

Università Ca' Foscari Venezia
Corso di Laurea Magistrale in Storia delle Arti e
Conservazione dei Beni Artistici

Tesi di Laurea

**Lo Spazio Ibrido e l'Intermedialità della
Performance nel XXI secolo**

Relatrice

Prof.ssa Susanne Franco

Correlatrice

Prof.ssa Cristina Baldacci

Tesi magistrale di

Irene Ciceri

874182

Anno Accademico

2019/2020

INDICE TESI

INTRODUZIONE	4
CAPITOLO I	
LA RELAZIONE TRA SPAZIO E PRATICHE PERFORMATIVE	12
1.1 Spazio, corpo, rappresentazione	12
1.2 Gli spazi di rappresentazione dell'arte	16
1.3 Arti in Bilico	25
1.4 Superfici performative	36
CAPITOLO II	
LO SPAZIO DIGITALE DELLA RETE	39
2.2 Lo spazio della rete come spazio creativo	44
2.3 Lo spazio della rete come spazio del controllo	47
2.3.1 Come non essere visti. Una guida per sfuggire alla sorveglianza	50
2.3.2 La bassa risoluzione come antidoto all'ipervisibilità	55
2.3 Performance Art e Social Network	59
2.3.1 Amalia Ulman in Excellences & Perfections	62
2.3.2 Gli avatar virtuali di LaTurbo Avedon e Sidsel Meineche Hansen	66
CAPITOLO III	
SPAZI IBRIDI: REALTÀ, VIRTUALITÀ, INTERMEDIALITÀ	74
3.1 Cécile B. Evans o come rimpossessarsi del corpo	81
3.2 Marina Abramović e la Mixed Reality nell'opera The Life	87
3.2.1 The Artist Is (Not) Present	89
3.2.2 Corpo come s(oggetto)	94
3.2.3 Ri-produzione ed autenticità	95
3.3 Gli avatar di Ed Atkins: tra realtà e virtualità	104
CONCLUSIONI	107

ELENCO DELLE IMMAGINI	112
BIBLIOGRAFIA	117
SITOGRAFIA	121
VIDEOGRAFIA	127
RINGRAZIAMENTI	128

INTRODUZIONE

All'ingresso della retrospettiva dedicata a Nam June Paik, inaugurata nell'Ottobre del 2019 alla Tate Modern di Londra, si resta subito colpiti dall'installazione immersiva *site-specific TV Garden* del 1974-7. Una foresta rigogliosa ospita decine di televisori sui quali sono proiettati una serie di video accelerati, intitolati *Global Groove* (1973), che fondono cultura alta e popolare. Se negli anni Settanta un accostamento di questo tipo poteva sembrare quasi ossimorico, tuttavia l'artista predice quello che sarebbe presto divenuto realtà: un mondo dove la tecnologia diventa parte integrante dell'ambiente naturale e sociale.¹ Nell'ultima sala della mostra è stata poi ricreata l'opera *Sistine Chapel*, originariamente realizzata da Paik per il Padiglione tedesco alla Biennale di Venezia del 1993.² In questa video-installazione immersiva, che occupava tutto lo spazio del padiglione, incluso il soffitto, venivano proiettati dei video random ispirati al viaggio di Marco Polo. Dopo quasi vent'anni, Paik si rese conto che ormai non solo la tecnologia si era prepotentemente sostituita alla natura, ma essa dava una nuova forma al mondo, plasmando tutto lo spazio possibile e avendo un grande effetto su tutti gli esseri viventi. In quest'opera, il corpo dello spettatore non si relazionava più con delle forme fisse, come nella Cappella Sistina al Vaticano, ma con degli schermi e delle immagini computazionali in movimento. Nam June Paik, pioniere della video-arte e artista fluxus, si pose spesso il problema della relazione tra corpo e nuove tecnologie e tra performance e spazio digitale, seppur quest'ultimo fosse solo ai suoi esordi. È proprio lui ad affermare che: «la pelle è oramai inadeguata a interfacciarsi con la realtà. La tecnologia è diventata la nuova membrana del nostro corpo»³.

¹ Sook-Kyung Lee, Rudolf Frieling (a cura di), *Nam June Paik*, Catalogo della mostra, Tate Publishing, London, 2019.

² Sito della Tate Modern di Londra alla voce “*Nam June Paik*”: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide>, consultato in data 15 marzo 2020.

³ Il Giornale dell'arte online alla voce “*Nam June Paik*”: <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/nam-june-paik-aveva-capito-tutto-/131978.html>, sito consultato in data 15 marzo 2020.

Questo è anche il tema che affronto nella mia tesi: stabilire come sia mutato, a partire dalla svolta del nuovo Millennio, il rapporto tra la performance art, nelle sue diverse declinazioni e i nuovi spazi configurati dalle continue trasformazioni tecnologiche. Per indagare quest'epoca *neotecnologica*⁴ o *postdigitale*⁵, caratterizzata soprattutto dalla «perdita intermediale di specificità»⁶, si è rivelato necessario uno sguardo trasversale e interdisciplinare. Il corpo, come medium, è oggi strettamente connesso allo spazio digitale della rete, e in molti casi «la sua specificità è nel sito dove ha luogo».⁷ Tuttavia, molti artisti decidono di rifugiarsi nello spazio reale, fisico e più tradizionale, che oggi sta diventando il luogo dove riflettere su cosa significhi davvero essere umani e riscoprire la materialità che sembra ormai perduta. Le pratiche performative, e in generale l'arte contemporanea, esistono in luoghi reali e virtuali, sebbene sia la condizione ibrida e intermediale a caratterizzarle maggiormente. Infatti, questa epoca di interconnettività globale è caratterizzata dalla convergenza e interdipendenza tra spazio digitale e fisico, creando una nuova dimensione ibrida.

All'inizio del primo capitolo analizzo come sia cambiato nel tempo il concetto di spazio, per poi approfondire come si intrecci con la rappresentazione e con il corpo. Affacciandomi alla finestra durante il periodo di quarantena, dovuto alla pandemia di COVID-19, mi sono accorta che lo spazio collettivo della mia città e quello privato della mia casa avevano un aspetto completamente diverso: il primo era troppo vuoto, l'altro sempre abitato. Mi sono allora resa conto che tutti gli spazi che mi circondano sono mutati nel giro di pochi giorni, da quando un virus ha dettato nuove limitazioni e stili di vita. È quindi evidente che il mio modo di abitare e muovermi in questo spazio è fortemente condizionato da regole socialmente imposte che oggi suggeriscono l'uso delle tecnologie per ovviare a questa situazione di lontananza forzata. Lo spazio di internet, insieme a quello virtuale, diviene allora

⁴ Così definita da Mario Costa in *Dimenticare l'arte, Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, Milano, Franco Angeli, 2005.

⁵ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, Roma, Carocci, 2008, pp. 26-27.

⁶ Rosalind Krauss, *L'arte nell'era postmediale, Marcel Broodthaers, ad esempio*, Milano, Postmedia Books, 2005, p. 12.

⁷ *Ibidem*.

il luogo sociale per eccellenza, l'ambiente dove riunirsi. Henri Lefebvre se ne accorse già agli inizi degli anni Settanta:

«non è difficile fare la constatazione che questo spazio è un prodotto della natura e degli uomini. O meglio, degli uomini che fanno parte della natura. E poiché gli uomini hanno avuto e hanno pensieri diversi, cioè diverse ideologie, possiamo anche dire che le loro diverse ideologie hanno prodotto questo spazio».⁸

Gli uomini non si limitano solo a produrre lo spazio, ma lo vivono e lo abitano con il corpo fisico e con i gesti.⁹ Le discipline artistiche hanno sempre occupato questo spazio, o meglio diversi spazi, che Lefebvre chiama “*spazi di rappresentazione*”.¹⁰ L'arte è, secondo lui, uno dei codici degli spazi di rappresentazione in quanto è parte della società, nonostante abbia anche lo scopo di descriverla attraverso simboli complessi.¹¹ Se lo spazio di rappresentazione dell'arte è stato, dal Rinascimento, uno spazio prospettico, dall'Ottocento esso è divenuto “*disunito*” e si è composto da “*elementi disgiunti*”.¹² È però con la pratica performativa, profondamente legata al corpo e alla sua gestualità, che l'ambiente sociale diviene parte dell'opera. Con l'introduzione della performance art, infatti, gli artisti hanno fatto del corpo l'oggetto e il tramite della loro creazione artistica che da una dimensione bidimensionale è divenuta tridimensionale. La produzione dello spazio nella pratica performativa affonda le sue radici nei primi anni del XX secolo nelle proposte dei primi registi/scenografi, tra cui Adolphe Appia e Gordon Craig, che hanno ripensato lo spazio scenico come un luogo in cui dare forma a una visione unitaria della messa in scena di un testo drammatico. Nel tempo, questa nuova concezione dello spazio della rappresentazione ha intessuto legami profondi con

⁸ Henri Lefebvre, *La produzione dello spazio*, Roma, Pgreco, 2018, (ed. or. 1974), p. 12.

⁹ *Ivi*, p. 175.

¹⁰ *Ivi*, p. 55.

¹¹ *Ibidem*.

¹² Jonathan Crary, Luca Acquarelli (a cura di) *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Milano, Einaudi, 2013, (ed. or. 1990), p. 130.

quanto accadeva nelle arti visive. Dagli anni Sessanta e Settanta del XX secolo, i performer hanno utilizzato come spazio artistico, prima l'ambiente fisico e reale e poi, a partire dagli anni Novanta, quello virtuale e di Internet. Lo spazio performativo ha interessato, quindi, il corpo nel suo complesso, compresa la sua superficie fisica, per poi, dagli anni Duemila, invadere lo spazio della rete, rendendosi visibile tramite lo schermo. Lo schermo diviene, quindi, il medium attraverso cui il corpo del performer viene esperito. Entrambi (il corpo e lo schermo) possiedono, però, una tensione superficiale, ed aprono allo spazio della comunicazione.¹³ Come ci ricorda Giuliana Bruno «la superficie non è superficiale, ma piuttosto un piano corposo di trasformazione relazionale dotato di consistenza e profondità»¹⁴ e questa profondità è uno spazio esperienziale. Quindi, l'artista performativo, sia quando è fisicamente presente sia quando lo è virtualmente, attua, grazie alla corporeità e alla tensione superficiale, la dimensione socializzata della comunicazione.¹⁵

Nel secondo capitolo, espongo le principali caratteristiche dello spazio digitale della rete, sottolineando come esso sia divenuto, anche grazie a diversi performer, un importante luogo di creazione artistica. Lo spazio di Internet si trova sia dentro che fuori i confini istituzionali e comprende anche i Social Network. Esso è un ambiente, un environment, come sottolineato da Marshall McLuhan in *The Medium is the Message* (2008):

«as an environment, the web is a double-sided screen through which individuals, communities, and societies are expressed, represented, viewed, collated and even conditioned».¹⁶

Questo spazio digitale contiene algoritmi e dati che possono essere visualizzati, per esempio, sotto forma di immagini o video, i quali risultano essere modificabili e

¹³ Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, Bologna, Il Mulino, 2011. p. 67.

¹⁴ Giuliana Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Monza, Johan & Levi, 2016, p. 199.

¹⁵ Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, cit., p. 67.

¹⁶ Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, Londra, HOME, SPACE, 2017, p. 131.

fluidi. Si tratta di uno spazio duplicabile, condivisibile, distribuibile e comprimibile in cui spesso viene meno la distinzione tra copia e originale. Esso è immateriale, ma reale e non mentale, perchè è dotato di un'esistenza indipendente dall'osservatore.¹⁷ Il web, infatti, come affermano Lorenzo Giusti e Nicola Ricciardi, «non è più una zona virtuale, come la si è definita per lungo tempo, alternativa alla realtà, ma è un luogo a suo modo concreto, un'estensione del mondo, una dimensione effettiva al pari degli altri spazi in cui viviamo».¹⁸ Questo spazio, a causa delle sue caratteristiche, è divenuto lo spazio del controllo. Con l'avanzamento tecnologico degli ultimi anni, le macchine stanno prendendo il posto dell'essere umano. E non solo si rivelano capaci di funzionare senza il nostro aiuto, ma tendono anche a controllarci e a co-produrre le informazioni che immettiamo nella rete. Le intelligenze artificiali, il Machine Learning e il GPS sono solo alcune delle tecnologie che portano i nuovi dispositivi a essere autosufficienti, immagazzinando una miriade di dati che testimoniano tutto quello che facciamo. Lo spazio digitale diviene quindi lo spazio della sorveglianza. Il compito dell'arte è oggi duplice: deve aiutarci a navigare in questo nuovo contesto e offrirci una chiave di lettura per non rimanere sopraffatti dai dispositivi, così sofisticati, da rendere impossibile la distinzione tra vero e falso.¹⁹ Proprio in questo contesto, Hito Steyerl ci suggerisce *come non essere visti*. La sua video-installazione del 2013, *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational. MOV File*, è infatti una guida per sfuggire al controllo incessante della tecnologia. Il miglior antidoto sembra essere quello di rifugiarsi negli anfratti del web dove regna la bassa risoluzione. La terza parte del secondo capitolo è dedicata ad artisti, che usando lo spazio del web e facendo performance su piattaforme on-line, riflettono su concetti come l'iper-visibilità e l'auto-rappresentazione. L'artista argentina Amalia Ulman, ad esempio, in una performance di cinque mesi intitolata *Excellences & Perfections* del 2015, esplora il

¹⁷ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., pp. 44-45.

¹⁸ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at The Post-Digital Turn*, cit., p. 26.

¹⁹ Hito Steyerl, *Too Much World: Is the Internet Dead?*, e-flux journal #49, Novembre 2013, <https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>, Consultato in data 10 Marzo 2020.

tema della manipolazione dell'identità permessa dalle nuove tecnologie e in particolare dai social network.²⁰ Le piattaforme on-line, quali Facebook ed Instagram, interessano a molti artisti come LaTurbo Avedon e Meineche Hansen, che decidono di popolare di avatar virtuali tramite opere come *EVA v.3.0*.²¹ Grazie a questi avatar, essi vogliono ragionare sull'iperrealtà e la crescente tendenza alla smaterializzazione corporea attuata dai social network. Tuttavia, se all'interno della rete, il soggetto sembra essere sempre più marginale, è anche vero che esso acquista un nuovo spazio comunicativo. Il web è una nuova dimensione del mondo, uno spazio anarchico e interattivo dove vi è massima libertà di espressione.²² Pur non approfondendo questo tema, è importante ricordare che sono molti gli artisti che oggi utilizzano la forma del blog come "piazza digitale" dove scambiare idee. Gruppi come Chto Delat e CAMP, con i loro lavori, riflettono su come ogni utente stia diventando un soggetto performativo: ognuno di noi è trasparente ma responsabile.²³

Il terzo capitolo è dedicato all'esplorazione dei concetti di intermedialità e di spazio ibrido: una dimensione dove realtà e virtualità si fondono, divenendo quasi indistinguibili. Esso è stato definito da Maurizio Bolognini "umido", perchè non totalmente reale, dunque "asciutto", o virtuale, e quindi "bagnato".²⁴ Il concetto di spazio ibrido è ben rappresentato da tre tipi di realtà recentemente introdotti: la Realtà Virtuale, la Realtà Aumentata e la Realtà Mixata (o Merged Reality). La complessità di queste tecnologie, che sono state spesso utilizzate come spazi creativi da molti artisti, performativi e non, è data anche dal fatto che si compongono di diversi media. Dagli anni Duemila, quindi, la pratica performativa, sempre più sperimentale e indirizzata a nuove realtà, è divenuta intermediale ed ha occupato i nuovi spazi ibridi. È sotto questa luce che analizzo le opere e il lavoro di diversi artisti tra cui Cécile B. Evans, Marina Abramović e Ed Atkins. Benché lo spazio ibrido sia strettamente legato a quello virtuale, esso è anche costantemente

²⁰ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, Tate Gallery Pubn, Londra, 2018, p. 103.

²¹ *EVA v.3.0*, opera di Meineche Hansen (2014)

²² Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., p. 34.

²³ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at The Post-Digital Turn*, cit., p. 132.

²⁴ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., p. 73.

connesso con lo spazio tradizionale, fisico o effettuale, che oggi diviene luogo della riscoperta della materialità e dei legami interpersonali reali. Il ritorno alla fisicità è inteso come antidoto, come forma di resistenza alla perdita di contatto e allo svuotamento causati dal digitale e dai Social Network. Cécile B. Evans, attraverso le sue installazioni come *Amo's World: Episode One*, ci spinge a prendere di nuovo coscienza della nostra corporeità, attraverso avatar e performer in una video-installazione visibile solo in presenza. Inoltre, l'artista belga-americana, con l'opera video *What the Heart Wants*, presentata all'ultima Biennale di Berlino, ci invita, per mezzo di una storia raccontata dal punto di vista di un'entità artificiale, a ragionare su cosa significhi oggi "essere umani". D'altra parte, la realtà virtuale, ovvero una condizione che ci permette di essere totalmente immersi in uno spazio-tempo parallelo al nostro, un "cyber-spazio", è sempre più connessa alla realtà fisica. Con l'opera *The Life*, Marina Abramović ha voluto dimostrare come i confini tra il reale e il virtuale siano sempre più sbiaditi e quello a cui si sta giungendo è una loro integrazione totale. Per la sua performance, l'artista serba si è servita della *Realtà Mixata* che proprio in questa occasione è stata utilizzata per la prima volta come forma d'arte. A differenza della realtà virtuale, nella quale siamo invitati ad immergerci in uno spazio parallelo creato digitalmente, le immagini realizzate con la *Mixed Reality (MR)* si innestano nella nostra realtà fisica mixandosi con l'ambiente circostante e sembrando per questo davvero reali. Ed Atkins, infine, per mezzo di avatar iperreali ad altissima definizione, ha ragionato sul legame tra realtà e virtualità. Nell'esposizione *14 rooms* del 2014 di Basilea, l'artista inglese ha presentato l'opera *No-one is more "work" than me*, che univa una video-installazione abitata dal viso di un avatar maschile intento a convincerci del suo essere umano, alla presenza reale di un performer con il viso coperto ai piedi dello schermo, referente materiale del volto in 3D sullo schermo. Nell'installazione presentata alla Biennale di Venezia del 2019, contenente tra le altre l'opera *Good Man* del 2017 e *Old Food* (2017-2019), Ed Atkins ci invita a riflettere sull'intermedialità della pratica artistica contemporanea. I video, dove vengono presentati diversi avatar iperrealisti che hanno la voce dell'artista, sono accompagnati da alcuni stand contenenti

costumi per opere liriche. Lo spettatore si ritrova in uno spazio ibrido ed intermediale emotivamente destabilizzante dove la sua fisicità viene messa in discussione ma contemporaneamente lo si invita a riappropriarsene.



1. Nam June Paik, installazione *TV Garden* (1974-7) con video: *Global Groove* (1973). Ricostruzione dell'opera per la mostra: *Nam June Paik* alla Tate Modern Londra nel 2019.



2. Nam June Paik, installazione *Sistine Chapel 1993*, originariamente realizzata per il Padiglione tedesco alla Biennale di Venezia del 1993. Ricostruzione dell'opera per la mostra: *Nam June Paik* alla Tate Modern Londra nel 2019.

CAPITOLO I

LA RELAZIONE TRA SPAZIO E PRATICHE PERFORMATIVE

1.1 Spazio, corpo, rappresentazione

Lo spazio, dal lat. *spatium*, è un «luogo indefinito e illimitato in cui si pensano contenute tutte le cose materiali, le quali, in quanto hanno un'estensione, ne occupano una parte, e vi assumono una posizione».²⁵ Il rapporto tra questo luogo indefinito e le cose materiali contenute al suo interno è stato al centro dei dibattiti sulla geometria fin dall'antichità classica. «In quanto scienza dei rapporti e delle misure spaziali, la geometria si fonda su una definizione rigorosa dello spazio come estensione tridimensionale».²⁶ Il concetto di spazio ha subito una lunga elaborazione filosofica, matematica e metafisica. Nella scuola pitagorica e per la concezione atomistica, lo spazio è stato pensato come il luogo del vuoto, dell'illimitato, del Non-Essere e solo con le riflessioni di Parmenide e Zenone esso è stato pensato come pieno in quanto dominio dell'Essere.²⁷ Cartesio lo emancipa e lo elabora in modo innovativo ponendo fine alla tradizione aristotelica, per la quale, le categorie di spazio e tempo aiutano a dare un nome e a «classificare i fatti sensibili, senza tuttavia dal loro uno statuto preciso. [...] Con la ragione cartesiana lo spazio entra nell'assoluto, oggetto davanti al Soggetto, *res extensa* davanti alla *res cogitans*».²⁸ Dopo le formulazioni cartesiane, nel XVII secolo, è Newton ad occuparsi di dare una nuova definizione al concetto di spazio inteso come *assoluto*, come un «sistema inerziale infinito, isotropo, omogeneo, che agisce su tutti gli oggetti materiali senza esserne influenzato e che forma, assieme al *tempo assoluto*, lo scenario metafisico di ogni evento naturale».²⁹ Con la cosiddetta rivoluzione copernicana, Kant ribalta l'interrogazione fondamentale della filosofia

²⁵ Enciclopedia Treccani online alla voce “*spazio*” <http://www.treccani.it/vocabolario/spazio/>.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ Henri Lefebvre, *La produzione dello spazio*, Roma, Pgreco, 2018, (ed. or. 1974), p. 27.

²⁹ *Ibidem*.

modificando la nozione di “categoria”: non ci si chiede più perché accadono i fenomeni, bensì quali siano le loro condizioni di esistenza.³⁰ Tale rivoluzione si origina dalla consapevolezza dell'impossibilità di conoscere le cose in sé e per sé, in quanto l'esperienza umana della realtà circostante, e dunque dello spazio fisico, si configura in base a una struttura elaborata dal nostro pensiero. L'uomo è un produttore attivo della realtà e dello spazio. Con la teoria della Relatività Speciale, Einstein definisce lo spazio come «il luogo geometrico di *eventi* contraddistinti da tre coordinate spaziali e una temporale» riallacciandosi alla tradizione geometrica classica, che intende lo spazio come tridimensionale. Inoltre, nella teoria della relatività Generale, egli sottolinea come questo *spazio-tempo* debba essere considerato come uno *spazio curvo*³¹, ovvero non più assoluto ma modificabile, relativo alle diverse geometrie (ad es. quella non-euclidea) e definito dai relativi assiomi.³² I matematici, dunque, introdussero diversi e infiniti tipi di spazio: spazi non euclidei, curvi, o a infinite dimensioni, ecc. La sempre più crescente quantità di teorie matematiche, comprensibili da pochi, fece tornare alla ribalta i filosofi, i quali, riprendendo la tradizione platonica, riportarono i concetti di spazio e tempo a categorie mentali.³³ È allora che l'epistemologia «ha ereditato e accettato un certo statuto dello spazio come cosa mentale o luogo mentale», uno spazio, che è diventato generale e senza limiti: si parla infatti di spazi ideologici, letterari, onirici ecc. Tuttavia, questa riflessione epistemologica, secondo Henri Lefebvre, ha messo da parte il soggetto collettivo e concreto.³⁴ Allora, quale campo si occupa della scienza dello spazio? «Dapprima quello “fisico”, la natura, il cosmo, poi quello “mentale” (compresa la logica e l'astrazione formale), e infine di quello “sociale”». ³⁵ Lo spazio sociale è quello prodotto da una determinata società a partire dalle relazioni di produzione che Lefebvre riassume nella categoria della “pratica

³⁰ *Ibidem.*

³¹ *Ibidem.*

³² *Ibidem.*

³³ *Ivi*, p. 28.

³⁴ *Ivi*, p. 29.

³⁵ *Ivi*, p. 36.

spaziale”.³⁶ «La pratica spaziale di una società», precisa Lefebvre «secerne il suo spazio: lo pone e lo suppone; in una interazione dialettica: lo produce lentamente e sicuramente, dominandolo e appropriandosene».³⁷ Le relazioni di produzione danno poi origine alle “rappresentazioni dello spazio” attuate da esperti come, scienziati, planners, urbanisti, ingegneri sociali, pianificatori, tecnocrati.³⁸ In ultimo luogo, ci sono gli “spazi di rappresentazione” che «presentano dei simboli complessi, legati all’aspetto clandestino e sotterraneo della vita sociale, ma anche dell’arte, che potrebbe eventualmente essere definita non come codice dello spazio, ma come codice degli spazi di rappresentazione».³⁹ Gli spazi di rappresentazione sono quelli direttamente vissuti attraverso immagini, simboli e segni non verbali a essi associati. Sono spazi, reali o metaforici, che, attraverso diversi codici tra cui quello artistico, vengono utilizzati come luoghi di rappresentazione, come, ad esempio, una tela o il web.⁴⁰ Per comprendere l’idea di spazio sociale articolata nei suoi tre momenti, secondo Lefebvre bisogna considerare il corpo inteso come soggetto membro di una società, si relaziona con lo spazio e si pone come mediatore fra il mentale e il sociale. Il corpo, nella “pratica sociale”, è attivo perchè deve impiegare i suoi sensi e le sue membra per percepire lo spazio sociale. Il corpo, poi, è rappresentato e pensato da una serie di scienze come l’anatomia, la psicologia ecc. Lefebvre precisa che «il *vissuto* corporale raggiunge esso stesso un alto grado di complessità ed estraneità, perchè la *cultura* vi interviene, come illusione dell’immediatezza, della simbologia».⁴¹ Il vissuto è quindi strettamente legato al concetto di performatività, perchè l’uomo, agendo in quanto parte di una società, si fa produttore di spazio. Lefebvre afferma, inoltre:

«Ma lo spazio (sociale) non è una cosa fra le cose, un prodotto qualsiasi tra gli altri prodotti; esso avvolge le cose prodotte, e comprende le loro relazioni nella loro

³⁶ *Ivi*, p. 54.

³⁷ *Ivi*, p. 59.

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ *Ivi*, p. 55.

⁴⁰ *Ivi*, p. 59.

⁴¹ *Ivi*, p. 61.

coesistenza e simultaneità: ordine (relativo) e/o disordine (relativo); è il risultato di una serie e di un insieme di operazioni, e non può ridursi a semplice oggetto. Tuttavia, non ha affatto i caratteri di una finzione, di una irrealtà o idealità del segno, di una rappresentazione, di un'idea, di un sogno.»⁴²

Non esiste, dunque, un solo spazio sociale, ma molteplici, che si compenetrano e sovrappongono continuamente. Inoltre, ogni esistenza sociale produce uno spazio reale.⁴³ Uno spazio che Lefebvre non ha considerato, ma che è centrale nel discorso che sto svolgendo, è quello di Internet e poi virtuale. Quest'ultimo non è uno spazio finto o costruito, ma reale, perchè rappresenta uno degli spazi sociali contemporanei. La società oggi può dirsi trasformata se al suo cambiamento corrispondono nuovi tipi di spazi sociali da essa prodotti proprio perchè, come puntualizza Lefebvre, «Cambiare la vita, cambiare la società, non significa niente se non c'è produzione di uno spazio appropriato».⁴⁴

⁴² *Ivi*, p. 91.

⁴³ *Ivi*, p. 73.

⁴⁴ *Ivi*, p. 77.

1.2 Gli spazi di rappresentazione dell'arte

L'arte, viene definita da Lefebvre come uno dei codici degli spazi di rappresentazione, poiché essa, attraverso simboli complessi, si lega alla società descrivendola ma ne è anche parte.⁴⁵ Di questi simboli complessi si è occupato l'iconologo Erwin Panofsky nel suo saggio *La Prospettiva come forma simbolica* (1924-27). In adesione al trascendentalismo kantiano (per Kant il trascendentale rappresenta il processo con cui avviene la conoscenza al di là del fenomeno), Panofsky si avvia in questo saggio all'incontro con il concetto cassireriano di forma simbolica. Rifacendosi a Alois Riegl, nella rispondenza delle singole concezioni dello spazio ad un volere artistico, egli studia le variazioni nei modi di rappresentare lo spazio nelle varie epoche segnalando un progressivo cambiamento da una spazialità empirica, aderente ai principi della visione fisiologica, finita e disomogenea propria degli antichi, alla spazialità infinita ed omogenea, fondata su principi matematico-geometrici, di stampo rinascimentale (impostata da Brunelleschi ed elaborata da Cartesio). Questa evoluzione, che avviene progressivamente passando per la spazialità arbitraria del Medioevo, non è espressione di gusto, ma bensì sintomo di bisogni e concezioni delle varie epoche: in quest'ottica la prospettiva è una forma simbolica attraverso cui un particolare contenuto spirituale viene connesso a un concreto segno sensibile. Essa è una categoria a priori della rappresentazione artistica che, ponendosi in rapporto ai vari periodi storici e alla concezione del mondo di un determinato tempo, ne determina la forma.⁴⁶ Lo spazio di rappresentazione dell'arte è, per tutto il Rinascimento e fino al XIX secolo, uno spazio prospettico. Nell'Ottocento, come sottolinea Johnatan Crary in *Le tecniche dell'osservatore, Visione e Modernità nel XIX secolo*, si assiste a una rivoluzione della visione grazie all'introduzione di diversi apparati scientifici, precedenti all'avvento della fotografia. Attraverso questi «nuovi dispositivi

⁴⁵ *Ivi*, p. 55.

⁴⁶ *Ivi*, p. 61.

dell'osservare»⁴⁷, come il fenachistoscopio e lo stereoscopio, si assiste alla fine dello spazio della prospettiva che implica «uno spazio omogeneo e potenzialmente misurabile» e si apre «uno spazio sostanzialmente disunito, un aggregato di elementi disgiunti». ⁴⁸ Questo nuovo concetto di spazio viene perfezionato con l'Impressionismo e in particolare da Claude Monet che cerca di creare uno spazio illusorio unico unendo tre diverse tele, lunghe 12,75 metri ed alte 2, su cui aveva dipinto le ninfee presenti nel suo giardino di Giverny.⁴⁹ Questo ciclo panoramico realizzato tra il 1915 e il 1917 e oggi conservato a Parigi, nelle sale del Musée de l'Orangerie, è stato creato con l'intenzione di immergere l'osservatore in uno spazio caratterizzato da una prospettiva indeterminata. La rappresentazione non è unica, ma frammentaria e non presuppone un unico punto di vista. All'inizio del XX secolo, Picasso, con le *Demoiselles d'Avignon*, introduce un nuovo modo di dipingere:

«occupando l'intera superficie del quadro, senza orizzonte, senza secondi piani, rompendo la superficie stessa, lo spazio delle figure dipinte e quello che le circonda. [...] Picasso non disarticola soltanto le superfici del quadro, ma anche gli oggetti, innescando in questo modo, quel paradossale processo che riduce alla superficie dipinta la terza dimensione (la profondità) e contemporaneamente la restituisce nella simultaneità dei molteplici aspetti della cosa dipinta (cubismo analitico)».⁵⁰

Il referente reale (lo spazio euclideo, la prospettiva, la linea dell'orizzonte ecc.) perde centralità e lo spazio risulta essere un insieme “omogeneizzato e frantumato”.⁵¹ In quel periodo, comunque, molti sono gli artisti, pittori, scultori, fotografi, architetti, scenografi, che arrivano alle medesime conclusioni. Vasilij Kandinsky e Paul Klee, infatti, inventano, oltre che un modo diverso di dipingere,

⁴⁷ Jonathan Crary, Luca Acquarelli (a cura di) *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Milano, Einaudi, 2013, (ed. or. 1990), p. 20.

⁴⁸ *Ivi*, p. 130.

⁴⁹ Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003, p. 141.

⁵⁰ Henri Lefebvre, *La produzione dello spazio*, cit., p. 292.

⁵¹ *Ibidem*.

un'altra spazialità: nelle loro opere «lo spazio del contesto si collega ad una rappresentazione dello spazio».⁵² I surrealisti, inoltre, provando a rendere visibile lo spazio interiore, cercarono di evidenziare come questo spazio soggettivo si collegasse con il corpo, con il mondo esterno e la società. Se guardiamo all'architettura, si può notare che Frank Lloyd Wright, nello stesso momento, procede con l'eliminazione del muro aprendo lo spazio a nuove possibilità espressive, sempre più libere, portate poi avanti da Le Corbusier. Il Bauhaus, inoltre, assume un ruolo fondamentale nella ricezione e creazione di una nuova concezione dello spazio, inteso come concetto globale. «Gli uomini del Bauhaus hanno capito che non si possono produrre delle cose, le une separate dalle altre nello spazio, mobili e immobili, senza tenere conto dei loro rapporti e del loro insieme».⁵³ Per questo l'arte è uno spazio di rappresentazione, e gli artisti usano questo spazio, non lo descrivono o semplicemente lo rappresentano come invece fanno gli urbanisti o i pianificatori. In ambito teatrale, il 1915 è l'anno in cui Enrico Prampolini (1894-1956), uno dei principali protagonisti del futurismo della seconda generazione, pubblica il *Manifesto della Scenografia Futurista* proponendo di andare oltre alla scenografia statica e introducendo lo *spazio scenico polidimensionale futurista*, ovvero “un'architettura scenica elettromeccanica” accompagnata da elementi luminosi plastici in movimento.⁵⁴ La bidimensionalità dello sfondo venne dunque sostituita da elementi dinamici che si impossessarono dello spazio scenico in modo totalmente nuovo, fino alla realizzazione del palco poli-dimensionale futurista del 1924. Il palcoscenico tradizionale, che imponeva una visione frontale e implicava un'area da dove il pubblico assisteva allo spettacolo, venne espanso e divenne di forma sferica riempiendosi di elementi verticali, obliqui, e poli-dimensionali, tutti costantemente in movimento. Questo permise di modificare lo spazio teatrale rendendolo un luogo dinamico, dove la visione non era più prospettica ma frammentaria e globale.⁵⁵ Lo spazio della rappresentazione teatrale invase quello

⁵² *Ivi*, p. 295.

⁵³ *Ivi*, p. 135.

⁵⁴ Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, cit., p. 143.

⁵⁵ *Ivi*, p. 144.

tradizionalmente destinato al pubblico. Lazlo Moholy Nagy e Walter Gropius seguono la stessa linea introducendo, il primo, il *Theater der Totalität*, il secondo il *Totaltheater* nel 1927. Riguardo alle nuove modalità di fare teatro introdotte nel Bauhaus, Moholy Nagy afferma:

«It is high time to develop activities, which will not allow the masses to remain mute spectators, which will not only move the inwardly but seize them, make them participate, and in the highest transports of ecstasy, allow them to enter the action on the stage».⁵⁶

L'idea era quella di concepire il teatro come un luogo espanso, uno spazio organizzato in modo nuovo dove attori e spettatori potessero compartecipare, uno spazio globale per un'arte totale. Per farlo introdussero un sistema di superfici separate e mobili fissato ad un telaio metallico. Riprendendo l'idea wagneriana di sintesi tra lo spazio, i movimenti, le luci, i suoni, nel Bauhaus si ripensò il modo di intendere il luogo teatrale e la sua drammaturgia, intesa come la composizione dell'opera.⁵⁷ Lo spazio teatrale come afferma Fabrizio Cruciani in *Lo Spazio del Teatro* può essere inteso in tre diversi modi:

«come supporto visivo di un testo o meglio di una azione agita e/o raccontata, cioè come la rappresentazione fisica e/o figurativa, materiale e/o illusionistica, dello spazio in cui si colloca la finzione dell'azione drammatica, il luogo concreto e metaforico dei personaggi; come spazio degli attori, cioè come luogo della rappresentazione; come spazio destinato agli spettacoli, insieme di sala e di scena, che riguarda tanto gli attori che gli spettatori».⁵⁸

Lo spazio teatrale dunque è quello della scenografia, del palcoscenico e del teatro nel suo insieme, inteso come lo spazio che comprende gli attori, gli spettatori e le

⁵⁶ *Ibidem*.

⁵⁷ Marco De Marinis, *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Roma, Bulzoni Editore, 2000, p. 29.

⁵⁸ *Ivi*, p. 30.

relazioni che essi sviluppano tra loro. Il luogo teatrale è, da un lato, parte stessa della drammaturgia, dall'altro, uno spazio di relazione e di esperienza, ancora una volta, uno "spazio di rappresentazione" sociale, come inteso da Lefebvre.⁵⁹ Lo spazio appunto, si relaziona sempre con ciò che contiene, non è definito preventivamente dall'esterno e può essere continuamente modificato. Esso «fa parte del processo creativo».⁶⁰ Questo è già chiaro allo svizzero Adolphe Appia e all'inglese Edward Gordon Craig, che lavorando in contemporanea nel dinamico ambiente culturale dell'inizio del Novecento, introducono due diverse tendenze della rappresentazione del corpo. Da una parte Appia, concependo i suoi *Spazi Ritmici*, luoghi ideali di spettacolo apparentemente vuoti e disabitati, vuole porsi come punto di rottura con il passato, rappresentato anche dalla concezione teatrale wagneriana. Infatti, nel 1899, afferma che: «nel suo teatro non vi sarà di stabile altro che la sala destinata al pubblico e dietro la sala si amplierà un grande spazio vuoto, da riempirsi ogni volta con una scena inevitabilmente e radicalmente provvisoria».⁶¹ Appia si pone contro la rappresentazione prospettica fissa tradizionale e lavora affinché il corpo possa muoversi liberamente in tutte le direzioni, non solo in quella orizzontale. Per questo studia nuovi modi di articolare il palcoscenico, creando delle scale e dei piani a diverse altezze che permettessero al corpo di esplorare nuove possibilità di movimento sulla scena. Egli, inoltre, per dinamicizzare ulteriormente lo spazio teatrale, la recitazione e la presenza dell'attore, combina, in modo innovativo, le tecniche d'illuminazione (teoria dello "spazio-luce") e quelle musicali.⁶² Questo nuovo spazio, nato dalla fusione della luce, del ritmo e della scenografia mutevole, è la nuova dimensione in cui l'azione del corpo dell'attore, che è sempre un corpo in movimento, trova compimento. Dall'altro lato, anche Edward Gordon Craig cerca di superare la tradizionale rappresentazione scenografica in prospettiva. Egli, infatti, utilizza la luce in modo innovativo,

⁵⁹ *Ibidem*.

⁶⁰ *Ibidem*.

⁶¹ Marco De Marinis, *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, cit., p. 32.

⁶² Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre*, Abingdon-on-Thames, United Kingdom, Routledge, 2006, p.

60

psicologico, servendosi di poche tonalità provenienti da riflettori montati su un ponte mobile.⁶³ L'idea del movimento non viene, quindi, solo applicata alle luci ma a tutto il palcoscenico: Craig, sperimentando varie soluzioni tra cui una serie di schermi mobili e rettangolari combinati in svariati modi durante la performance, modifica lo spazio d'azione dell'attore.⁶⁴ Egli, ponendosi come proto-regista, tenta di dominare lo spazio scenico insieme alla figura dell'attore, che da un lato, può adattarsi perfettamente alla rappresentazione, ma dall'altro può cambiarne il senso. Provocatoriamente, come è evidente anche dai suoi scritti sulla "super marionetta"⁶⁵, tende a preferire l'assenza corporea, rendendola quasi virtuale in modo che si adatti ad un disegno complesso in cui le luci, le scenografie mobili, gli schermi, possano combinarsi perfettamente nella messa in scena. Il Novecento teatrale, quindi, si sviluppa da questi due esempi che, seppur in modo diverso ma complementare, cercano di riflettere e gestire la problematica della presenza corporea, il concetto di rappresentazione teatrale e quello di recitazione, ponendo al centro dell'estetica teatrale la questione del corpo. In seguito, i protagonisti del teatro contemporaneo hanno rifiutato la struttura teatrale tradizionale e l'edificio stesso, preferendo luoghi modificabili, liberi da ogni costrizione spaziale. Antonin Artaud, ad esempio, nel 1932 con la teoria del Teatro della Crudeltà:

«vagheggiava un teatro che sopprimeva la scena e la sala "sostituendole con una sorta di luogo unico senza divisioni né barriere di alcun genere" e proponeva di "abbandonare i teatri esistenti" per prendere un "capannone o un granaio qualsiasi", dove la sala sarà delimitata da quattro pareti assolutamente disadornate e il pubblico sarà seduto in mezzo su poltrone girevoli per poter seguire lo spettacolo che si svolgerà tutto intorno a lui».⁶⁶

⁶³ *Ibidem*.

⁶⁴ *Ibidem*.

⁶⁵ Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre*, cit., p. 84.

⁶⁶ Marco De Marinis, *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, cit., p. 45.

Lo spazio drammaturgico, però, non è solo lo spazio al di fuori dei contesti tradizionali, ma soprattutto uno spazio che non si limita a connettere l'attore e lo spettatore ma è parte integrante dell'opera e viene concepito insieme ad essa.⁶⁷ Negli anni successivi, la questione dello spazio nell'arte diviene sempre più discussa. Alla Galleria del Naviglio di Milano, il 6 febbraio 1948, viene esposta la prima opera spazialista o ambientale di Lucio Fontana: *Ambiente spaziale a luce nera di lampada di Wood*. La scultura, medium tridimensionale dell'arte per eccellenza, era stata, fino a quel momento, ancorata a terra e vincolata ad un supporto di base che già Brancusi, all'inizio del Novecento, aveva cercato di eliminare dissimulandolo nella sua *Colonna Senza Fine* (1918). La scultura esposta nel 1948 invece, era appesa al soffitto, libera nello spazio, leggera e decorata con colori fluorescenti. Trasferitosi in Argentina durante la Seconda Guerra Mondiale, Fontana lancia il movimento spazialista, che prenderà forma grazie alla stesura del *Manifesto Blanco* nel 1947 al suo ritorno in Italia. In esso si legge:

«[...] per questo chiediamo a tutti gli uomini di scienza del mondo, consapevoli che l'arte è una necessità vitale della specie, che orientino una parte delle loro ricerche verso la scoperta di questa sostanza luminosa e plasmabile e degli strumenti che produrranno suoni, che permettano lo sviluppo dell'arte tetradimensionale [...]».⁶⁸

Questa idea della quarta dimensione, di andare oltre la scultura, non è più solo illustrata, come fecero anni prima le avanguardie e in particolare il cubismo. Dunque, come anticipato da Appia e Craig, Fontana ci ricorda che ormai «Movimento, colore, tempo e spazio sono i concetti della nuova arte». Fontana ha proposto, da una parte, nuovi modi di considerare lo spazio scultoreo e dall'altra, nuovi spazi; I suoi *Concetti spaziali*, aprono ad un'altra dimensione, vanno oltre la tela, considerando uno spazio a cui nessuno aveva mai pensato, rendendo la superficie pittorica, scultorea. Egli, inoltre, considera nuovi spazi tecnologici come un luogo dove l'arte si sarebbe presto manifestata. Nel *Manifesto del Movimento*

⁶⁷ *Ivi*, p. 43

⁶⁸ Angela Sanna (a cura di), *Lucio Fontana, Manifesti, scritti, interviste*, Milano, Abscondita, 2015, p. 27.

Spaziale per la Televisione, distribuito nel maggio del 1952 in occasione della trasmissione Rai durante la quale Fontana proietta superfici forate e illuminate in movimento, l'artista afferma:

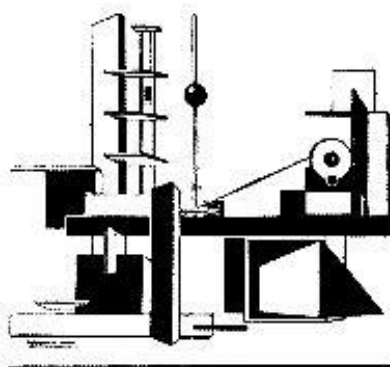
«Noi spaziali trasmettiamo, per la prima volta nel mondo, attraverso la televisione, le nostre nuove forme d'arte, basate sui concetti dello spazio, visto sotto un duplice aspetto: il primo quello degli spazi, una volta considerati misteriosi ed ormai noti e sondati, e quindi da noi usati come materia plastica; il secondo quello degli spazi ancora ignoti del cosmo, che vogliamo affrontare come dati di intuizione e di mistero, dati tipici dell'arte come divinazione. La televisione è per noi un mezzo che attendevamo come integrativo dei nostri concetti. Siamo lieti che dall'Italia venga trasmessa questa nostra manifestazione spaziale, destinata a rinnovare i campi dell'arte. È vero che l'arte è eterna, ma fu sempre legata alla materia, mentre noi vogliamo che essa ne sia svincolata, e che attraverso lo spazio, possa durare un millennio, anche nella trasmissione di un minuto. Le nostre espressioni artistiche moltiplicano all'infinito, in infinite dimensioni, le linee d'orizzonte; esse ricercano un'estetica per cui il quadro non è più quadro, la scultura non è più scultura, la pagina scritta esce dalla sua forma tipografica. Noi spazialisti ci sentiamo gli artisti di oggi, poiché le conquiste della tecnica sono ormai a servizio dell'arte che noi professiamo».⁶⁹

L'arte deve essere, per Fontana, svincolata dalla materia e moltiplicarsi in infinite dimensioni. Questo verrà poi reso possibile dagli Happening, della Body Art e della Performance Art, la quale giunge infine alla dematerializzazione proprio con l'introduzione di Internet.

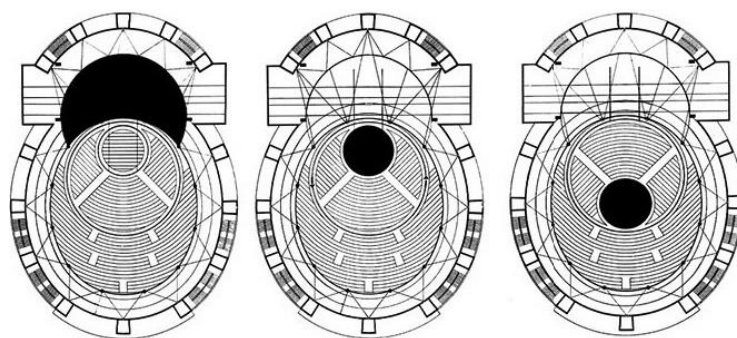
⁶⁹ *Ivi*, p. 33.



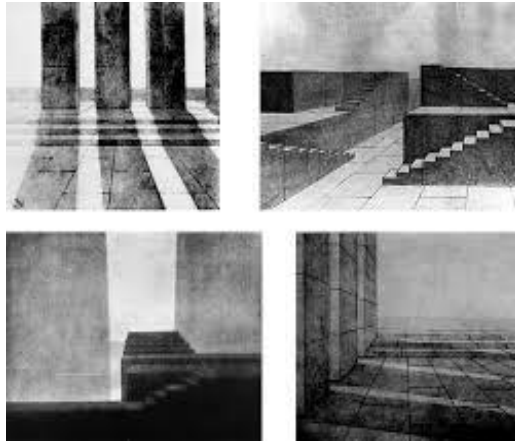
3. Claude Monet, *Ninfee* (1915-1917) conservato a Parigi, nelle sale del Musée de l'Orangerie.



4. Enrico Prampolini, Spazio scenico polidimensionale (Teatro Magnetico), 1925.



5. Walter Gropius, Totaltheater (1927). In nero le varie posizioni del palcoscenico.



6. Adolphe Appia, disegni della serie *Spazi ritmici*'. In alto a sinistra: *I tre pilastri* (1909). In alto a destra: *Terrazzo con tre pilastri* (1909). In basso a sinistra: *Chiaro di luna* (1909-1910). In basso a destra: *I due pilastri* (1909). Gabinetto di arti grafiche del Museo d'Arte e Storia di Ginevra.



7. Edward Gordon Craig, Disegno della scenografia per Amleto per il Teatro dell Arte



8. Lucio Fontana, *Ambiente spaziale a luce nera* (1949).

1.3 Arti in bilico

Con l'introduzione della performance art, gli artisti hanno fatto del corpo l'oggetto e il supporto della loro creazione artistica divenendo essi stessi uno spazio di rappresentazione. La produzione dello spazio nella pratica performativa, come ho già accennato, affonda le sue radici fin dagli inizi del XX secolo nelle proposte dei primi registi/scenografi, Adolphe Appia e Gordon Craig, che hanno ripensato allo spazio scenico come a un luogo in cui dare forma a una visione unitaria della messa in scena di un testo drammatico. Nei decenni, questa nuova concezione dello spazio della rappresentazione ha intessuto legami profondi con quanto accadeva nelle arti visive. Infatti, non essendoci mai stato un vero e proprio spazio adibito alla Performance art, problema presente ancora oggi in quanto gli spazi museali risultano essere inadeguati, gli artisti hanno utilizzato una varietà infinita di possibilità, sondando diversi campi e correnti dell'arte contemporanea.⁷⁰ Come afferma anche Andrea Balzola:

«La performatività, che trae origine dal teatro e dalla danza, da tempo è penetrata nel campo delle arti visive, trasformandosi in molteplici direzioni: essa presuppone una dimensione comportamentale che attraversa tutti i linguaggi, capace di passare da una dimensione politica, alla dimensione delle arti visive e delle installazioni».⁷¹

Questa idea di performatività, radicalmente mutata e priva di confini netti, trasforma anche le arti sceniche dando nuova vita a quello che Antonin Artaud pensava del teatro, ovvero un "laboratorio antropologico".⁷² E questo è stato possibile solo grazie all'introduzione di nuovi linguaggi, spesso radicalmente diversi dalle forme e dai modi artistici tradizionali.⁷³ Ad esempio, già con le avanguardie

⁷⁰ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, Londra, Tate Gallery Pubn, 2018, p. 155.

⁷¹ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 21.

⁷² *Ibidem*.

⁷³ *Ibidem*.

storiche, in particolare con i movimenti del Futurismo, del Surrealismo e del Dadaismo, si hanno testimonianze di un interesse sempre maggiore per eventi e azioni che possono essere intesi come proto-performativi.⁷⁴ L'origine della performance, va inserita in un periodo di radicale sperimentazione internazionale che va dagli anni Cinquanta del Novecento alla fine degli anni Settanta, anche se essa si è affermata più tardi anche in contesti extra-occidentali, e in particolare in Cina ed in Indonesia.⁷⁵ Questo radicale ripensamento delle arti è stato causato dalla grande portata storica che hanno avuto le rivoluzioni Sessantottine che vanno dalle manifestazioni europee, alla rivoluzione Cubana, alla guerra del Vietnam.⁷⁶ Con il passare dei decenni, le arti visive si sono aperte a diverse possibilità performative come testimoniano le *Sculture Viventi* di Piero Manzoni, in mostra alla Galleria della Tartaruga di Roma nel 1961. In questa occasione, l'artista tentò di andare oltre alla scultura tradizionale, invitando delle modelle a salire su un piedistallo, le quali, dopo essere state firmate, diventavano delle vere e proprie sculture viventi. Charles Ray, dieci anni più tardi, con la sua opera *Plank Piece I-II* divenne esso stesso scultura. Cercando di fissare con la macchina fotografica il momento dell'equilibrio perfetto, l'artista ha prodotto quelle che possono essere chiamate delle sculture performative.⁷⁷ Non si può non citare, inoltre, la pratica artistica di Yves Klein, la cui ricerca, partita dal blu IKB, passata per il concetto di vuoto e approdata all'immateriale, trova nelle *Antropometrie* la sua sintesi più completa. I primi esperimenti per la realizzazione di queste opere furono compiuti dall'artista nel 1958: in diverse occasioni Klein applicò della vernice blu su modelle nude, facendole poi roteare o imprimere su fogli di carta stesi per terra o appesi alle pareti. Al contrario di molti artisti egli ingaggiò delle modelle non per ritrarle, ma per dipingere con la loro effettiva collaborazione fisica.⁷⁸ Inoltre, con il famoso fotomontaggio *Il salto nel vuoto*, realizzato nel 1960, Klein riuscì a combinare

⁷⁴ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, cit., p. 13.

⁷⁵ *Ivi*, p. 12.

⁷⁶ *Ivi*, p. 13.

⁷⁷ Simon Baker, Fiontan Moran (a cura di), *Performing for the Camera*, (catalogo della mostra), Londra, Tate Publishing, 2016, p. 13.

⁷⁸ Giuliano Martano, *Yves Klein il mistero ostentato*, Torino, Martano Editore, 1970, p. 60.

performance art e fotografia, divenendo un esempio per molti, come testimoniano la serie *Pleasures and Terrors of Levitation* di Aaron Siskind terminate nel 1965.⁷⁹ In quel periodo infatti, gli artisti non si accontentarono di utilizzare il loro corpo come un “pennello” che lasciasse la propria traccia su un supporto bidimensionale, ma decisero di utilizzarlo direttamente come spazio di rappresentazione che a sua volta si confrontava con lo spazio fisico circostante. Quest’ultimo venne spesso inteso anche come luogo dove far sentire la propria voce, dove dare un contributo politico in prima persona. Fino agli anni Novanta, gli artisti si sono avvalsi della tecnica performativa, innanzitutto, per mostrarsi in quanto performer, in modo fisico e reale, ma anche per rappresentare altri aspetti più reconditi della propria personalità, grazie all’utilizzo di espedienti quali l’utilizzo di “personaggi costruiti” o giochi di ruolo, anche legati al nascente movimento del femminismo.⁸⁰

Il termine performance non fu usato da tutti gli artisti in tutte le aree geografiche, ma venne a volte sostituito o inteso come happening, azioni, eventi, situazioni, o body art, anche se si affermò con prepotenza, soprattutto in Occidente proprio dagli anni Settanta. La parola performance deriva dall’inglese “to perform” che può essere tradotto come compiere, eseguire, fare una certa azione; a sua volta il termine inglese deriva dal tardo latino: performare ovvero dare forma.⁸¹ Esso è strettamente correlato al termine ‘performativo’ coniato negli anni Cinquanta con la teoria linguistica del filosofo inglese J. L. Austin.⁸² La parola “performance” indica, quindi, uno stato di coscienza fortemente intrecciato con la realizzazione di un’azione pratica, ma anche un medium, un modo di fare strettamente connesso alle situazioni live. Indica, come ha sottolineato la critica RoseLee Goldberg: «a medium that insists on actual presence, on the experience of being there».⁸³ Questo modo di concepirlo può valere ancora oggi, anche se il termine acquisisce sempre nuove sfumature man mano che le tecnologie avanzano. Dagli anni Cinquanta,

⁷⁹ Simon Baker, Fiontan Moran (a cura di), *Performing for the Camera*, cit., p. 13.

⁸⁰ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, cit., p. 76.

⁸¹ Enciclopedia Treccani online alla voce “Performance” <http://www.treccani.it/vocabolario/performance/>, Consultato in data 12 Febbraio 2020.

⁸² *Ibidem*.

⁸³ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, cit., pp. 21-22.

furono molti gli artisti che sperimentarono e si confrontarono con la tradizionale superficie pittorica e scultorea creando, con il proprio corpo, eventi o azioni come il Black Mountain College in North Carolina, Joseph Beuys, Marina Abramović, Chris Burden e gli Azionisti Viennesi, solo per citarne alcuni.⁸⁴ Alla fine del secolo scorso, essi hanno dato sempre più importanza al concetto di identità, al contesto in cui essa si plasma e come la vita stessa si leghi alla logica dominante delle immagini.⁸⁵ La questione della mediazione infatti non è caratteristica solo del corpo in relazione alla tecnologia ma anche dell'interiorità che si esprime attraverso una esteriorità come testimoniano i lavori di artisti quali Joan Jonas, Luigi Ontani e Cindy Scherman. Le prime tecnologie, come la riproduzione di immagini fotografiche, i video e soprattutto l'introduzione della televisione, pongono anche la questione dell'intersoggettività e dell'autenticità, facendo apparire la performance come una arena dove la cultura risultasse non-mediata, reale.⁸⁶ Infatti, la coreografa americana Yvonne Rainer, con l'opera *Trio A: The Mind Is a Muscle*, dichiarò nel 1968, quanto utilizzasse il proprio corpo fisico in contrasto con le esperienze televisive.⁸⁷ La pratica performativa, dunque, come suggerisce Catherine Wood, non è da intendersi come una rottura rispetto alle arti visive, ma va sempre messa in relazione con la storia dell'arte precedente. Essa ha infatti, da una parte, proposto una nuova forma di "figurazione" anche in opposizione alla crescente dominanza dell'astrazione nella pittura e nella scultura, e dall'altra, ha aperto la possibilità di creazione di nuovi spazi dove la figura umana potesse emergere in modo nuovo e differente.⁸⁸ Proprio negli anni Settanta, infatti, artisti come Gina Pane o gli Azionisti Viennesi, hanno spinto il loro corpo oltre i limiti, trasferendo le emozioni più profonde in superficie, immaginando il corpo come un territorio di sperimentazione, il cui materiale potesse essere offerto allo spettatore, modificando i tradizionali confini della pratica artistica. L'avvento della tecnologia, a partire dagli anni Novanta, ha fatto sì che molti artisti iniziassero a

⁸⁴ *Ivi*, p. 12.

⁸⁵ *Ivi*, p. 76.

⁸⁶ *Ivi*, p. 16.

⁸⁷ *Ibidem*.

⁸⁸ *Ibidem*.

relazionarsi con le immagini in modo nuovo, sfruttandone da una parte, il loro potere documentario, e dall'altra, la loro capacità di porre l'azione performativa in spazi e tempi diversi. Così molti performer iniziarono a creare degli a-personaggi impassibili, degli avatar o dei cloni.⁸⁹ Questa unione tra pratica performativa ed immagine è stata al centro di molte opere di artisti come Vanessa Beecroft e Mattew Barney, con il famoso *Cremaster Cycle* (1994-2002), i quali hanno deciso di esplorare la rappresentazione del corpo nello spazio cinematografico.⁹⁰ Le performance di Vanessa Beecroft sono dei tableaux vivant dove il corpo dell'artista viene interpretato da molti altri modelli che performando, divengono quasi dei suoi cloni, delle statue viventi, dei manichini senza vita, anche a causa delle modalità di utilizzo del make-up e degli accessori.⁹¹ L'assenza dell'artista viene riempita e rimpiazzata da avatar viventi, come accade nel trittico *vb43.029.te, vb43.074.te* presentato alla Gagosian Gallery di Londra nel 2000. L'avatar non è solo un sostituto del corpo reale, ma è anche una sorta di modello che può essere reso "perfetto", ad esempio grazie alla tecnologia. Questa nuova concezione di uomo "post-umano" era stata già analizzata dal critico e gallerista Jeffrey Deitch in occasione della mostra *Post-human* del 1992, il quale riunisce una serie di artisti tra cui Mattew Barney, Kiki Smith, Jeff Koons, Cindy Scherman, Mike Kelley.⁹² Se alla base del concetto di post-human si può cogliere uno spirito entusiastico ed ottimista, d'altra parte le caratteristiche che connotano questa nuova umanità sono il narcisismo, la perversione, l'omologazione e l'alienazione.⁹³ Con il nuovo millennio e il progresso scientifico, ci si è resi conto che per agire in un mondo fisico, qualsiasi creazione robotica deve avere delle capacità sensoriali e senso-motorie, ovvero deve percepire l'oggetto con la mente e deve dunque possedere un corpo. Anche se gli ultimi studi di robotica dimostrano che i futuri robot saranno "plantoidi"⁹⁴, dagli

⁸⁹ *Ivi*, p. 92.

⁹⁰ *Ibidem*.

⁹¹ *Ibidem*.

⁹² Jeffrey Deitch, *Post Human*, (catalogo della mostra) Lausanne, FAE Musée d'Art Contemporain Pully, 1992.

⁹³ *Ivi*, p. 42.

⁹⁴ Ovvero una macchina che si comporta come un vegetale. Articolo del 18 Maggio 2017 pubblicato su National Geographic.

anni Duemila, il corpo viene riabilitato e rivalutato dal momento che sono i nostri sensi e la nostra pelle a essere la vera interfaccia con il mondo, e non il solo pensiero. Tutte queste considerazioni portano alla messa in crisi del concetto di confine tra naturale e artificiale che oggi risulta essere sempre meno preciso e netto. È proprio di questo che si occupano oggi gli artisti: ad essi spetta il compito di ridefinire la nuova figura umana per riadattarla alla rinnovata condizione fisica e psichica in una era in cui le tecnologie hanno ormai preso il sopravvento. Questo presuppone una ridefinizione dell'identità attraverso la cultura mediatica. Stelarc, con opere come *Movatar* (1998), sviluppa l'idea che il corpo debba andare al di là dell'umano per creare manifestazioni inorganiche e sottolinea la tensione che si produce nell'impatto uomo-tecnologia.⁹⁵

«Da questa unione si può ipotizzare una ricodificazione globale dello statuto umano in grado di superare le dualità uomo/macchina, vita/morte, carnale/virtuale, materiale/immateriale, naturale/artificiale, interno/esterno, mente/corpo».⁹⁶

Quello che in generale accomuna tutte queste pratiche è proprio l'uso del corpo, tipico del teatro. La performance ha sì occupato lo spazio delle arti visive, penetrandolo e trasformandolo, anche grazie alla tecnologia, ma nasce dalla pratica teatrale. Come afferma De Marinis, «le sperimentazioni novecentesche sulla drammaturgia dello spazio, individuano, di solito, proprio nell'attore il collaboratore principale, il soggetto creativo centrale dell'opera teatrale».⁹⁷ È così che piano piano l'attore, in quanto corpo in movimento, diviene prima elemento indispensabile, per poi staccarsi e creare uno spazio a sé stante dove performare. Il mondo artistico contemporaneo pone la performance in bilico tra diverse discipline quali la danza, il teatro, le arti visive, la fotografia e il cinema. Allora alcuni

http://www.nationalgeographic.it/scienza/2017/05/18/news/piante_robot_plantoidi_iit_pontedera-3533075/.

⁹⁵ Francesca Alfano Miglietti, *Identità Mutanti. Dalla piaga alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Milano, Bruno Mondadori, 2012, pp. 137-138.

⁹⁶ *Ivi*, p. 138.

⁹⁷ Marco De Marinis, *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, cit., p. 38.

artisti cercano di comprendere i differenti canoni comportamentali nei diversi ambienti. Maria Hassabi, ha lavorato in spazi teatrali e pubblici, gallerie d'arte, musei e il suo lavoro indaga proprio la problematica del display.⁹⁸ Con l'opera *PLASTIC*, presentata nel 2015 all'Hammer Museum di Los Angeles, l'artista ha voluto studiare la relazione del display convenzionale nelle gallerie in contrasto con quello performativo, sottolineando quanto lo spazio museale sia inadatto ad ospitare degli "oggetti" viventi, enfatizzando la tensione tra spazio e corpi fisici. Anche Boris Charmatz è interessato all'idea di costruzione di uno spazio che nel museo ancora non esiste. Infatti, come sottolinea Catherine Wood: «Charmatz's work asks how might choreographic exploration of the body, and bodies together, determine the foundations of an alternative kind of architecture for dance?»⁹⁹ I suoi lavori sono una grande presa in prestito di vari spazi, quello della scuola, del museo e del teatro, insieme alla creazione del *Musée de la danse* istituito nel Centro coreografico nazionale di Rennes et de Bretagne. Nel manifesto del *Musée de la danse*, Charmatz si impegna a fare della danza uno strumento per ripensare al corpo, da una parte come un archivio e dall'altra come un luogo museale in sé che esiste oltre lo spazio fisico e per questo può essere nomade.¹⁰⁰ Questo ha poi contribuito a concepire le mostre non più come mero luogo di esibizione di oggetti e opere fisse ma come spazio dinamico che si delinea attorno alla presenza mobile dei performer, si adatta ai lavori performativi e coreografici di volta in volta, e attiva un nuovo rapporto con i visitatori/spettatori.

⁹⁸ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, cit., p. 159.

⁹⁹ *Ivi*, p. 168.

¹⁰⁰ Sito del MOMA alla voce "Musée de la danse" https://assets.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/calendar/manifesto_dancing_museum.pdf, Sito consultato in data 8 Luglio 2020.



9. Piero Manzoni, *Scultura Vivente* (1961), Galleria della Tartaruga Roma.



10. Charles Ray, *Plank Piece I e II* (1973).



11. Yves Klein, *Il salto nel vuoto* (1960).



12. Aaron Siskind, *Pleasures and Terrors of Levitation*, (1953-1965).



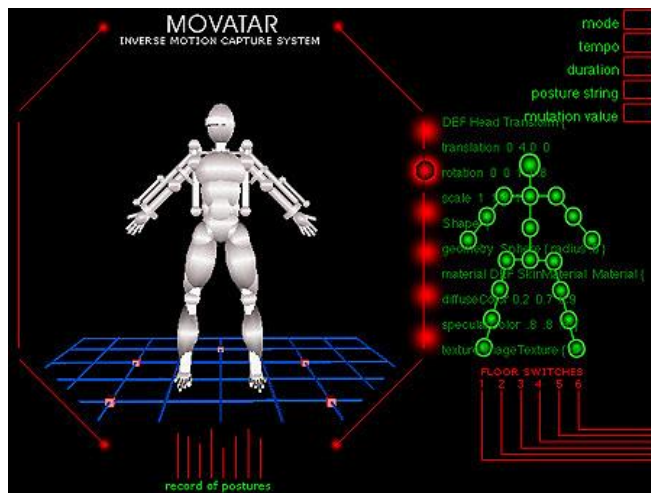
13. Yvonne Rainer, *The Mind is a Muscle: Trio A*, Judson Memorial Church, Greenwich Village, New York, 1966.



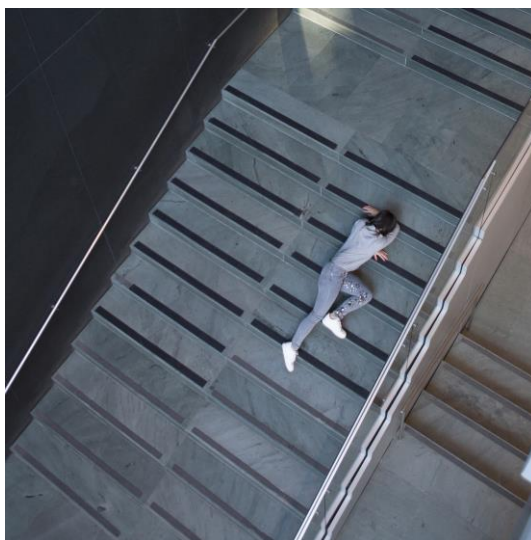
14. Vanessa Beecroft, *VB 43*, 2000, Gagosian Gallery, London, *Trittico numero 2* (I. VB 43.029.TE; II. VB 43.069.TE; III. VB 43.074.TE).



15. Matthew Barney, da *Cremaster Cycle* 1994-2002 (630×800).



16. Stelarc, *Movatar* (1998).



17. Maria Hassabi, *PASTIC* (2015).

1.4 Superfici performative

Dagli anni Duemila, tra lo spettatore e il performer si è interposta una nuova dimensione: quella superficiale dello schermo. Si tratta di una interfaccia uomo-computer, «una superficie piatta rettangolare, destinata alla visione frontale»¹⁰¹ che ha cambiato il modo di accedere a qualsiasi tipo di informazione ed esperienza.

«Lo schermo esiste nel nostro spazio fisico, quello in cui si muove il nostro corpo e agisce come su un altro spazio. Quest'altro spazio, lo spazio della rappresentazione ha sempre una scala dimensionale diversa da quella che utilizziamo nel nostro spazio normale».¹⁰²

Lo schermo quindi, secondo Lev Manovich, descrive bene sia lo spazio superficiale di un dipinto, che il display di un computer, un tablet o uno smartphone. Per questo allora, la nostra società può essere intesa come una *society of the screens*, con una sua storia scandita da una genealogia dello schermo in quattro fasi.¹⁰³ Lo “schermo classico” è quello del quadro pittorico, la cui cornice delimita lo spazio della rappresentazione di immagini statiche. Con l'introduzione del cinema, e in seguito della televisione, nasce lo “schermo dinamico”, una superficie dove vengono proiettate delle immagini in movimento. Lo schermo dinamico, inoltre, ha la particolarità di essere uno spazio sì, rappresentativo, ma che tende ad escludere il contesto, obbligando lo sguardo dello spettatore entro i suoi confini. Il terzo tipo di schermo, quello in “tempo reale”, non ha a che fare con la finzione o la rappresentazione ma deriva dal perfezionamento delle tecniche di sorveglianza. Si tratta di schermi che registrano in tempo reale ciò che mostrano e che sono alla base del live di oggi. L'ultimo tipo di schermo che Lev Manovich prende in

¹⁰¹ Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, Bologna, Il Mulino, 2011. p. 282.

¹⁰² *Ibidem*.

¹⁰³ *Ivi*, p. 279.

considerazione, è quello “interattivo” del computer. A tal proposito, Antonio Somaini, afferma infatti che:

«con i nuovi media digitali, lo schermo non diventa solo interattivo ma si moltiplica, come avviene in tutti quei software che consentono di visualizzare simultaneamente più finestre, e in alcuni casi tende proprio a scomparire come avviene nella cosiddetta realtà virtuale, ossia in quegli ambienti interattivi in cui lo spettatore, se possiamo ancora chiamarlo così, interagisce con gli elementi che lo circondano attraverso delle interfacce che non sono più degli schermi».¹⁰⁴

Se quello che viene spesso preso in considerazione a questo punto è lo spettatore e il suo modo di interagire con tutte queste tipologie di schermo, fino ad arrivare alla realtà virtuale, io vorrei invece concentrarmi su quello che succede all’immagine mostrata, in particolare all’immagine del corpo nella pratica performativa. È essenziale sottolineare che l’introduzione dello schermo dinamico, e più recentemente quello in tempo reale ed interattivo, ha favorito la diffusione della performance art in luoghi diversi da quelli fisici tradizionalmente utilizzati. Il più importante di questi luoghi, e quello che analizzo maggiormente, è lo spazio di Internet, della rete. Il corpo, nella pratica performativa, viene inteso come una superficie da plasmare per esplicitare contenuti sempre diversi, uno spazio per la comunicazione visiva. Con l’introduzione delle nuove tecnologie, questa comunicazione avviene attraverso un’immagine, una fotografia o un video. Come afferma Dino Formaggio: «il corpo, innanzitutto, inteso come plesso di percezione, memoria ed immaginazione, nell’espansione della sua potenza come tecnica artistica, apre lo spazio della comunicazione».¹⁰⁵ La forza di questa comunicazione è ugualmente valida nello spazio fisico, in quello della rete o in quello virtuale, perchè, come afferma Giuliana Bruno, non è la materialità che conta, «bensì la sostanza delle relazioni materiali» e lo spazio di queste relazioni si manifesta

¹⁰⁴ *Ivi*, p. 280.

¹⁰⁵ *Ivi*, p. 67.

concretamente sulla superficie di svariati media.¹⁰⁶ Grazie al «tangibile contatto superficiale» siamo in grado di percepire e comprendere il corpo o l'opera nel suo spazio artistico «trasformando il contatto nell'interfaccia comunicativa di un'intimità pubblica».¹⁰⁷ La superficie dei media, il luogo di confine e di transito dove osservatore e artista trovano un punto di incontro, genera una forte tensione che permette relazioni inedite. Infatti, come afferma Giuliana Bruno «la superficie non è superficiale, ma piuttosto un piano corposo di trasformazione relazionale dotato di consistenza e profondità»¹⁰⁸ e questa profondità è uno spazio esperienziale. Per questo, sia che si tratti di un corpo in uno spazio fisico, che della sua immagine nello spazio della rete, l'artista performativo, attua, grazie alla corporeità e alla tensione superficiale, la dimensione socializzata della comunicazione.¹⁰⁹

¹⁰⁶ Giuliana Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Monza, Johan & Levi, 2016, p. 9.

¹⁰⁷ *Ivi*, p. 10.

¹⁰⁸ *Ivi*, p. 199.

¹⁰⁹ Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, cit., p. 67.

CAPITOLO II

LO SPAZIO DIGITALE DELLA RETE

Nel mondo in cui siamo immersi, le nuove tecnologie non solo sono sempre più presenti, ma influenzano profondamente il nostro modo di pensare e percepire la realtà. Ce lo ricorda anche l'artista e teorico Roy Ascott secondo il quale siamo ormai sul «confine tra cyberspazio e spazio materiale, tra pixel e particelle, un nuovo Big Bang, un nuovo universo mediale».¹¹⁰ Questo universo mediale è spesso simulato ed iperreale e ci obbliga a ridefinire il concetto di presenza, di tempo e soprattutto di spazio. Se lo spazio reale è uno spazio tridimensionale o idealmente curvo, ma pur sempre fisico, queste trasformazioni tecnologiche pongono un nuovo tipo di spazialità che è quella digitale. Il termine digitale deriva dall'inglese *digital* o *digit* (dal lat. *digitus* «dito») e che significa anche «cifra (di un sistema di numerazione)».¹¹¹ Questo termine viene spesso contrapposto a quello di analogico. Per cogliere a pieno questa differenza è utile far riferimento alla tecnica fotografica. La fotografia analogica è creata per mezzo di diversi meccanismi ottici e chimici: si tratta di un'impressione, di un trasferimento analogo dei riflessi di luce degli oggetti catturati dall'obiettivo su una superficie fotosensibile. La fotografia digitale, invece, presenta delle immagini i cui segnali luminosi sono stati codificati digitalmente sul *Charge Coupled Device* (CCD) e compressi in un determinato formato (.jpeg o .tiff).¹¹² Gli apparecchi digitali, infatti, sono «dispositivi che trattano grandezze sotto forma numerica, cioè convertendo i loro valori in numeri di un conveniente sistema di numerazione, spesso binario».¹¹³ Questi dispositivi, come ci suggeriscono Pinotti e Somaini nel loro libro *Cultura Visuale* (2016),

¹¹⁰ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, Roma, Carocci, 2008, p. 68.

¹¹¹ Enciclopedia Treccani online alla voce "digitale" <http://www.treccani.it/vocabolario/digitale2/>.

¹¹² Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2016, p. 147.

¹¹³ Enciclopedia Treccani online alla voce "digitale" <http://www.treccani.it/vocabolario/digitale2/>.

dispongono nello spazio digitale del web le immagini ridefinendone il rapporto con lo spettatore.¹¹⁴ Il computer, ad esempio mette in relazione due luoghi: lo spazio video o fotografico che appartiene allo schermo, che è rappresentativo seppur digitale, e lo spazio della rete.¹¹⁵ Dalla metà dell'Ottocento, lo schermo viene associato alle arti dello spettacolo, e da barriera e divisorio, diviene una «apertura che svela e dischiude»¹¹⁶ ovvero uno spazio adibito a rappresentazione. Esso, definito come schermo dinamico, caratteristico del cinema, si pone tra la tela del quadro (schermo classico) e il recente schermo del computer (schermo interattivo) «che ha come punto di arrivo la scomparsa dello schermo stesso con l'avvento della realtà virtuale».¹¹⁷ Tuttavia, le immagini e i video non occupano, nel computer, solo lo spazio dello schermo, ma circolano all'interno dello spazio della rete, di Internet, che è partecipativo e non solo puramente rappresentativo. Spesso infatti, la rete da forma a nuove modalità di espressione dei singoli e della collettività e secondo Andrea Balzola essa è:

«un medium esplosivo che traduce la virtualità in un sistema aperto e mutante di relazioni, veicolo della complessità delle dinamiche sociali innovative del nuovo millennio. L'arte attraverso la rete diventa connettiva, si nutre alla sorgente della creatività diffusa e costruisce ponti tra mondo virtuale e mondo reale».¹¹⁸

Dalla sua creazione, nel 1990, ad opera di Tim Barners Lee, essa è stata intesa come uno strumento di scambio tra due realtà: una reale ed una virtuale del web per poi essere definita come un'invenzione di carattere sociale piuttosto che tecnico.¹¹⁹ La rete non simula un'altra realtà, ma connette e permette di confrontare e raggiungere una miriade di informazioni presenti sui siti web, e soprattutto sui social network,

¹¹⁴ Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, cit., p. 172.

¹¹⁵ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., p. 9.

¹¹⁶ Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, cit., p. 142.

¹¹⁷ *Ibidem*.

¹¹⁸ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 80.

¹¹⁹ *Ivi*, p. 81.

i quali rendono la comunicazione tra milioni di utenti semplice ed immediata. Essa è spesso intesa come una svolta epocale, come fu l'invenzione della prospettiva, che secondo Panofsky, ha espresso una nuova rappresentazione del mondo rinascimentale.¹²⁰ Oggi infatti le tecnologia è in grado di proporre un innovativo sistema di valori per mezzo del quale si aprono nuove interpretazioni e visioni della realtà.¹²¹ Tuttavia, la rete non è rappresentativa «non riproduce, non simula, non emula, ma genera azioni, relazioni e dinamiche sociali». ¹²² Questo porta all'eliminazione di un punto di vista centrale e preferenziale, la cui lenta sparizione lascia il posto alla connessione di tanti “piccoli mondi” creati dagli utenti, la cui partecipazione si esprime come parte di un insieme. Questa connessione non è solo virtuale, ma tende a superare i confini della rete stessa «occupando un territorio concreto e animandolo di eventi»¹²³ come successo in occasione della realizzazione della performance *Fairytale* di Ai Weiwei messa in scena nel 2007 in occasione della dodicesima edizione di Documenta a Kassel. Il lavoro dell'artista prevedeva il coinvolgimento di 1001 persone, sia come veri e propri partecipanti all'esposizione, sia come testimoni. Essi avevano il compito di apparire per poi scomparire, in qualità di singoli e non di massa.¹²⁴ Queste manifestazioni effimere, seppur presenze reali in un contesto reale, richiamano il comportamento degli utenti nello spazio digitale della rete. Lo scopo dell'artista, infatti, era quello proporre una forma di organizzazione sociale strutturando lo spazio secondo regole precise.¹²⁵ Se da un lato, lo spazio della rete tende a sincronizzare ed uniformare la massa facendo perdere la soggettività, d'altra parte questa massa, come in *Fairytale*, incorpora una potenziale di azione. Essa, come succede per la rete, riprende l'idea di mobilità internazionale, descrive un nuovo tipo di cittadinanza che appartiene al mondo intero, è temporanea, va oltre le ideologie e

¹²⁰ *Ivi*, p. 82.

¹²¹ *Ivi*, p. 15.

¹²² *Ivi*, p. 83.

¹²³ *Ivi*, p. 86.

¹²⁴ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, Londra, Tate Gallery Pubn, 2018, p. 147.

¹²⁵ *Ivi*, p. 148.

agli Stati.¹²⁶ Questo lavoro, come il web, vuole abbattere i confini sociali imposti per connettere le persone, nello spazio illimitato di internet.

Se i dispositivi digitali hanno la capacità di creare un nuovo tipo di spazialità, di conseguenza, anche il computer è in grado di generare spazio. E lo è nonostante sia un “organismo inorganico”, come sottolineato da Bernard Stiegler.¹²⁷ Sono infatti gli utenti a creare siti, programmi, oggetti digitali e contenuti che circolando e modificandosi nello spazio digitale ci raggiungono e ci condizionano. Il computer è definito da Pinotti e Somaini non solo come un dispositivo, ma anche come un supporto e un medium.¹²⁸ Si tratta di un supporto tramite il quale è possibile rendere visibili le immagini digitali nonostante ci ricordi che anch’esse hanno una loro precisa materialità perchè sono precarie, sottoposte ad obsolescenza.¹²⁹ Ed è un medium poiché «dà forma al materiale sensibile ad esso correlato»¹³⁰, anche se esso è un medium complesso, perchè riassume e fonde insieme tutti i media precedenti.¹³¹

Come ci ricorda Marshall McLuhan nel libro *The Medium is The Massage*, i media, come il computer, sono una sorta di protesi virtuale, estensioni artificiali dei sensi che mediano le nostre esperienze, conoscenze e la nostra vita sociale e culturale.¹³² Un esempio di lavoro artistico che riflette sul concetto di protesi e mediazione dell’esperienza sono le installazioni dell’artista tedesco Carsten Höller, presentate anche in occasione della mostra *Doubt* a lui dedicata nel 2016 negli spazi dell’Hangar Bicocca di Milano.¹³³ Esse sono concepite come “un parco giochi” fatto di scivoli e di oggetti, uniti a parti meccaniche, luci stroboscopiche e suoni particolari, che disorientano lo spettatore il quale è invitato a passarci attraverso, a viverle. Per Höller è importante capire come l’uomo si relaziona con questi oggetti e con l’ambiente fisico che li ospita, e come gestisce le sue emozioni.¹³⁴ Si tratta di

¹²⁶ *Ivi*, p. 149.

¹²⁷ Bernard Stiegler, *Automatic Society: The Future of Work*, Cambridge, Polity Pr, 2016, p. 19.

¹²⁸ Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, cit., p. 137.

¹²⁹ *Ivi*, pp. 138-9.

¹³⁰ *Ivi*, p. 155.

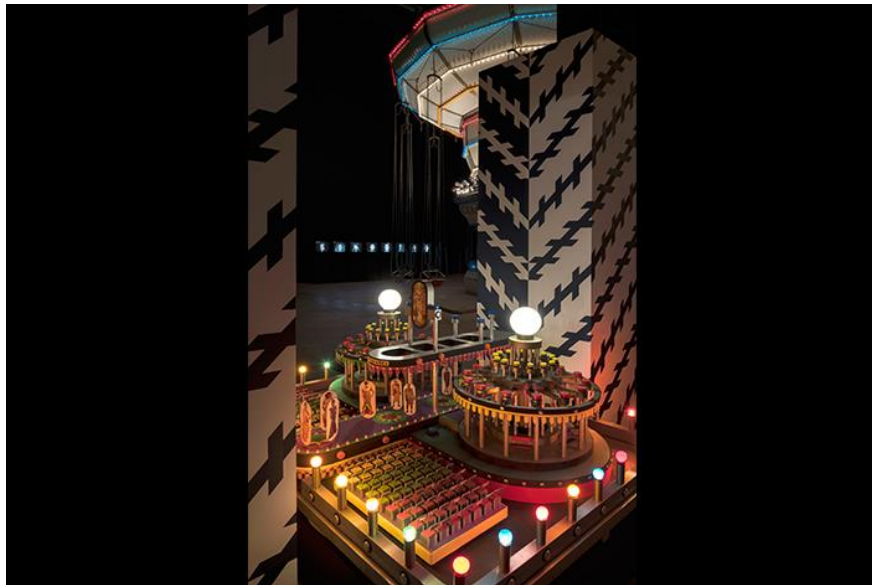
¹³¹ *Ivi*, p. 159.

¹³² *Ivi*, p. 168.

¹³³ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, cit., p. 209.

¹³⁴ *Ibidem*.

un passaggio psicologico che avviene anche con gli oggetti digitali: queste installazioni hanno la forza di costringere il visitatore, che poi è anche un fruitore, alla consapevolezza dell'utilizzo e alla gestione del feedback che esso riceve utilizzando l'oggetto che sia virtuale o reale. Egli vuole studiare i confini tra la nostra individualità, la comunità e il loro legame con la costruzione di uno spazio collettivo, che può essere considerato come una metafora dello spazio digitale della rete.



18. Carsten Höller, opere esposte alla mostra *Doubt* tenutasi all Hangar Bicocca di Milano mostra nel 2016.

2.2 Lo spazio della rete come spazio creativo

I lavori di Carsten Höller e Ai Weiwei possono essere riferiti allo spazio digitale come modello di gestione di utenti o di emozioni, anche se essi sono stati sviluppati nello spazio reale e fisico. La questione su cui vorrei però porre l'accento è quella di come si comportino gli artisti che decidono di utilizzare lo spazio della rete come luogo artistico, o più in particolare come spazio performativo. Intorno agli anni Novanta, con la diffusione del World Wide Web, molti artisti si sono infatti interessati allo spazio digitale e alle sue conformazioni iniziando ad utilizzare questo nuovo medium, in modo semplice e quasi autoreferenziale. Poi, con il passare del tempo, sia artisti che normali utenti hanno sperimentato questo strumento utilizzandolo in modo sempre più creativo, attivo, o meglio, interattivo.¹³⁵ Riguardo questo concetto Andrea Balzola e Paolo Rosa ci ricordano come sempre più spesso l'arte interattiva sia comparata a quella performativa. Infatti:

«affinché il dialogo tra uomo e macchina avvenga in modo creativo e si ripercuota nella relazione interpersonale, è necessario che l'azione prevalga sulla procedura, cioè che il gesto che da luogo all'interazione non sia solamente un atto funzionale, risultato di comportamenti meccanici e prevedibili, ma conservi le sue proprietà espressive».¹³⁶

In questo luogo illimitato, dove non ci sono veri confini, l'artista è costretto a farsi-spazio tra la miriade di utenti, siti web, e in generale, di oggetti digitali ed auto-determinarsi, per mezzo dei suoi lavori, come parte di questo ambiente. Egli, utilizzando internet, vi si relaziona in modo completamente diverso dallo spazio reale, poiché il suo corpo ne viene spesso escluso e ciò implica un nuovo rapporto con i sensi. I corpi, in quanto oggetti reali, si relazionano naturalmente con lo spazio fisico circostante. Questo non è così scontato nel mondo digitale, poiché

¹³⁵ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., pp. 26-7.

¹³⁶ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, cit., p. 99.

inserendo un corpo nella rete, esso si comporterà come un qualsiasi oggetto digitale. Un contenuto, come un oggetto digitale, nello spazio della rete è modificabile, ricalcolabile e fluido.¹³⁷

Il corpo e quanto produce nello spazio della rete è al centro delle ricerche di molti artisti performativi. Alcuni di loro, soprattutto sullo svoltare del millennio, hanno deciso di affidare parte della pratica artistica e performativa ad una avatar virtuale creato appositamente, la cui esistenza è per forza limitata allo spazio digitale. Se la creazione di avatar, soggetti-oggetti completamente virtuali, pone con insistenza la questione della smaterializzazione del corpo reale del performer, tuttavia altri artisti si occupano di questa problematica utilizzando tecniche performative attraverso profili sui vari social network. Instagram, ad esempio, diviene anche un luogo dove creare e condividere opere performative virtuali. Con questi lavori, gli artisti vogliono spesso indagare i concetti di visibilità e di creazione di identità virtuali in questo complicato spazio digitale che è strettamente legato al processo di pubblicazione. La conseguenza principale è che in questo caso gli artisti cessano di essere datori di forma e divengono invece fornitori di altri contenuti come azioni, performance e processi.¹³⁸ Lo spazio della rete, che come ho sottolineato nel precedente paragrafo, è generativo, ma possiede anche altre caratteristiche che hanno ricadute specialmente in campo artistico. Prima di tutto, essendo duplicabile¹³⁹, pone l'artista, in quanto produttore di un'opera virtuale, nella posizione di essere anche il suo spettatore. Questo perchè gli oggetti virtuali, una volta condivisi e messi in circolazione, esistono in modo autonomo.¹⁴⁰

Questo spazio digitale è anche comprimibile perchè una grande quantità di dati che vi circolano possono essere salvati su piccoli supporti esterni o su cloud interni, rendendo la questione dell'archiviazione e del salvataggio di opere d'arte nuova e ricca di complicazioni, la cui analisi richiederebbe una ricerca tesi a parte.

¹³⁷ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., p. 18.

¹³⁸ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, Milano, Mousse publishing, 2019, pp. 48-49.

¹³⁹ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., p. 16.

¹⁴⁰ *Ivi*, p.18.

Una terza caratteristica è che lo spazio virtuale sia condivisibile. Questa condivisibilità sta alla base del fenomeno della circolazione degli oggetti digitali, studiato molto bene dall'artista Hito Steyerl, che per spiegarlo ha coniato il neologismo "circolazionismo".¹⁴¹ L'artista tedesca, si è anche occupata delle questioni derivanti da questo fenomeno e legate all'iper-visibilità degli oggetti digitali, e di conseguenza, anche delle immagini e degli utenti/artisti che le creano. Essi quindi, sono spesso costretti a rinegoziare il loro rapporto con le nuove tecnologie per limitarne il controllo e per evitare che esse prendano il sopravvento. Che lo spazio e gli oggetti virtuali siano condivisibili e dunque manipolabili pone un altro problema fondamentale: quello dell'unicità ed autenticità dell'opera d'arte digitale. Essa è strettamente legata, da una parte, al copyright, metodo che aiuta a preservarne l'originalità, dall'altra al concetto di copyleft, introdotto da Richard Stallman.¹⁴² Nonostante certi artisti cerchino di regolare l'utilizzo delle loro opere in formato digitale, altri invece, grazie alle possibilità del copyleft, lo rendono deliberatamente accessibile e modificabile da chiunque voglia. In questo caso, viene alla luce la vocazione relazionale della tecnologia, la quale tende ad annullare la distanza spazio-temporale, essendo essa potenziata all'infinito dalla rete.¹⁴³ Inoltre, si assiste alla creazione di opere il cui autore non è unico, ma distribuito. Di questo si sono occupati diversi autori, all'inizio degli anni '90, nel *Manifesto dell'arte e della comunicazione nell'era del virtuale*, dove si sottolineava, da una parte, quanto fosse importante il processo nell'arte più che l'opera finale in sé, dall'altra quanto le nuove tecnologie siano in grado di aprire le porte ad una processualità artistica collettiva.¹⁴⁴ All'interno del manifesto la virtualità e l'interattività sono così definite:

«La virtualità è una nuova dimensione espressiva e comunicativa che materializza il momento progettuale e ideativo, smaterializzando o

¹⁴¹ Cristina Baldacci, *Recirculation: The Wandering of Digital Images in Post-Internet Art*, in *Re-: An Errant Glossary*, a cura di C.F.E. Holzhey e A. Wedemeyer, ICI Berlin, Berlino 2019, pp. 25-33, https://doi.org/10.25620/ci-15_04.

¹⁴² Il copyleft, al contrario di copyright, si riferisce alla possibilità di modificare liberamente un programma, una pagina o un sito web.

¹⁴³ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, cit., p. 17.

¹⁴⁴ *Ivi*, p. 49.

fluidificando i supporti formali, i generi disciplinari e i codici linguistici. [...] L'interattività è il coinvolgimento e la partecipazione del fruitore in una relazione creativa con l'opera d'arte tecnologica».¹⁴⁵

Da qui si evince quanto uno dei punti fondamentali sia l'autore collettivo che Balzola e Roda definiscono "Autore plurale".¹⁴⁶ Questo autore plurale non condivide il processo creativo solo con professionisti del settore e altri utenti, ma anche con i dispositivi stessi dialogando con essi. L'opera dell'artista plurale è un'opera-processo che scaturisce da condivisioni, mutamenti e da confronti continui, come avviene nelle comunità virtuali o nelle elaborazioni collettive open-source. Questo artista genera uno spazio creativo all'interno dello spazio della rete dove la "con-di-visione", diviene "identità espressiva".¹⁴⁷ E se da una parte questo porta a concepire lo spazio elettronico come spazio della connettività e dell'intelligenza collettiva, dall'altra, esso è anche lo spazio del caos, uno spazio che pone il soggetto marginalmente, implementando la creazione di una società automatica.¹⁴⁸

2.3 Lo spazio della rete come spazio del controllo

Alla fine del XIX secolo, l'uomo si è dovuto confrontare con una rapidissima evoluzione tecnologica che ha modificato il suo modo di vivere, di comunicare, di relazionarsi e anche di fare arte. Il nuovo spazio creato dall'introduzione di internet, lo spazio digitale della rete, si è piano piano configurato come un nuovo ambiente creativo, utilizzato da artisti, performer o semplici utenti. Che questi cambiamenti scientifici e tecnologici vengano considerati una rivoluzione¹⁴⁹ vera e propria, paragonabile solo all'invenzione della stampa nel XVI secolo, o una semplice ma profonda evoluzione di tecniche e media¹⁵⁰, è indubbio che l'intero sistema dell'arte

¹⁴⁵ *Ivi*, p. 50.

¹⁴⁶ *Ibidem*.

¹⁴⁷ *Ivi*, pp. 54-58.

¹⁴⁸ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., p. 43.

¹⁴⁹ Hito Steyerl, *The City of Broken Windows*, Carolyn, Christov-Bakargiev e Marianna, Vecellio (a cura di) Catalogo della mostra 1° novembre 2018 – 1° Settembre 2019, Castello di Rivoli, Skira, Milano, 2019 p. 36.

¹⁵⁰ Claudio Marra, *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori, Milano 2006.

ne sia stato profondamente attratto ed influenzato. Siamo perciò immersi in una nuova epoca e per comprendere meglio cosa sia mutato in questi ultimi quaranta anni è utile fare un breve riferimento alle epoche precedenti, come suggerisce il filosofo Mario Costa nel suo libro *Dimenticare L'arte*. Egli crede che la storia dell'arte sia una storia di estetizzazione delle varie tecniche, dal momento che la produzione artistica è strettamente legata alle tecniche utilizzate per la sua realizzazione.¹⁵¹ La prima epoca che egli individua è quella della “produzione tecnica”, e quindi delle “arti tecniche”. È l'epoca in cui si sono sviluppate e perfezionate la pittura e la scultura i cui strumenti principali sono oggetti attivati dal corpo dell'uomo: è l'epoca della mano.¹⁵² Tramite l'uso di questi oggetti, l'artista può esprimere la sua interiorità, le sue idee, la sua personalità artistica per dar loro un significato. La seconda epoca è quella “tecnologica”, o delle “arti tecnologiche” che caratterizza gran parte dell'Ottocento e del Novecento. È l'epoca in cui nascono la fotografia, il cinema, il fonografo, il telefono e la televisione, strumenti tecnologici, che mettono in crisi le teorie estetiche tradizionali.¹⁵³ In questa epoca, l'artista non si relaziona più con degli strumenti ma con delle macchine vere e proprie che mediano e traducono l'esperienza artistica.¹⁵⁴ Le ricerche effettuate durante tutto il Novecento in ambito militare, hanno portato all'introduzione di nuove macchine che codificano le informazioni in forma di sequenza binaria, fino allo sviluppo, negli anni Ottanta, del computer come elaboratore di testi, calcoli, immagini. Inoltre, l'invenzione del sistema di posta elettronica, insieme a quello dell'HyperText Transfer Protocol ad opera di Tim Barners Lee, conosciuto come

¹⁵¹ Mario Costa, *Dimenticare l'arte, Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, Franco Angeli, Milano, p. 37.

¹⁵² Ivi, p. 43.

¹⁵³ Ivi, p.44.

¹⁵⁴ Come sottolineato da Marshall McLuhan le macchine tecnologiche, sono media, che hanno il potere di tradurre un'azione in una forma alternativa, trasformandola e trasmettendola. Nel suo libro: *The Medium is The Massage*, i media sono rappresentati come una sorta di protesi virtuali, estensioni artificiali dei sensi che mediano le nostre esperienze, conoscenze e la nostra vita sociale e culturale. Il medium infatti, «può essere inteso come un insieme costituito non solo dai supporti materiali [...] ma anche dalle tecniche che possono essere esercitate su tali supporti». In altre parole, è l'unione degli *strumenti tecnici* e delle *operazioni* per mezzo dei quali si costituisce una cultura. Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, cit, p. 138.

WWW (World Wide Web) ed Internet, hanno permesso, grazie all'interconnessione tra i computer, la facile e veloce trasmissione e condivisione di qualsiasi tipo di informazione.¹⁵⁵ Infine, agli inizi degli anni duemila, è stato introdotto il primo smartphone che ha portato il *mobile computing*, il *touch* e lo *swipe* sulla scena mondiale, facendo diventare la rete "portatile" di facile e costante accesso.¹⁵⁶ Il computer è definito da Costa come uno strumento "neotecnologico" e può essere considerato come il medium principale, insieme al cellulare, alla rete e alla realtà virtuale, dell'"epoca neotecnologica".¹⁵⁷ In questa epoca, sono stati messi in discussione i concetti di spazio, tempo e il modo in cui si manifesta la presenza corporea. Gli strumenti "neotecnologici" sono degli "ipermedia", dei "blocchi mediali e comunicanti", ovvero l'unione di media diversi che «agiscono secondo la stessa fisiologia come il preciso rimandarsi di reti, cellulari, televisione, telefonia».¹⁵⁸ Infatti: «la rivoluzione digitale porta i media a sovrapporsi ed integrarsi, ad esempio, leggiamo il giornale sul nostro computer».¹⁵⁹ Se gli oggetti tecnologici erano delle protesi per l'uomo, delle estensioni che operavano sulle cose, quelli neotecnologici sono considerati dal filosofo delle estroversioni che agiscono sull'uomo stesso assottigliando i limiti tra interiorità ed exteriorità.¹⁶⁰ Essi tendono, infatti, ad essere sempre più autonomi, marginalizzando il lavoro dell'uomo il quale ne subisce anche le azioni, come dimostrano la genetica e le biotecnologie. L'autonomia dei dispositivi neotecnologici è stata incrementata anche dall'introduzione del GPS (Global Positioning System), il quale rende le persone rintracciabili, e del *data mining*, programmi di intelligenza artificiale che registrano ed esplorano i milioni di dati introdotti e trasferiti in rete dagli utenti soprattutto per mezzo dei social media. L'epoca neotecnologica è dunque l'era del *Machine Learning*, dei dispositivi intelligenti «il cui software, può adattare automaticamente il proprio

¹⁵⁵ Lorenzo Giusti - Nicola, Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 352.

¹⁵⁶ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, cit., p. 57.

¹⁵⁷ Mario Costa, *Dimenticare l'arte, Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, cit., p. 48.

¹⁵⁸ Ivi, pp. 108-111.

¹⁵⁹ Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna, 2011, p. 315.

¹⁶⁰ Mario Costa, *Dimenticare l'arte, Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, cit., p. 48.

comportamento a situazioni diverse». ¹⁶¹ Per mezzo di questi dispositivi è possibile quindi definire la nostra posizione, gli spostamenti, le abitudini, i gusti, il profilo psicologico. In altri termini, è possibile conoscere la vita di chiunque sia connesso alla rete e di chi lo circonda.

2.3.1 Come non essere visti. Una guida per sfuggire alla sorveglianza

In questo contesto “neotecnologico” o “post-mediale”, grazie a Internet e al web interattivo, le pratiche culturali sono considerevolmente mutate. ¹⁶² Artisti come Hito Steyerl (Monaco di Baviera, 1966), hanno ben compreso che uno dei fini dell’azione artistica odierna «è quello di smascherare i meccanismi di interattività strumentale e gli automatismi comportamentali che ne derivano, rendendoli trasparenti e denunciandone l’esistenza e il funzionamento». ¹⁶³ Steyerl, artista, teorica e docente di film e video sperimentali a Berlino, dopo aver passato i suoi primi vent’anni di vita nella repubblica federale tedesca, ha deciso di avvicinarsi alla pratica cinematografica in Giappone, dove frequenta il Japan Institute of The Moving Image, per poi specializzarsi a Monaco sul genere documentario dal 1998. Le sue opere, infatti, sono perlopiù documentari, film o video installazioni integrati con ambienti architettonici, inizialmente presentati in circuiti alternativi e festival del cinema. Nei suoi lavori artistici è evidente un grande sforzo teorico oltre che pratico, dovuto alla profonda riflessione filosofica dell’artista che nel 2003 ha conseguito anche un dottorato in filosofia a Vienna. Il suo lavoro è strettamente correlato ai suoi testi, che secondo Griselda Pollock, sono “opere-parole”, in quanto «ogni suo saggio ha la qualità di un’opera d’arte e non può essere sottoposto a decostruzione testuale». ¹⁶⁴ Completata da conferenze

¹⁶¹ Hito Steyerl, *The City of Broken Windows*, cit., p. 36.

¹⁶² André Gunthert, *La cultura della condivisione o la rivincita delle masse*, in *L’immagine condivisa. La fotografia digitale*, trad. it. G. Boni, Contrasto, Roma 2016, pp. 97-112 (ed. or. 2015).

¹⁶³ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L’arte fuori di sé, un manifesto per l’età post-tecnologica*, cit., p. 97.

¹⁶⁴ Hito Steyerl, *The City of Broken Windows*, cit., p. 46.

che spesso assomigliano ad opere performative, la sua ricerca spazia dalle riflessioni sulla tecnologia nell'era della globalizzazione e dell'ambito militare, alla produzione, circolazione, flusso di immagini e di informazioni grazie ai nuovi media e al controllo che essi esercitano sugli utenti.¹⁶⁵ Steyerl è anche co-fondatrice di un centro di ricerca sui Proxy Politics, dei server che traducono le richieste degli utenti, immagazzinando informazioni e dati, che essi più o meno consapevolmente condividono sul web, per rivenderli a varie società. Il centro di ricerca nasce come luogo dove studiare e capire in che modo sovvertire questi processi e le relazioni di potere che creano.¹⁶⁶ I Proxy Politics sono contenuti nella maggior parte dei dispositivi "neotecnologici", in particolare negli smartphone. Secondo la Steyerl, le immagini che produciamo con le loro fotocamere sono co-prodotte perchè sono il risultato del nostro punto di vista combinato a calcoli computazionali ed è per questo che lei le chiama proprio *Computational photography*.¹⁶⁷ Il suo lavoro riflette la tensione che si stabilisce tra uomo e macchina nell'era digitale ed è «un coagulo spazio-temporale, storia di rispecchianti e sovrapposizioni, di identità multiple e sparizioni, di fratture e simulazioni, una negoziazione continua tra gesto e corpo, azione e riflessione teorica».¹⁶⁸

L'opera che maggiormente analizza questo processo di controllo sull'uomo da parte delle macchine è una video installazione di 15 minuti intitolata *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* presentata nel 2013 alla 56 esima Biennale di Venezia. Nonostante nel titolo l'artista voglia sottolineare come quest'opera sia "didattico-educativa", è anche vero che essa assomiglia più ad una esperienza formale ed estetica.¹⁶⁹ Esso fa riferimento alla commedia inglese della BBC *Monty Python's Flying Circus*, dove tra il 1969 e il 1974, era inserito un originale film satirico sul governo britannico intitolato *How Not to Be Seen* nel quale si

¹⁶⁵ Ivi, p. 101.

¹⁶⁶ Hito Steyerl, *Proxy Politics: Signal and Noise*, e-flux journal #60, December 2014. <https://www.e-flux.com/journal/60/61045/proxy-politics-signal-and-noise/> consultato in data 13 marzo 2020.

¹⁶⁷ *Ibidem*.

¹⁶⁸ Hito Steyerl, *The City of Broken Windows*, cit., p. 21.

¹⁶⁹ Ivi, p. 163.

spiegava l'importanza di rimanere invisibili in un paesaggio.¹⁷⁰ Inoltre, il titolo, con la dicitura finale .MOV, vuole riferirsi al formato video in cui di solito i filmati sono salvati, per richiamare ancora di più la sua appartenenza al mondo della rete e del digitale. Grazie a questa opera, l'artista, aiutata da una voce maschile metallica, elettronica e autoritaria con accento britannico, ci suggerisce, in cinque lezioni, che ci sono ancora dei modi per essere invisibili in un'era della ipervisibilità.¹⁷¹ Ad esempio, si può indossare un burqa, avere più di cinquanta anni, vivere in comunità chiuse. O ancora, più ironicamente ci invita ad essere «invisibili in bella vista» o «essere invisibili diventando una immagine»¹⁷² o «restringersi in modo da essere più piccoli di un pixel». Per mettere in scena questa ultima possibilità, l'artista ha inserito nel video tre individui che indossano dei quadrati bianchi e neri che ricordano i pixel, una moderna interpretazione dei resolution target.¹⁷³ Questi consistono in delle strisce bianche sul cemento, dei diagrammi di prova per il controllo della risoluzione dei dispositivi di sorveglianza, antenati dei droni, che un tempo veniva attuato dalla U.S. Air Force, l'aviazione militare americana, che si trovano sul terreno nel deserto californiano e assomigliano a grandissimi pixel.¹⁷⁴ Ognuna delle cinque lezioni è introdotta da un testo, come ad esempio: «Lesson I: How to make something visible for a camera».¹⁷⁵ Nelle prime tre, l'artista performa davanti alla videocamera seguendo le istruzioni dettate dalla voce narrante. Una di queste istruzioni è quella di camuffarsi e per farlo l'artista si “spalma” sul volto della pittura verde che, modificandosi digitalmente, cambia e si adatta di volta in volta al pattern dello sfondo, come la pelle di un camaleonte. Hito Steyerl si pone

¹⁷⁰ Sito della Tate Gallery: alla voce “*Hito Steyerl: How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*”: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506> Consultato in data 18 febbraio 2020.

¹⁷¹ Hito Steyerl, in *Interview // Hito Steyerl: Zero Probability and the Age of Mass Art Production*, interview by Göksu Kunak, Berlin Art Link, <http://www.berlinartlink.com/2013/11/19/interview-hito-steyerl-zero-probability-and-the-age-of-mass-art-production/>. Consultato in data 20 febbraio 2020.

¹⁷² Sito del Moma alla voce “*Hito Steyerl: How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*” https://www.moma.org/learn/moma_learning/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013/, Consultato in data 18 febbraio 2018.

¹⁷³ *Ibidem*.

¹⁷⁴ Hito Steyerl, *The City of Broken windows*, cit. , p. 163.

¹⁷⁵ Sito della Tate Gallery: alla voce “*Hito Steyerl: How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*”: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506> Consultato in data 18 febbraio 2020.

come una figura militante che combina tecniche artistiche, tecnologiche e performative, aprendo un dialogo costruito su un sistema non convenzionale dell'ironia, dell'intrattenimento e straniamento.¹⁷⁶ Quando la voce narrante cessa di guidarci, i vari personaggi spariscono e inizia una video-clip del 1974 intitolata: *When Will I See You Again* realizzata dal gruppo soul: *The Three Degrees*.¹⁷⁷ L'opera è il risultato della fusione tra un filmato documentario, originariamente creato a scopo didattico, elementi di fiction a volte psichedelici e la video-clip finale. Questo aspetto è molto interessante, perchè la pratica del montaggio, un mix tra immagini e video ex novo e altri già presenti in rete o in archivi, è una delle tecniche maggiormente usate nell'arte contemporanea.¹⁷⁸ Steyerl ha utilizzato il montaggio per sottolineare come realtà e verità non sempre coincidano, perchè la realtà rappresentata dal documentario, può sempre essere post-prodotta, manipolata digitalmente ponendo l'osservatore in una posizione di incertezza, attesa e riflessione.¹⁷⁹

L'idea della video installazione è il frutto della combinazione di varie vicissitudini che hanno segnato la vita dell'artista. Ad esempio, nel 1998, una sua amica scomparì in Turchia, probabilmente perchè membro di una organizzazione ribelle Curda.¹⁸⁰ Inoltre, alcuni ribelli curdi, per non essere visti e localizzati da droni, si nascosero sotto un foglio di plastica riflettente e cosparsero il loro corpo d'acqua fredda. Queste vicende costituiscono due facce di una stessa medaglia: quella della sparizione, necessaria nel caso dei ribelli, e involontaria per cause politiche. Quello che l'artista vuole sottolineare e su cui vuole far riflettere è proprio la tensione tra lo spazio reale, legato alla nostra fisicità, e lo spazio della rete e delle immagini che in essa circolano, che ha una forte ricaduta sulle dinamiche umane. Come ci ricorda Andrea Balzola:

¹⁷⁶ *Ibidem*.

¹⁷⁷ *Ibidem*.

¹⁷⁸ Cristina Baldacci, *Recirculation: The Wandering of Digital Images in Post-Internet Art*, cit., pp. 25-33, https://doi.org/10.25620/ci-15_04.

¹⁷⁹ Nicolas Bourriaud, *Postproduction, Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia books, Milano, 2004, p. 7.

¹⁸⁰ Sito della Tate Gallery: alla voce "Hito Steyerl: How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File": <https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506> Consultato in data 18 febbraio 2020.

«nell'epoca in cui abbiamo costruito i più sofisticati strumenti per materializzare ciò che era raffigurabile solo nel pensiero, dove il visibile va oltre il visibile, nel micro e nel macro, dove il vedere si apparenta con il potere, l'iconografico con il pornografico, emerge con forza la necessità dell'invisibile. Il valore del lato d'ombra, del buio e del silenzio [...] l nuovo paesaggio antropologico è un universo tecnologico» in cui «l'inadeguatezza dell'uomo a gestire ed orientare la complessità dell'apparato tecnologico da lui stesso creato ha una pesante ricaduta sul piano ambientale e sociale. [...] Ed è per questo che l'arte deve svolgere la funzione di anticorpo».¹⁸¹

Nonostante l'uomo sia consapevole che la tecnologia invada la sua privacy libertà personale, egli non riesce ad esercitare totalmente il suo potere sulle tecnologie finendo per subirne gli effetti. Subiamo, ad esempio, «la tossicità di Google perchè non riusciamo ad avere il controllo su questo».¹⁸² Le tracce che lasciamo in rete vengono strumentalizzate al fine di guidare le nostre scelte divenendo sempre più autonome ed indipendenti dalla supervisione e dal controllo umano.¹⁸³ Ma queste tracce, che sono dati, calcoli computazionali, algoritmi, una volta decodificate dalle macchine divengono codici incomprensibili per l'uomo.¹⁸⁴ Esse però viaggiano e sono il materiale con cui viene riempito lo spazio della rete, con cui viene plasmata la realtà digitale.¹⁸⁵

¹⁸¹ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, cit., p. 9-75.

¹⁸² Bernard Stiegler, P. Vignola (a cura di), *Il chiaroscuro della rete*, cit., p. 19.

¹⁸³ Hito Steyerl, *Duty Free Art. L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria*, Johan & Levi, 2018, p. 68.

¹⁸⁴ Ivi, p. 69.

¹⁸⁵ Ivi, pp. 71-72.

2.3.2 La bassa risoluzione come antidoto all'ipervisibilità

How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File può essere una sorta di guida, ma anche un monito satirico seppur inquietante per chi vuole tentare di non ricadere sotto il controllo delle intelligenze artificiali. L'unico responso davvero valido lo si trova nel formato del video: per non essere visti bisogna occupare lo spazio della bassa risoluzione. Come il narratore spiega nel video: «la risoluzione determina la visibilità; ciò che non è catturato da essa è invisibile».¹⁸⁶ Quello che l'occhio meccanico coglie, non è un umano in carne ed ossa ma la sua superficie, che convertita in dati, diviene immagine. Ed è per questo che Hito Steyerl si chiede «How do people disappear in an age of total over-visibility? Are people hidden by too many images?... Do they become images?».¹⁸⁷ Se l'uomo è una immagine per le intelligenze artificiali, allora più questa immagine è povera, a bassa definizione, più esso sarà irriconoscibile. Le immagini povere sono immagini di scarsa qualità e a loro si riferiscono quelle strane figure, che ricordano dei fantasmi digitali, che abitano le ricostruzioni architettoniche digitali nel video. In *Defense of the Poor Image* (2009), l'artista definisce l'immagine povera come il fantasma di una immagine, che dopo essere stata compressa, riprodotta, e ricopiata tende all'astrazione.¹⁸⁸ Essendo più leggera, perchè di qualità inferiore, esse tendono a circolare più facilmente, in forma di algoritmi, rispetto a quelle ad alta definizione.¹⁸⁹ Per definire questo moto perpetuo che queste immagini subiscono, Hito Steyerl ha coniato il termine circolazionismo.¹⁹⁰ Esso ha avuto origine nel 1989, quando durante la rivoluzione romena, i contestatori entrarono negli studi televisivi ed insorsero in diretta, avvicinando la realtà allo schermo televisivo. È stato quello il momento in cui si è avviato il processo di costruzione del reale da

¹⁸⁶ Sito della Tate Gallery: alla voce "*Hito Steyerl: How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*": <https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506> Consultato in data 18 febbraio 2020.

¹⁸⁷ Intervista a Hito Steyerl: <http://www.berlinartlink.com/2013/11/19/interview-hito-steyerl-zero-probability-and-the-age-of-mass-art-production/> consultato in data 8 marzo 2020.

¹⁸⁸ Hito Steyerl, *The City of Broken Windows*, cit., p. 29.

¹⁸⁹ Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, cit., p. 212.

¹⁹⁰ Cristina Baldacci, *Recirculation: The Wandering of Digital Images in Post-Internet Art*, cit., pp. 25-33.

parte delle immagini che non hanno più il solo scopo di rappresentazione del mondo ma hanno la capacità di plasmarlo.¹⁹¹ Che l'intelligenza artificiale e la computer vision influenzino profondamente la nostra visione del mondo è anche condiviso da altri artisti come Trevor Paglen (1974), il cui lavoro è appena stato esposto nella mostra Trevor Paglen e Kate Crawford, *Training Humans* appena conclusasi all'Osservatorio della Fondazione Prada di Milano. È proprio l'artista a ammettere che

«We no longer look at images—images look at us. They no longer simply represent things, but actively intervene in everyday life. We must begin to understand these changes if we are to challenge the exceptional forms of power flowing through the invisible visual culture that we find ourselves enmeshed within».¹⁹²

Internet è un territorio, un *environment* nonché uno spazio del consenso e del dissenso, della convergenza e della divergenza, della negoziazione tra varie forme di potere, dell'individuo e della comunità, dell'auto-rappresentazione e dell'essere visti, della partecipazione e del controllo.¹⁹³ Non sono chiari, dunque, i confini tra questi due luoghi, ormai interdipendenti. Secondo Steyerl, la nostra epoca è, per questo, caratterizzata da una condizione di liquidità. Ed è con queste premesse che nasce l'opera realizzata per la Biennale di Montreal del 2014, *Liquidity Inc*, una video installazione inserita in un ambiente architettonico curvo che aveva lo scopo di immergere l'osservatore nella realtà digitale per fargli comprendere come essa modelli la percezione dello spazio fisico circostante., come spesso sottolineato.¹⁹⁴

Un'altra installazione molto interessante è stata presentata nel 2015 alla Biennale di Venezia con il titolo *Factory of The Sun*. Per mezzo di quest'opera, l'artista riflette su come la percezione e il movimento del nostro corpo sia cambiata con

¹⁹¹ Ivi, pp. 25-33.

¹⁹² Trevor Paglen, *Invisible Images*: <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/> sito consultato in data 15 marzo 2020.

¹⁹³ Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, HOME, SPACE, London, 2017, pp. 130-131.

¹⁹⁴ Hito Steyerl, *The City of Broken Windows*, cit., pp. 38-45.

l'introduzione dei videogiochi e come la loro estetica sia ormai penetrata visibilmente nella nostra quotidianità. Ma non è solo questo continuo interscambio tra realtà e virtualità a caratterizzare "l'epoca neotecnologica": secondo Mario Costa «in luogo della forma, categoria forte dell'estetica tradizionale, subentrano il flusso e l'evento».¹⁹⁵ Il flusso, è appunto ciò che Steyerl chiama circolazionismo, e l'evento è ciò che la macchina da una parte e l'utente dall'altra possono mettere in atto grazie usando queste immagini. Le intelligenze artificiali utilizzano le informazioni per controllarci e per modificare le nostre abitudini, ma dall'altra, gli utenti possono impadronirsene per creare nuovi luoghi di condivisione e informazione al di fuori dei contesti istituzionali o tramite i social media per avere una vasta visibilità.¹⁹⁶ Il web è quindi caratterizzato da due facce: una è la possibilità di attuare una sorveglianza di massa, l'altra di attuare una sovversione popolare.¹⁹⁷ Come ci ricorda Bernard Stiegler:

«The impact of the Web is not only sociological but economical, political, existential, psychological, epistemological: it is total. The Web radically modifies public and private spaces and times, and deeply alters public-private relationships. This technological framework became a new public space and a new public time, with the growing danger to be privatized».¹⁹⁸

¹⁹⁵ Mario Costa, *Dimenticare l'arte, Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, cit., p. 51.

¹⁹⁶ Cristina Baldacci, *Recirculation: The Wandering of Digital Images in Post-Internet Art*, cit., pp. 32.

¹⁹⁷ Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, cit., p. 130.

¹⁹⁸ Intervista a Bernard Stiegler: <https://www2012.universite-lyon.fr/hidden/interview-of-bernard-stiegler/> consultato in data 15 marzo 2020.



19. Hito Steyerl, fotogrammi della video installazione *How Not to Be Seen: A Fuckins Didactic Educational .MOV File* (2013).

2.3 Performance Art e Social Network

Gli artisti, a partire dagli anni Duemila, hanno usufruito sia dello spazio del web in generale, che di quello dei social media e networks, intesi come sottoinsieme di un contesto più ampio, quello di Internet. L'incremento di questi luoghi, dove si assiste alla condivisione e alla circolazione indiscriminata di ogni tipo di fotografia, è stato rapido: per esempio Flickr e Facebook sono nati nel 2004, YouTube nel 2005, Pinterest ed Instagram nel 2010, Snapchat nel 2011 e TikTok nel 2016.¹⁹⁹ Secondo Peppino Ortoleva questi media sociali sono dei “luoghi comuni” perché sono spazi di condivisione, di socializzazione, ma anche dei sottoinsiemi dell'ambiente digitale.²⁰⁰ Infatti: «Usando una metafora sicuramente semplificante ma efficace, possiamo definire YouTube, come Wikipedia, flickr, Facebook, LinkedIn ecc., una delle tante ‘regioni’ nelle quali l'immenso spazio della rete è compartimentato».²⁰¹ Una mostra, al SFMOMA curata da Clément Chéroux nel 2019, intitolata: *Snap+Share: transmitting photographs from mail art to social networks*, si è occupata di riassumere quello che è accaduto nell'arco cronologico dalla mail art degli anni Sessanta all'avvento dei social networks. È stata esposta qui la prima immagine realizzata con un cellulare e condivisa in tempo reale della storia. Nel 1997, Philippe Kahn scatta una fotografia della figlia neonata e la condivide con duecento persone servendosi di una macchina fotografica digitale Casio, un computer portatile Toshiba e un cellulare Motorola.²⁰² Da allora, il flusso perpetuo delle immagini sia artistiche che non, è una delle caratteristiche principali dello spazio della rete. In *Snap+Share*, il curatore ha voluto sottolineare la tendenza frenetica dello scatto e della condivisione istantanea, tipica dei social networks, attraverso il lavoro del fotografo Erik Kessels che nel 2011 ha creato l'opera *24 Hours in Photos*. Egli ha realizzato una installazione immersiva dove ha collocato,

¹⁹⁹ Clément Chéroux (a cura di), *Hopefully There Is an Internet Connection!: Seventeen Observations on Photo Sharing*, in *Snap+Share: Transmitting Photographs from Mail Art to Social Networks*, catalogo della mostra, Cernunnos, Parigi, 2019, p. 8.

²⁰⁰ Peppino Ortoleva, *YouTube e l'ecosfera on line* in Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, cit., p. 295.

²⁰¹ *Ivi*, p. 305.

²⁰² Clément Chéroux, *Snap+Share: Transmitting Photographs from Mail Art to Social Networks*, cit., p. 38.

dopo averle stampate, tutte le foto postate e condivise sui social media nell'arco di 24 ore. L'obbiettivo è stato quello di rendere visibile e tangibile il flusso di immagini digitali che spesso consideriamo immateriale e fluido. Questo flusso interminabile di immagini e questa velocità e fluidità che la rete permette, sono stati spesso usati da artisti performativi per rendere il loro lavoro visibile ovunque e soprattutto ricondivisibile a causa della perdita di materialità e dunque di peso. Ciò permette anche una interazione simmetrica e "conversazionale" tra l'opera e lo spettatore. Infatti, come afferma André Gunthert nel suo libro *L'immagine condivisa, la fotografia digitale*:

«Whereas the first period of the static web had been characterized as a 'societies of authors', the capacity of symmetrical interaction promised by Web 2.0 led the activity of online publication to be described, by contrast, as a conversation... Like the arrival of cinema or television, that of the conversational image thoroughly transformed our visual practices».²⁰³

Lo spazio del web è quindi conversazionale ovvero comunicativo, preciso anche se vago, ristretto e, allo stesso tempo, espanso, locale e globale: esso offre l'esperienza dell'ubiquità.²⁰⁴ Questi nuovi spazi digitali mettono in discussione alcune norme che prima erano definite, almeno per il mondo dell'arte. La prima è l'autorialità che viene attribuita ad un'opera. Essa viene sì mantenuta dal copyright ma anche messa in discussione proprio nei social networks dove ciò che viene caricato in rete può essere scaricato, modificato, montato, ricaricato e ricondiviso. E questo influenza anche il concetto di arte come forma di proprietà, che sia dell'artista, di un gallerista, di un museo o di un collezionista. Inoltre oggi, le opere condivise e create appositamente per essere distribuite o semplicemente presentate sui social network, non si trovano più in un contesto che le dichiara opere d'arte o

²⁰³ André Gunthert, *La cultura della condivisione o la rivincita delle masse*, in *L'immagine condivisa. La fotografia digitale*, cit., pp. 97-112.

²⁰⁴ Clément Chéroux (a cura di), *Hopefully There Is an Internet Connection!: Seventeen Observations on Photo Sharing*, in *Snap+Share: Transmitting Photographs from Mail Art to Social Networks*, cit., p. 11.

dove esse possano essere intese come tali.²⁰⁵ Questo non significa solo che allora l'arte «exists for discourse and people who recognise it as such», ma pone comunque delle nuove prospettive.²⁰⁶ Un'altra caratteristica che è necessario tenere in considerazione quando si parla di opere condivise sui social networks è quella che molte di esse, a causa della velocità di condivisione e di *reblogging*, perdono il loro contesto e le informazioni connesse, come il nome, il titolo, la data. L'immagine dell'opera in circolazione è dunque più presente del suo autore e della sua "didascalia".²⁰⁷ Grazie ai social media, l'arte diviene accessibile a tutti e dovunque, viene reintrodotta nella quotidianità per poi ritornare nello spazio della rete, modificata o semplicemente copiata, come in una sorta di continuo rimbalzo, che presuppone la perdita di qualcosa (informazioni, qualità, peso).



20. Erik Kessels, *24 Hours in Photos*

²⁰⁵ Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, cit., pp. 37-38.

²⁰⁶ *Ibidem*.

²⁰⁷ *Ivi*, p. 39.

2.3.1 Amalia Ulman in *Excellences & Perfections*

Riflettendo sulla cultura del selfie, e soprattutto sui suoi difetti, l'artista argentina Amalia Ulman ha dato vita ad una performance su Instagram intitolata *Excellences & Perfections* e durata cinque mesi, in cui la narrazione, che combina fotografie, video, didascalie, commenti si articola in una parte iniziale, un climax, ed una finale.²⁰⁸ Dopo la raccolta dei materiali, durata più di un mese, il 19 aprile 2014, l'artista pubblica il primo post accompagnato dalla didascalia «Part One: Excellences & Perfections» che avrebbe poi dato il titolo all'opera.²⁰⁹ La prima parte del lavoro performativo è caratterizzato da fotografie con colori pallidi e luminosi che ritraggono la giovane artista, sempre ottimista e con abiti dalle *nuance* pastello, intenta a perseguire i suoi sogni nella città di Los Angeles, spesso accompagnata dal fidanzato. La fine di questa relazione amorosa è il punto di svolta che segna l'inizio della seconda fase della performance, testimoniata da una fotografia la cui didascalia recitava: «don't be sad because its over, smile because it happened ~ after 3 years it has been time to move on i guess. there have been good and bad moments but i will remember the best bits. life goes on».²¹⁰ Si assiste, dunque, ad un cambiamento di toni e stile nei post: i colori pastello vengono rimpiazzati da toni più scuri nelle sfumature del marrone e dell'oro e le pose dell'artista divengono sempre più accattivanti e ammiccanti, dal momento che inizia a seguire dei corsi di pole dance, che condivide. Amalia Ulman, tramite i suoi selfie, vuole rendere visibile un nuovo stile di vita, più dispendioso ed ambiguo, e diversi cambiamenti fisici tra cui un presunto rifacimento del seno, reso veritiero manipolando la sua immagine con Photoshop e postando fotografie della convalescenza. Ma questa vita libertina non la soddisfa: con la pubblicazione di alcuni video in cui testimonia di avere una crisi, l'artista dà avvio alla terza fase della performance, quella del recupero fisico e psichico. Le fotografie la ritraggono con

²⁰⁸ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, cit., p. 103.

²⁰⁹ Artwort website alla voce “Amalia Ulman”: <https://www.artwort.com/2016/05/18/arte/amalia-ulman-excellencesperfections-instagram-puo-arte/>, Sito consultato in data 3 Aprile 2020.

²¹⁰ *Ibidem*.

indosso cardigan oversize, intenta a voler ritrovare sé stessa grazie a pratiche meditative, allo yoga o con piatti salutari. Dopo aver raggiunto 88,906 followers in cinque mesi, l'artista ha deciso di rivelare la finzione, e il carattere performativo del lavoro, con un'ultima fotografia postata il 14 settembre 2014 la cui descrizione recitava: *The end-Excellences & Perfections*.²¹¹ Dopo che il progetto venne completato, fu archiviato nel sito di arte digitale Una volta completato, il progetto è stato archiviato nel sito di arte digitale Rhizome e nel 2016 delle immagini di *Excellences & Perfections* sono state incluse nella mostra *Performing for the Camera* tenutasi alla Tate Modern di Londra che mirava a mettere in luce il rapporto tra la performance art e la fotografia.²¹²

Con questo lavoro performativo, l'artista vuole riflettere sul modo in cui le emozioni e le nostre esperienze vengono vissute sui social e mettere a nudo il loro ruolo nella nostra percezione della realtà. Ciascuna delle tre fasi della performance viene interpretata da un personaggio diverso, del quale l'artista crea appositamente l'identità, per emulare, ogni volta, uno stereotipo ben consolidato dai social media. Per questo le fotografie la ritraggono sempre perfetta, in modo quasi eccessivo, ma credibile perchè tipico di Instagram.²¹³ Durante la performance, l'artista mette in risalto anche la tendenza al narcisismo e all'esaltazione dell'ego perpetrata sui social networks tramite la predilezione di fotografie del viso, del corpo o di dettagli intimi. Queste fotografie, spesso stereotipate e codificate, sono anche sintomo di una ricerca continua di attenzione, approvazione o riconoscimento da parte degli altri utenti. Ed è per questo che, da una parte, ci permettono di provare un senso di appartenenza ad una comunità *social*, e dall'altra, ci aiutano a costruire la *self-esteem*.²¹⁴ Ogni utente, appunto, come ci ricorda Laura Cornell, performa una versione di sé

²¹¹ Kinsey Cadence, *Archetype and Authenticity: Reflections on Amalia Ulman's Excellence and Perfection*, In *Female Agency and Documentary Strategies: Subjectivities, Identity and Activism*, Ulfsdotter Boel and Rogers Anna Backman, 23-37, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018. www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1tqx9f7.8, Consultato in data 1° aprile 2020.

²¹² Tate Modern Website, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/performing-camera>, Consultato in data 7 Aprile 2020.

²¹³ New Museum website <https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/amalia-ulman-excellences-perfections>, Consultato in data 3 Aprile 2020

²¹⁴ Clément Chéroux (a cura di), *Hopefully There Is an Internet Connection!: Seventeen Observations on Photo Sharing*, in *Snap+Share: Transmitting Photographs from Mail Art to Social Networks*, cit., p. 11.

stesso in Instagram.²¹⁵ Il titolo dell'opera ci ricorda che stiamo assistendo ad una sorta di estetizzazione della quotidianità, dove l'eccellenza e la perfezione sono gli imperativi che guidano le immagini presenti in Instagram.²¹⁶ Dunque, l'artista, riproponendo questi codici comportamentali, i giochi di ruolo, le convenzioni fotografiche ed identitarie tipiche dei social networks, acquista nuovi *followers* trasformandosi in un modello in cui gli utenti possano riconoscersi.²¹⁷ Come sottolinea Peppino Ortoleva, infatti, nei social media come You Tube e Instagram, stiamo assistendo ad un fenomeno nato negli anni cinquanta, e sviluppatosi poi negli anni Settanta che lui definisce *cult*.

«L'estetica del *cult* propone, con la formula meno ingiuntiva e più colloquiale, “guarda questo è mio”, e tendenzialmente, “guarda questo, mi ci riconosco” nella speranza di poter allargare ulteriormente a “guardiamolo insieme, ci possiamo riconoscere tutti».²¹⁸

Lo scopo, di questo intervento *site-specific* è dunque di investigare le potenzialità di Instagram e decostruire il *modus operandi* tipico degli utenti, mettendo in discussione le loro intenzioni e l'uso di *cliché* spesso contraddittori. Quello che viene richiesto è infatti di mostrare la bellezza ma anche l'autenticità con cui si superano gli ostacoli, la riservatezza nella completa esposizione di sé stesso e della propria vita. Ed è proprio l'autenticità uno dei punti chiave di una performance basata sul sottile gioco di realtà e finzione. Amalia Ulman è apparsa autentica, coerente, consistente grazie all'intimità e all'immediatezza del selfie, tradendo, però, alla fine, il concetto di autenticità su cui la performance era stata costruita e a cui quasi 90.000 utenti avevano creduto. Tuttavia, non si può affermare che la performance non fosse autentica: la vita dell'artista è stata modificata in toto per cinque mesi,

²¹⁵ Lauren Cornell, *Self-Portraiture in the First-Person Age*, in *Aperture*, No. 221, Performance (Winter 2015), Aperture Foundation, Inc, pp. 34-41 <https://www.jstor.org/stable/43825300>, Consultato in data 25 Marzo 2020.

²¹⁶ *Ibidem*.

²¹⁷ Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, cit., p. 40.

²¹⁸ Peppino Ortoleva, *You Tube e l'iconosfera on line* in Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, cit., p. 308.

dove a parte il simulato rifacimento al seno, ogni cosa che faceva per Instagram ricadeva sul suo corpo fisico. Anche in questo caso la questione della rappresentazione viene messa in discussione ed è caratterizzata da ambiguità, nonostante i social networks sembrino azzerarla.²¹⁹ Infatti, sempre Laura Cornell ci ricorda che:

«the performance should not simply be thought of as a fake or false representation: the postoperative images did not feature Ulman but they did show *someone*. [...] The artist's body is used to both invoke presence while simultaneously inhabiting a persona».²²⁰

L'importanza assegnata alla distinzione tra la performance live, in tempo reale e quella mediata ad esempio dalla rete e dalle nuove tecnologie, è sempre stata al centro del dibattito artistico. Se il problema è stato quello di verificare quali siano le differenze che intercorrono tra i modi di presentare un lavoro performativo, è ormai chiaro come le esperienze mediate siano valide ed autentiche quanto quelle dal vivo.²²¹ Questa performance, però, non sottolinea la mancanza di autenticità dei social media rispetto a quella offline, ma problematizza il concetto in sé e pone il quesito su quali siano davvero le aspettative del pubblico.²²² Questo lavoro non è solo caratterizzato dal fatto di essere stato presentato attraverso il medium di internet, ma è anche condizionato dal modo in cui bisogna apparire sui social media. L'autenticità di una performance in rete, non è data a priori, ma viene costruita insieme allo spettatore. Per questo il lavoro di domanda e risposta e l'interazione attraverso i commenti, ai tags e ai likes e ai vari post è essenziale, da una parte, per relazionarsi con i followers, dall'altra, aiutano a costruire quella

²¹⁹ Carmen Winant, *Our Bodies, Online*, in *Aperture*, No. 225, On Feminism (Winter 2016), pp. 138-143, Aperture Foundation, Inc, <https://www.jstor.org/stable/44404723>, Consultato in data 25 Marzo 2020.

²²⁰ *Ibidem*.

²²¹ Katrinka Somdahl-Sands, *Media, Performance, and Pastpresents: Authenticity in the Digital Age*, *GeoJournal*, Vol. 80, No. 6, Special Issue on Media Geography in the 21st Century (2015), pp. 811-819. <https://www.jstor.org/stable/44076336> sito consultato in data 5 Maggio 2020.

²²² *Ibidem*.

autenticità necessaria per rendere credibile il lavoro performativo.²²³ L'artista, in questo caso, è autentica, poiché il lavoro performativo è coerente, ma non è sempre sincera, ed è questo che ha infastidito i followers che le hanno dato fiducia, credendo che ciò che lei aveva presentato corrispondesse al vero. Amalia Ulman, giocando sulla sua identità, si inserisce nella storia della performance e della fotografia ricordando il lavoro di Cindy Scherman, che spesso si è travestita per performare altre identità attraverso i foto-ritratti; le trasformazioni fisiche di Orlan, grazie al coinvolgimento della chirurgia facciale, la plastica al seno e le diete; o Hannah Wilke che decise di documentare cosa stesse succedendo al suo corpo dopo che le venne diagnosticato un cancro al seno.²²⁴ L'artista ci ricorda quindi che lo spazio digitale e dei social media è il luogo per eccellenza dell'ipervisibilità 24/7 e della volontà di mettersi in mostra. Dunque, non solo un luogo da cui nasconderci per evitare di essere sorvegliati, come ci ricorda Hito Steyerl. La completa visibilità è permessa dal fatto che un utente utilizza in media il telefono circa 221 volte al giorno per un periodo di 145 minuti, il che testimonia una tendenza all'ipconnettività senza precedenti.²²⁵ Ma sui social networks il nostro corpo, e in particolare la nostra identità, non è solo rappresentato, ma anche copiato, diffuso e disperso. L'intenzionalità del fatto artistico è la chiave attraverso la quale rivelare l'artificiosità di questo sistema che tende a mediare e filtrare la nostra identità rendendola omologata e codificata

²²³ *Ibidem.*

²²⁴ *Ibidem.*

²²⁵ The Business Insider Website, https://it.businessinsider.com/quante-volte-tocchiamo-i-nostri-telefoni-ogni-giorno-sembra-incredibile-ma-sono-nellordine-delle-migliaia/?refresh_ce, consultato in data 10 aprile 2020.



21. Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (2014) Alcune delle immagini presenti sul suo profilo Instagram.

2.3.2 Gli avatar virtuali di LaTurbo Avedon e Sidsel Meineche Hansen

Nel mondo dei social media e di Internet in generale, ci ritroviamo ad avere contatti con immagini e persone che spesso assomigliano a dei fantasmi potenzialmente sconnessi con la loro vera identità intima ed interiore. Questo perchè il web ci permette di essere contemporaneamente uno, nessuno e centomila, una maschera di noi stessi, un avatar virtuale. L'avatar è una immagine che rappresenta un utente, l'immagine di una persona online.²²⁶ Esso permette di nascondere la vera identità offline e navigare, ad esempio, nel *deepweb*, un network con accesso ristretto, invisibile o nascosto, dove gli utenti e i siti sono anonimi, irriconoscibili e criptati.²²⁷ Ma anche nel web libero e trasparente possiamo imbatterci in avatar a volte creati proprio da artisti, che li utilizzano come fantasmi-performer, familiari in superficie ma allo stesso tempo sconcertanti. Ed è così che l'artista conosciuta solo come avatar online, LaTurbo Avedon, non rivela mai la sua vera identità, rendendo impossibile il suo tracciamento. Residente in Internet o in qualunque spazio virtuale disponibile, questo avatar, simula una giovane donna bianca dai capelli biondi, è una «manifestazione digitale che non esiste al di fuori del computer, di una console o di un browser».²²⁸ Ella vuole ricordarci la perdita di fisicità ed enfatizzare l'identità virtuale tipica della nostra epoca "postdigitale". Lei è sia un artista che una curatrice, come dimostrano le numerose opere-esibizioni virtuali in diversi luoghi del mondo²²⁹, tra cui *Panther Modern* del 2013 tesa a creare uno spazio digitale dove gli artisti vengono incoraggiati modificarlo inserendoci le loro opere-installazioni.²³⁰ Il suo scopo è quello di descrivere e ricercare le varie dimensioni, spazi digitali possibili e remoti, di esplorare e

²²⁶ Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, cit., p. 241.

²²⁷ *Ibidem*.

²²⁸ Somerset House Website: <https://www.somerset-house.org.uk/residents/laturbo-avedon> Sito consultato in data 16 aprile 2020.

²²⁹ Transfer Gallery (New York), Transmediale (Berlin), Haus der elektronischen Künste (Basel), The Whitney Museum (New York), HMVK (Dortmund), Barbican Center (London), and Galeries Lafayette (Paris), <https://thecreativeindependent.com/people/laturbo-avedon-on-identity-and-immateriality/> Consultato in data 18 aprile 2020.

²³⁰ Transfer Gallery Website alla voce "LaTurbo Avedon" <http://transfergallery.com/laturbo-avedon/> Consultato in data 19 aprile 2020.

performare diverse identità di sé online e analizzare come la vita possa essere vissuta da un'entità virtuale.²³¹ La sua prima vera apparizione è stata nel 2008 su *Second Life*, un sito dove è possibile creare avatar e identità virtuali per vivere, appunto, una seconda vita, fondato da Phil Rosedale e più sofisticato di un semplice video-gioco come *The Sims*.²³² Si tratta di un luogo dove ci si appropria di identità alternative attraverso una immagine che le incorpora. Una delle sue prime performance è *Club Rothko* (2012) in cui l'avatar artista balla in un nightclub virtuale dove suona musica trap. Molte delle sue opere nascono da poemi o frasi singole per poi prendere forma in modo più definito.²³³ LaTurbo infatti afferma:

«I've spent decades inside of virtual environments, in many ways I came of age alongside the Internet. My early years, my adolescence, was in role-playing games. From the early years I was enamored by cyber space. I am 3D modeling, gaming, experimentation, installation, writing, role-playing, social media management, LOL, sculpture, graphic design, rendering. I don't have an orderly word cloud for my work. My process is constantly evolving and remaking parts of itself. Versioning, patches, updates, remasters, edits».²³⁴

La storia, la vita e l'identità di questa artista sono fluidi come l'ambiente che abita, continuamente modificabile e molteplice, come si vede nell'opera *ID* del 2015, un'installazione a tre canali esposta a San Francisco.²³⁵ Dal 2012, dopo aver "abitato" in diversi video-game come *Overwatch*, *Minecraft*, *Dark Souls*, è presente anche sui social networks come Instagram, Facebook e Twitter, dove si occupa di sperimentare attraverso la telepresenza²³⁶ una dimensione più "fisica".

²³¹ La Turbo Avedon <https://thecreativeindependent.com/people/laturbo-avedon-on-identity-and-immateriality/>. Sito consultato in data 18 aprile 2020.

²³² The Flux Podcast Website <https://medium.com/@TheFluxPodcast/25-laturbo-avedon-the-avatar-that-grew-up-in-cyberspace-a83ce6fb9c9b>, Consultato il 16 aprile 2020

²³³ La Turbo Avedon <https://thecreativeindependent.com/people/laturbo-avedon-on-identity-and-immateriality/>. Sito consultato in data 18 aprile 2020.

²³⁴ *Ibidem*.

²³⁵ *Ibidem*.

²³⁶ Essa comprende una serie di tecnologie che permettono ad una persona di farsi percepire come presente o avere effetti con la telerobotica, in tutti i luoghi tranne in quello in cui si trova realmente. In Omar, Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, cit., p. 244.

LaTurbo Avedon chiese infatti ai suoi amici di portarla a visitare dei luoghi reali che secondo loro le sarebbero piaciuti, grazie ad un tablet o uno smartphone. La sua autenticità non può essere verificata perchè non risulta associata a nessun utente reale e la sua è un'esistenza, essendo meramente performativa, non rientra negli schemi che regolano il mondo del business legato ai social media. È possibile che esista una identità solo mentale, un individuo senza corpo materiale? Il suo avatar è disconnesso dal suo corpo reale, probabilmente non gli assomiglia neanche.

Un'altra artista che utilizza avatar per esplorare in modi in cui il virtuale e il reale sono rappresentati e manipolati nei social media e in Internet è la danese Sidsel Meineche Hansen (1981). Da sempre interessata a come il cyberspazio sia divenuto anche uno dei luoghi prediletti dall'industria pornografica, tra i quali figurano le app di incontri match.com, Gaydar, Tinder, Grindr, con i suoi lavori, l'artista vuole criticare e analizzare la rivoluzione delle immagini erotiche digitali, che parzialmente o interamente stanno prendendo il posto del corpo fisico. Nella mostra *Second Sex World*, tenutasi nella galleria Gasworks di Londra nel 2016, era presente il lavoro *EVA v.3.0* (2014), un avatar ipersessualizzato, vuoto di qualsiasi significato, che performa adattandosi a diverse conformazioni. Questa manifestazione digitale, che può essere comodamente scaricata e comprata sul più grande catalogo di modelli 3D TurboSquid, è quindi una figura, un mero contenitore che prende la forma dei nostri desideri.²³⁷ Attraverso la combinazione dell'avatar *EVA v.3.0* con genitali digitali scambiabili e con differenti rappresentazioni di modelli CGI usati nel campo dell'intrattenimento pornografico, in occasione di questa mostra, la Hansen ha voluto riflettere sul complesso stato di merce che anche i corpi 3D online sono spesso costretti ad assumere.²³⁸ Il titolo della mostra si riferisce al testo *The Second Sex* di Simone de Beauvoir del 1949 il quale tratta della posizione storicamente secondaria della

²³⁷ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, cit., p. 110.

²³⁸ Hans & Fritz Gallery Website <https://hans-fritz.com/blogs/news/pushing-the-limits-in-the-digital-age>
Consultato in data 20 aprile 2020

donna rispetto all'uomo.²³⁹ Hansen estende questa linea riflettendo sulla continua oggettificazione e mercificazione perpetrata attraverso le tecnologie. Il corpo è stato ed è, nell'arte e soprattutto nella performance, il "campo di battaglia" per eccellenza, come ci ricorda Barbara Kruger in *Untitled (your body is a battleground)* del 1989. Lo spazio attraverso il quale, con posizioni più o meno femministe, far valere i propri diritti. La molteplicità di corpi e di identità sessuali permesse dai social media sono oggi infinite, e rispondono al desiderio degli utenti di vedere una immagine di un corpo piuttosto che avere un contatto diretto. Quali sono quindi i diritti delle immagini, dei corpi digitali sottomessi e sottoposti a questo tipo di pratiche? Se questa domanda sembra essere parte di un mondo lontano da noi è solo perchè non consideriamo quante immagini pornografiche vengano oggi condivise senza l'autorizzazione del proprietario iniziale. Per i nativi digitali e non solo, Internet non è un luogo esoterico per evadere dalla realtà: è la realtà.²⁴⁰ Infatti, come affermano John Palfrey e Urs Gasser in *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*:

«Digital Natives live much of their lives online, without distinguishing between the online and the offline. Instead of thinking of their digital identity and their real space identity as a separate thing, they just have an identity (with representations in two, or three, or more different spaces). They are joined by a set of common practices, including the amount of time they spend using digital technologies, their tendency to multitask, their tendency to express themselves and relate one to another in ways mediated by digital technologies, and their pattern of using technologies to access and use information and create new knowledge and art form».²⁴¹

Allora guardare ai diritti delle immagini che incarnano le identità online, non è così differente dal lottare per le persone fisiche. E così *EVA n.3.0* diviene lo strumento

²³⁹ Sophie Hoyle, *On and Off our Backs*, Pdf on [academia.edu](https://www.academia.edu/32720875/On_and_Off_Our_Back_Sidse_Meineche_Hansen_at_Gasworks_London): https://www.academia.edu/32720875/On_and_Off_Our_Back_Sidse_Meineche_Hansen_at_Gasworks_London. Consultato in data 20 aprile 2020.

²⁴⁰ Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, cit., p. 31.

²⁴¹ *Ibidem*.

per riflettere su problematiche sociopolitiche essenziali in un mondo in cui tutto è visibile, scaricabile e usufruibile, molte volte senza alcun controllo. Lo spazio della rete diviene lo spazio della lotta per i diritti anche di chi è reale, del corpo fisico digitalizzato e smaterializzato, dell'identità e della personalità simulate, rifrante e mediate dalla tecnologia.



22. LaTurbo Avedon, *Panther Modern*



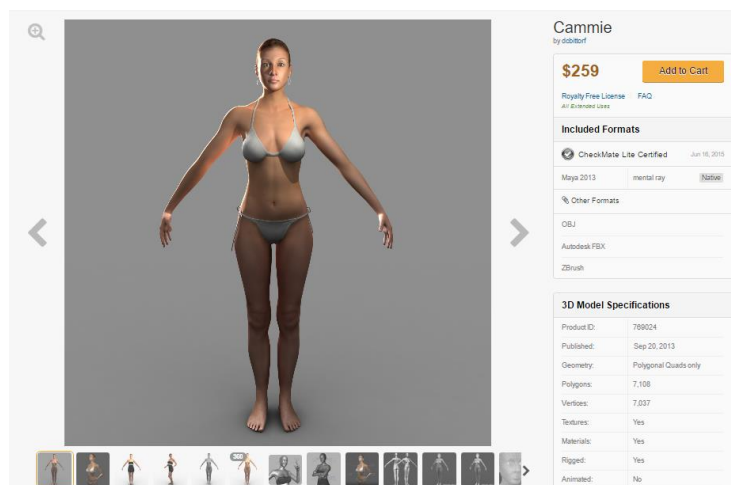
23. LaTurbo Avedon, *Club Rothko*



24. LaTurboAvedon, *ID*, Video in HD a canale singolo con audio, Durata 03:19, 1920 x 1080p, 2015, Edizione 3 + 2AP.



25. Sidsel Meineche Hansen, *DICKGIRL 3D(X)*, 2016.



26. Sidsel Meineche Hansen, avatar nella mostra *Second Sex World* (2016).

CAPITOLO III

SPAZI IBRIDI: REALTÀ, VIRTUALITÀ, INTERMEDIALITÀ

Con le trasformazioni tecnologiche degli ultimi decenni, il concetto di spazio si è allargato tanto da divenire il soggetto primario di studio dell'informatica spaziale, più comunemente conosciuta come *spacial computing*.²⁴² Questa disciplina è stata definita nel 2017 come: «una serie di idee e tecnologie che trasformeranno le nostre vite attraverso la comprensione del mondo fisico, conoscendo e comunicando il rapporto tra noi e i luoghi di quel mondo, e navigando attraverso quei luoghi».²⁴³ Lo *spacial computing* tratta quindi di sistemi che mappano il mondo reale e vengono usati in applicazioni come Uber, Google Maps e per il GPS (Global Physical System). È questa la tecnologia da cui sono partiti gli studi sulla Realtà Virtuale, la Realtà Aumentata e la Realtà Mixata (o Merged Reality).²⁴⁴ La Realtà Virtuale è definita come:

«una tecnologia che replica un ambiente, reale o immaginato, e simula la presenza fisica di un utente in modo che possa interagire con tale ambiente. Le realtà virtuali creano artificialmente esperienze sensoriali, che possono comprendere vista, tatto, udito e olfatto».²⁴⁵

Come specificato da Michael Grugl,²⁴⁶ la *Virtual Reality* è il punto di arrivo di una lunga tradizione artistica legata alla volontà di far vivere allo spettatore un'esperienza spaziale coinvolgente grazie alla realizzazione di *ambienti narrativi*.²⁴⁷

²⁴² Giusti Lorenzo - Ricciardi, Nicola (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, Milano, Mousse publishing, 2019, p. 346.

²⁴³ *Ibidem*.

²⁴⁴ Microsoft website <https://www.microsoft.com/en-us/research/blog/a-new-era-of-spatial-computing-brings-fresh-challenges-and-solutions-to-vr/> Consultato in data 10 febbraio 2020.

²⁴⁵ Scoble Israel, *The Fourth Transformation: How Augmented Reality and Artificial Intelligence Will Change Everything*, 2016 in Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the post-digital turn*, cit., p. 354.

²⁴⁶ Architetto e docente presso il dipartimento of Interior Architecture della Rhode Island School of Design (USA).

²⁴⁷ Giusti Lorenzo, Ricciardi Nicola (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit, p. 354.

Già duemila anni fa, gli artisti hanno utilizzato diverse strategie immersive come dimostrano gli affreschi nella stanza numero cinque della *Villa dei Misteri* a Pompei, i quali percorrendo tutta la superficie disponibile coprono interamente il campo visivo dell'osservatore.²⁴⁸ Nei secoli sono stati realizzati altri ambienti narrativi tra i quali: la *Chambre du Cerf* nel Palazzo Papale di Avignone (1343), gli affreschi della *Cappella Sistina* dipinti da Michelangelo, il quale pone l'uomo al centro della narrazione e lo invita ad immergersi, fino ad arrivare alla *Sistine Chapel* di Nam June Paik (1993) che sfrutta lo stesso meccanismo benché utilizzi proiettori ed immagini digitali.²⁴⁹ Oggi, l'esperienza artistica è spesso basata su un alto livello di coinvolgimento grazie alla realtà virtuale e ai video stereoscopici a 360° che permettono di visualizzare un contenuto, o un'opera d'arte, sia in un ambiente creato appositamente, sia sul proprio smartphone posto all'interno di un visore VR come *Google Cardboard*.²⁵⁰ Queste premesse rendono evidente come il virtuale sia strettamente connesso alla realtà fisica, seppur nel suo carattere illusorio. È in questo senso che Mikel Dufrenne lo ha connesso all'immaginario:

«il virtuale appartiene all'oggetto, e se pensiamo all'immaginario come virtuale, bisogna dire che l'immaginario abita il reale; è in esso come sovrabbondanza d'essere, sovrabbondanza di senso».²⁵¹

La seconda realtà è quella Aumentata (Augmented Reality) che Michael Grugel definisce come: «la visione in tempo reale diretta o indiretta di un ambiente fisico del mondo reale i cui elementi sono forniti da input sensoriali generati al computer come suono, video, dati grafici o di posizione».²⁵² Questo spazio tecnologico è stato usato da diversi artisti tra cui Jeff Koons e Damien Hirst. Il primo ha creato

²⁴⁸ Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003, p. 25.

²⁴⁹ Sook-Kyung Lee, Rudolf Frieling, *Nam June Paik*, Catalogo della mostra, London, Tate Publishing, 2019, p. 83.

²⁵⁰ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 354.

²⁵¹ Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, Bologna, Il Mulino, 2011, p. 83.

²⁵² Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 355.

delle chat di Snapchat che rendono visibili in 3D opere dislocate in ogni parte del mondo, grazie alla fotocamera dell'app e alla funzionalità *World Lenses*.²⁵³ Utilizzando la realtà aumentata, le opere possono essere posizionate in qualsiasi luogo, e nessuno può rimuoverle, se non l'artista stesso, perchè, se da una parte si trovano in un luogo fisico di cui basta conoscere le coordinate GPS, dall'altra, le opere non sono permanenti e non si "appropriano" realmente di un luogo. La realtà aumentata utilizza, quindi, l'espedito della geolocalizzazione insieme alla visione computerizzata e ai marker di immagini, tutto per legare la realtà fisica a quella virtuale.²⁵⁴ Durante il lockdown, causato dalla pandemia di Coronavirus, anche Damien Hirst ha deciso di servirsi della realtà aumentata collaborando con Snapchat, per permettere agli utenti dell'app di creare la propria versione dei suoi *Spin Painting*.²⁵⁵ Il progetto, che ha finalità benefiche, può essere realizzato grazie alla propria fotocamera: mettendo il telefono in modalità video su Snapchat, dopo aver scelto il colore, si può creare la propria opera attraverso la lente della realtà aumentata.²⁵⁶ Infine, l'ultima frontiera, è quella della realtà Mixata o Merged Reality, definita come:

«la fusione tra il mondo reale e virtuale per produrre ambienti e visualizzazioni nuovi in cui oggetti fisici e digitali coesistono e interagiscono in tempo reale. È simile alla realtà aumentata poiché integra immagini generate al computer a ciò che esiste davvero, ma la MR le integra così strettamente che gli utenti non sono in grado di distinguere il reale dal virtuale».²⁵⁷

²⁵³ Sito Repubblica: https://www.repubblica.it/tecnologia/social-network/2017/10/03/news/snapchat-si-da-all-arte-jeff-koons-in-realta-aumentata-177277315/?refresh_ce Consultato in data 16 giugno 2020.

²⁵⁴ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 355.

²⁵⁵ Artribune website: https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2020/05/realizzare-opere-di-damien-hirst-su-snapchat-per-beneficenza-e-grazie-alla-realta-aumentata/?utm_source=Newsletter%20Artribune&utm_campaign=fb6c1559cd-&utm_medium=email&utm_term=0_dc515150dd-fb6c1559cd-153986709&ct=t%28%29&goal=0_dc515150dd-fb6c1559cd-153986709 Consultato in data 15 giugno 2020.

²⁵⁶ Sito dell'app Snapchat alla voce: "Damien Hirst": <https://www.snapchat.com/l/it-it/damienhirst/> Consultato in data 15 Giugno 2020.

²⁵⁷ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 355.

Se fino a poco tempo fa la *Mixed Reality* esisteva solo per pochi addetti ai lavori, recentemente, molti hanno iniziato a utilizzarla come spazio artistico e performativo. A differenza della realtà virtuale, nella quale siamo invitati a immergerci in uno spazio parallelo creato digitalmente, le immagini realizzate con la *Mixed Reality (MR)* si innestano nella nostra realtà fisica mixandosi con l'ambiente circostante e sembrando per questo davvero reali. È a queste tecnologie che si ispira la piattaforma VORTIC, in *extended reality*, creata da Oliver Miro per la diffusione di mostre online attraverso la scansione 3D delle opere d'arte.²⁵⁸ Il Coronavirus ha costretto moltissime gallerie d'arte, purtroppo chiuse, a trovare nuovi modi di mostrare le opere ai loro acquirenti. Questa piattaforma, che integra *Viewing Rooms* virtuali con l'app in realtà aumentata *Vortic Collect*, permette agli utenti di visitare virtualmente mostre, fiere e musei.²⁵⁹ La pratica artistica è stata quindi investita da queste tecnologie su più fronti, e in particolare la performance, strettamente connessa al movimento, ne sta esplorando le possibilità e i limiti. Bernard Stiegler, infatti afferma che: «oggi il digitale permette di discretizzare non solo i movimenti della lingua e dal bocca che producono la parola, bensì tutti i movimenti, umani e non umani».²⁶⁰ Dunque qualsiasi movimento può essere tracciato. Da un lato, i performer sfruttano questa tecnologia per essere riconosciuti dai diversi dispositivi, dall'altro si assiste a una “previsione automatizzata” della vita di ogni utente tramite le informazioni che questo condivide in rete. È con queste premesse che la pratica performativa, e artistica in generale, oggi ha iniziato a invadere campi prima inesistenti, media lontanissimi e spesso combinati tra loro, spazi ibridi dove il confine tra reale e virtuale non è né definito, né evidente. Definire questi spazi come “ibridi” o “umidi”, come ci ricorda Maurizio Bolognini, serve a sottolineare che non sono totalmente reali,

²⁵⁸ Artribune website: https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2020/04/vortic-extended-reality-gallerie-casa-collezionisti/?utm_source=Newsletter%20Artribune&utm_campaign=63e60a75fb-&utm_medium=email&utm_term=0_dc515150dd-63e60a75fb-153986709&ct=t%28%29&goal=0_dc515150dd-63e60a75fb-153986709
Consultato in data 17 Giugno 2020.

²⁵⁹ *Ibidem*.

²⁶⁰ Bernard Stiegler, Paolo Vignola (a cura di), *Il chiaroscuro della rete*, Youcanprint, 2014, p. 50.

dunque “asciutti” o virtuali, e quindi “bagnati”.²⁶¹ Questi spazi sono caratterizzati dall’intermedialità, perchè, come precisa Francesco Casetti:

«la rivoluzione digitale porta i media a sovrapporsi e ad integrarsi. Leggiamo il giornale sul nostro computer, ascoltiamo la radio sul nostro telefonino, vediamo un film sullo schermo televisivo. [...] Il risultato è che i media non si identificano più con un supporto o con una tecnologia propria, così come non si identificano più con una serie di prodotti costruiti in accordo con questa tecnologia. [...] I media sono rimasti senza un proprio medium, meglio ancora, sono entrati in quella che Rosalind Krauss, parlando dell’arte ha efficacemente chiamato condizione post-mediale».²⁶²

La performance quindi non occupa solo nuove realtà che raggruppo sotto l’espressione di spazio ibrido, ma è divenuta intermediale. Lentamente, infatti, la pratica performativa ha lasciato i suoi luoghi tradizionali per rilocarsi in uno spazio inedito.²⁶³ Se a lungo il luogo della rappresentazione teatrale e coreutica è coinciso con la *Black Box*²⁶⁴, negli ultimi decenni in particolare la danza ha trovato ospitalità soprattutto negli spazi museali e nelle gallerie d’arte dove il modello spazio-temporale di riferimento è quello del *White Cube*.²⁶⁵ Come scrive Claire Bishop:

«La migrazione delle arti performative nello spazio museale genera diversi effetti, primo fra tutti una nuova temporalizzazione della performance, che dal tempo dell’evento, passa al tempo della mostra».²⁶⁶

²⁶¹ Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull’arte e le nuove tecnologie*, Roma, Carocci, 2008, p. 73.

²⁶² Roberto Diodato, Antonio Somaini, (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, cit., p. 316.

²⁶³ *Ivi*, p. 322.

²⁶⁴ È, secondo Claire Bishop, una cornice neutrale che ingloba tutte le convenzioni teatrali di carattere non solo temporale, ma anche comportamentale ed economico, comprese le modalità di attenzione e fruizione del pubblico. Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 106.

²⁶⁵ La cornice del White Cube indica un contesto legato alle gallerie o ai musei, che non dipende dalla loro architettura, e che ha regole sia di fruizione che di comportamento diverse dal luogo teatrale. Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 106.

²⁶⁶ *Ibidem*.

Questa ibridazione di modelli spazio-temporali e dei relativi codici di comportamento sta inoltre generando una sorta di *Gray Zone*. In particolare, la curatrice inglese analizza una nuova topologia ibrida di performance che chiama *dance exhibition* che consiste nel prolungamento temporale della pratica performativa durante tutto il periodo di apertura giornaliera di un museo o di una mostra. Questo fa sì che essa possa essere vista in un tempo dilatato da molteplici visitatori ai quali è sempre più spesso permesso di registrare, fotografare e condividere il lavoro sui social media.²⁶⁷ Questo ha portato a una profonda rivoluzione del modo di fruire le opere d'arte, in particolare le pratiche di danza e performance, che non solo vengono osservate da più prospettive, ma, attraverso i materiali che vengono postati sui Social dai singoli visitatori/spettatori che divengono testimoni attivi, sono sottoposte ad un processo di archiviazione inedito. Come afferma Claire Bishop:

“la *dance exhibition* sottolinea quindi i regimi coesistenti (e rivali) che la performance contemporanea porta alla ribalta: non soltanto il confondersi di black box e white cube, ma anche la tecnologia digitale che si infiltra in entrambi i dispositivi. [...] L'unica certezza della zona grigia pare essere la misura in cui la fotografia e i social media sono aspetti inevitabili di questo genere ibrido.”²⁶⁸

Lo spazio digitale si innesta così nel museo fisico, proprio grazie allo spettatore che lo rende il luogo attraverso cui un'opera viene esperita e mediata. Le molteplici temporalità e spazialità della performance la pongono in un nuovo spazio ibrido ed ipermediale come mai prima d'ora.

²⁶⁷ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 106.

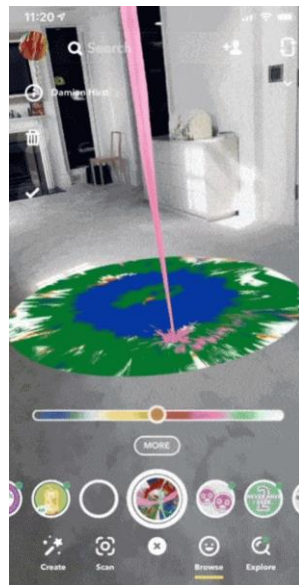
²⁶⁸ *Ivi*, p. 117.



27. Michelangelo Buonarroti, Giudizio Universale, Cappella Sistina, Roma, Musei



28. Interno della *Villa dei Misteri*, Pompei.



29. Damien Hirst x Snapchat, *Spin Painting* (2020).



30. Jeff Koons x Snapchat, *Snapchat Art* (2017).

3.1 Cécile B. Evans o come rimpossessarsi del corpo

Benché la tecnologia sembri essersi impossessata di tutti gli spazi sociali, l'arte e la performance si confrontano e prendono ancora vita dalla realtà fisica. Alcuni artisti, tra cui la belga-americana Cécile B. Evans, lavorano sulla fisicità e sul ritorno alla materialità come antidoto alla perdita di contatto e di legami interpersonali reali a causa dell'oppressione tecnologica. Nelle sue opere, l'artista invita il pubblico a confrontarsi con la propria soggettività, spesso difficilmente definibile in mondo dove le realtà sono molteplici. Ad esempio, nella video-installazione *Amo's World: Episode One* (2017), pensata come uno show televisivo in tre episodi e presentata per la prima volta al MUMOK (Museum moderner Kunst Wien) dalla curatrice da Marianne Dobner, Cécile B. Evans riflette sulla relazione tra uomo e tecnologia, spingendoci a prendere di nuovo coscienza della nostra corporeità, obbligandoci a muoverci per visitare e vedere dal vivo le opere. L'installazione consiste in una sezione in scala 1:4 di una architettura sociale brutalista dentro la quale è posizionato un video di 25 minuti che può essere visionato da una persona per volta. Il limite imposto è funzionale all'idea dell'artista che ci invita a riprendere possesso della nostra corporeità in relazione alla comunità di persone circostante. I personaggi del video, a volte delle bambole tridimensionali con un viso creato digitalmente a volte persone reali, performano e dialogano utilizzando una voce sintetizzata digitalmente, con un tono monocorde e non sincronizzata con i movimenti corporei.²⁶⁹ Il protagonista è l'architetto Amos, che rappresentando lo stereotipo dell'uomo frustrato e arrabbiato, di volta in volta si confronta in modo grottesco con gli inquilini del palazzo da lui progettato, i quali vivono l'abitazione in modo del tutto inaspettato e fanno riflettere l'architetto sulla validità del suo progetto.²⁷⁰ Le dinamiche di vita e di co-abitazione tra i vari inquilini pongono nuove problematiche relative alla distanza che oramai separa i diritti dei singoli e il sistema che li ospita e che, a volte, ne pre-determina i comportamenti. L'artista, per

²⁶⁹ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., pp. 134-137.

²⁷⁰ Sito del Castello di Rivoli <https://www.castellodirivoli.org/mostra/cecile-b-evans-amos-world-episode-one-illy-present-future-prize-2016-exhibition/> Consultato in data 15 Giugno 2020.

la creazione dell'architettura, che non è solo uno dei temi del video ma rappresenta il luogo dove lo si esperisce, si è ispirata all' *Unités d'Habitation de Marseille* progettate da Le Corbusier insieme alle architetture di Alison e Peter Smithson, come il *Robin Hood Gardens* a Londra del 1972.²⁷¹ Lo scopo è principalmente quello di incoraggiare una vita dove spazi comuni e volontà del singolo si incontravano perfettamente, anche se le domande a cui l'artista cerca di rispondere sono molte:

«How does the “self” in the digital age reconcile the gap between perceived freedom and control by the network? Is the “architect” who built the system the cause, or are those who use the structures also responsible for the world they inhabit? And when, if ever, do we become aware of our narcissistic subjectivity and realize that there was another viewpoint all along?»²⁷²

Con questa video-installazione, l'artista vuole riflettere sulla difficoltà di creare delle regole comunitarie, problematica da sempre pressante in un mondo in cui la tecnologia ha profondamente mutato la nostra soggettività. Ma non c'è solo il messaggio del video: il territorio nel quale lo spettatore viene invitato ad entrare, l'architettura brutalista, diviene il luogo dove il corpo si confronta con uno spazio nuovo, o meglio, tradizionale, perchè fisico, ma sempre più mutevole, che implica la costrizione del visitatore in un percorso. Questa architettura è un gesto artistico che ha effetto sul contenuto dell'opera: essa è sia una video installazione con una sua virtualità intrinseca, ma Cécile B. Evans, mettendola in relazione con la fisicità dell'architettura, che più di ogni altra cosa impone la sua presenza, la rende il perfetto terreno di scontro e di riflessione. Si forma quindi uno spazio ibrido, un luogo dove il visitatore si trova a fare i conti, contemporaneamente, con due realtà. Nonostante il mondo sia oggi caratterizzato da un'incessante ricerca di immediatezza ed interattività che ci spinge a rinegoziare in continuazione i confini tra quello che è vicino e ciò che è lontano, il nostro modo di interagire con esso, e

²⁷¹ Artsy website alla voce "*Cécile B. Evans*" <https://www.artsy.net/show/mumok-museum-moderner-kunst-wien-cecile-b-evans-amos-world-episode-one> Consultato in data 13 Giugno 2020.

²⁷² *Ibidem*.

quindi anche con i media, rimane ancora analogico.²⁷³ La tecnologia diventa allora uno strumento per scandagliare due realtà: una reale e una virtuale sempre considerando che, secondo l'artista, «non possiamo sfuggire ai nostri corpi».²⁷⁴ Queste considerazioni possono essere effettuate anche per l'opera *livestream* su tre schermi separati: *What the Heart Wants* (2016), presentata all'ultima Biennale di Berlino e con la quale l'artista ha vinto il premio Premio Illy Present Future 2016.²⁷⁵ In quest'opera, l'artista ci invita, per mezzo di una storia raccontata dal punto di vista di un'entità artificiale, HYPER, a ragionare su cosa significhi oggi essere umani.²⁷⁶ Cécile B. Evans servendosi di una narrazione non lineare, permette all'avatar performer di circolare nei vari scenari come se fosse una informazione digitale in un software, spesso scomparendo e lasciando il posto ad altre forme virtuali. Questi vogliono essere metafora di organismi sociali come la politica, la religione, o singoli, che acquistano potere intrufolandosi nei nostri spazi online cercando di manipolare le informazioni.²⁷⁷ I temi trattati nell'opera proprio da HYPER sono i più disparati: dalla ricerca sulle cellule staminali, al terrorismo, al dress code di alcune categorie di persone. Il sistema HYPER si rivela così quasi umano, capace di una soggettività inaspettata tanto da provare emozioni. Con questo espediente, paradossalmente, un avatar ci invita a prendere di nuovo il possesso completo del nostro corpo. Ritrovare una corporeità significa responsabilizzarsi, soprattutto in un momento così particolare di emergenza sanitaria. Il mondo dell'arte si è trovato a fare i conti con una realtà completamente mutata, che ha posto le basi per un ripensamento della sua struttura. Per cambiare davvero, l'arte deve andare fuori di sé, come suggeriscono nel loro libro Andrea Balzola e Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé. Un Manifesto per l'età post-tecnologica*.

²⁷³ Adrian Heathfield, *Live: Art and Performance*, Tate Publishing, London, 2004, p.7 in Amelia Jones, *L'adesso è ciò che è stato: paradossi dell'arte dal vivo* in Chiara Mu, Paolo Martore (a cura di), *Performance art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, Castelveccchi, Roma, 2018, p. 12.

²⁷⁴ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 134.

²⁷⁵ *Ivi*, p.138.

²⁷⁶ Mousse Magazine website <http://moussomagazine.it/cecile-b-evans-kunsthalle-winterthur-2016/> Consultato in data 14 giugno 2020.

²⁷⁷ *Ibidem*.

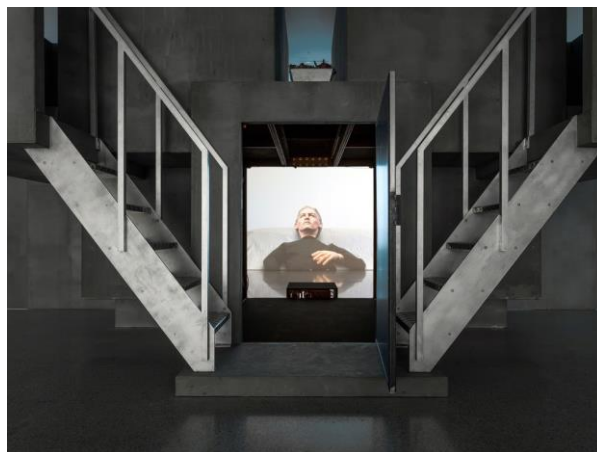
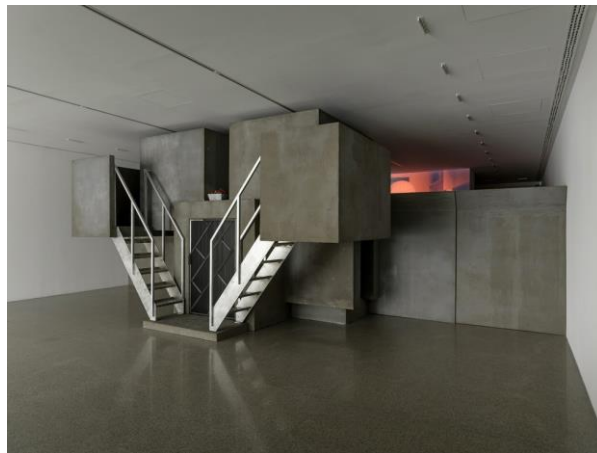
Oggi l'artista deve con responsabilità confrontarsi con i problemi attuali per interpretarli, descriverli e indirizzare la società, progettandone consapevolmente il futuro. Se da una parte quindi è l'artista che non solo deve orientarci ma anche orientare il mondo dell'arte modificando le logiche di marketing che ormai hanno preso il sopravvento, dall'altra anche il pubblico deve mutare, come suggerisce Cecile B. Evans in *Amo's World: Episode One*: quest'ultimo deve tornare ad avere un autentico rapporto con l'opera. L'idea di Paolo Rosa e Andrea Balzola è quella di creare degli "habitat partecipativi" che sono intesi come delle modalità di fare narrazione dove spettatore diviene "spett-autore" e "spett-attore".²⁷⁸ Questo appello alla responsabilità deriva anche dalla ormai diffusa sensazione di de-responsabilizzazione che deriva, come affermano Pinotti e Somaini, dalla logica del videogioco, e ha anche risvolti negativi a causa della sempre più pressante sorveglianza attuata dai social media e da internet.²⁷⁹ Ma ciò che avviene nella virtualità non rimane relegato a quello spazio: ha ricadute sul sociale e sulla realtà vera e propria. Non per forza un'artista deve fornire delle risposte ma è importante «avviare un dialogo in modo che le persone possano rispondere». Cécile B. Evans, infatti, afferma che: «come artista, cerco soluzioni e metodi per chiarire e sottolineare che il virtuale non è un mondo separato dal nostro. Al contrario, ne fa molto parte, ma è composto da materiali e strutture diverse». ²⁸⁰ Lo spazio ibrido o umido, è l'unica realtà oggi possibile. Non siamo totalmente immersi in un mondo virtuale, perchè abbiamo ancora un corpo, ma non ne siamo più strettamente vincolati, tanto da dimenticarne. Quello che crea Cécile B. Evans sono degli *habitat*. Come affermano Paolo Rosa e Andrea Balzola, infatti:

²⁷⁸ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 100.

²⁷⁹ Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2016, p. 245.

²⁸⁰ Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at the Post-Digital Turn*, cit., p. 134.

«oggi si dovrebbe perseguire una nuova centralità, che è quella dell'habitat, una condizione ibrida che intreccia elementi naturali, elementi artificiali e l'uomo stesso. La configurazione dell'habitat contiene la performatività dell'uomo. L'habitat è la congiunzione tra spazio virtuale e spazio fisico che, sul modello della rete, costruisce un insieme e un equilibrio di relazioni che non dipendono da un centro, ma in cui tutte le parti sono interdipendenti fra di loro. Quel luogo, quella scena che parte dalle esigenze e dalle caratteristiche della realtà, ma non coincide con essa, è lo spazio in cui si può interpretare e riprogettare il mondo.»²⁸¹



31. Cécile B. Evans. *AMOS' WORLD: Episode One* (2017).

²⁸¹ Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 122.



32. Cécile B. Evans, *What the Heart Wants* (2016) alla Kunsthalle Winterthur.

3.2 Marina Abramović e la Mixed Reality nell'opera *The Life*

La *Realtà Mixata*, o *Mixed Reality (MR)*, dopo la sua introduzione nel 2017, è stata utilizzata per la prima volta come forma d'arte da Marina Abramović, per la realizzazione della performance *The Life*.²⁸² A differenza della realtà virtuale, nella quale siamo invitati ad immergerci in uno spazio parallelo creato digitalmente, le immagini realizzate con la *MR* si innestano nella nostra realtà fisica mixandosi con l'ambiente circostante e sembrando per questo davvero reali. *The Life*, realizzata in collaborazione con lo studio francese Tin Drum²⁸³, è stata presentata alla *Serpentine Gallery* di Londra dal 19 al 24 febbraio 2019. Per mezzo di speciali occhiali chiamati *Magic Leap*, lo spettatore può osservare l'avatar dell'artista creato grazie ad una fotografia digitale in *4D Views*, ovvero un'acquisizione volumetrica e dinamica del corpo realizzata da trentadue dispositivi. Questo «intimo incontro digitale»²⁸⁴ con Marina Abramović è l'ultimo step di una performance che inizia nel momento in cui si arriva nella galleria. Lì i visitatori vengono accolti, e guidati da assistenti in camice bianco, spogliati di tutti i loro beni, equipaggiati con gli occhiali e infine condotti per mano nella stanza centrale. Dopo aver calibrato il dispositivo in dotazione, nello spazio del *White cube*, che prima era abitato solo da pochi altri spettatori, compare la riproduzione virtuale a grandezza naturale dell'artista. L'avatar, che cammina per diciannove minuti in uno spazio di diametro di cinque metri, allunga un braccio in avanti, lo riporta lungo i fianchi e ogni tanto scompare in una nuvola di puntini blu, per poi riapparire qualche istante dopo. Mediante il suo vestito rosso, il suo sguardo che incrocia spesso quello dello spettatore, i suoi passi sul pavimento, l'artista è stata in grado di mettere in crisi la nostra idea di realtà. La verosimiglianza della sua rappresentazione virtuale, insieme alla percezione di trovarsi in un mondo dove convivono fantasmi e persone reali, attiva

²⁸² Anna Maria Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, Franco Angeli, 2012, p. 206.

²⁸³ Tin Drum è uno studio di produzione e neurone tecnologie che utilizza la fotografia volumetrica di persone reali per creare presentazioni, performance, narrazioni o installazioni. <https://www.tindrum.io>.

²⁸⁴ Sito della Serpentine Gallery: <https://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/marina-abramovic-life>

particolari meccanismi psicologici nella mente dello spettatore.²⁸⁵ Egli sembra addirittura provare la sensazione di assistere ad un «incontro redentore» o ad un «rito sacro»²⁸⁶ iniziato con la spoliatura iniziale dagli oggetti a cui è stato sottoposto, e conclusosi con la visione “spirituale” dell’artista. La ritualità, che è sempre stata considerata una componente fondamentale della Performance e della Body Art fin dalle sue origini, è intesa come “pratica creatrice, propiziatrice o apotropaica».²⁸⁷ Secondo Dorflès infatti, la serie di gesti che compongono e stanno alla base del rituale, ha un carattere profondamente creativo e cosciente e si pone su un piano differente rispetto al gesto automatizzato, tipico della società postmoderna.²⁸⁸ Le semplici azioni realizzate dall’artista prima, e dal suo avatar durante la performance, acquistano un senso grazie ai gesti preparativi che lo spettatore viene invitato a seguire, che caricati di ritualità lo preparano alla visione/non-visione dell’artista in una realtà del tutto nuova. Se questa apparizione finale è stata interpretata anche come una ricerca di adorazione dell’idolo dell’artista²⁸⁹, risulta invece evidente che l’idea fosse quella di porre l’accento sul binomio assenza/presenza, reale/virtuale, materiale/immateriale. Quello che ha colpito l’artista è stato proprio il fatto di poter essere assente, in quanto si trovava in un altro luogo, ma essere presente allo stesso tempo.²⁹⁰ Marina Abramovic fin dagli anni Settanta ha sempre utilizzato il proprio corpo, la propria carne viva sia come soggetto che come medium per la realizzazione delle sue performance il cui scopo era sempre andare oltre i limiti fisici e mentali in cui ci costringe la società. Questi limiti sono stati ridefiniti in modo completamente nuovo dalla tecnologia della *Mixed Reality* grazie alla quale M. Abramović presenta il proprio corpo virtuale

²⁸⁵ Grau Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003 p. 202.

²⁸⁶ Jonathan Jones, *Marina Abramović: The Life Review*, 'A Pointless Perversion that Hurts Your Eyes', articolo uscito in data 19 Febbraio 2019. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/feb/19/marina-abramovic-the-life-review-serpentine-gallery-london>.

²⁸⁷ Gillo Dorflès, *Nuovi riti, nuovi miti*, Milano, Skira Editore, 2003, (ed. or. 1965), p. 57.

²⁸⁸ *Ivi*, p. 76.

²⁸⁹ J. Jones, (articolo) cit., <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/feb/19/marina-abramovic-the-life-review-serpentine-gallery-london>.

²⁹⁰ Sito della Serpentine Gallery di Londra <https://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/marina-abramovic-life>.

nella nostra realtà quotidiana. L'intento di questo elaborato è quello, in primo luogo, di indagare «il concetto di assenza materiale»²⁹¹, la concezione di corpo come soggetto ed allo stesso tempo oggetto dell'opera d'arte, e di riproduzione della performance, ed in secondo luogo di analizzare come questi concetti si applichino alla *Mixed Reality*.

3.2.1 The Artist Is (Not) Present

Jean-Luc Nancy, in un passo, che conclude la sua opera *Corpus* ci ricorda:

«Non c'è *il* corpo, non c'è *il* tatto, non c'è la *res extensa*. C'è il fatto che c'è [...] *l'assenza-qui* ecco il corpo, l'estensione di psiche. [...] Niente prima e niente poi: il tempo è lo spaziamento. Il tempo è il sorgere e l'assentarsi, l'andare e venire alla presenza».²⁹²

Queste parole sembrano proprio essere state scritte per dare un senso alle azioni dell'avatar di Marina Abramović che appare, scompare per poi riapparire tra i pixels blu; esso ci impone la sua presenza virtuale che si traduce in un'assenza materiale. Nancy si riferisce ad un tema che è da sempre al centro delle arti e che si rivela oggi più che mai attuale: quello dell'esserci/non esserci. Uno dei lavori che meglio rappresenta questa ricerca è stato presentato da Yves Klein il 27 novembre del 1960. Il giornale *Dimanche* fu un'opera rivoluzionaria non solo per il fotomontaggio del *Salto nel vuoto*, ma anche per l'invenzione di un nuovo tipo di teatro: *il teatro del vuoto*. Il teatro non è per l'artista sinonimo di rappresentazione o di spettacolo, ma la manifestazione dell'essere onnipresente. Prima di Klein molti artisti fecero diversi tentativi per ridefinire il teatro al di fuori delle concezioni tradizionali: tra questi si possono citare il teatro naturalista di Konstantin Sergeevič Stanislavski,

²⁹¹ *Ibidem*.

²⁹² Jean-Luc Nancy, Antonella Moscati (a cura di), *Corpus*, Napoli, Edizioni Cronopio, 2004, p. 97.

quello Dada di Evgenij Vakhtangov e il teatro sintetico di Emil František Burian. Ma l'opera teatrale di Klein era nuova, non aveva nulla a che fare né con l'avanguardia né con gli esperimenti passati. Egli, infatti, afferma che:

«così presto si arriverà al teatro senza attori, senza scenografia, senza palcoscenico, senza spettatori... più niente, salvo il creatore, che nessuno vede, e la presenza di nessuno, appunto; e il teatro-aspettacolo ha così inizio!».²⁹³

Queste riflessioni portano l'artista francese a creare "una specie di teatro" privato che è possibile frequentare solo "affettivamente" tramite un abbonamento. Lo spettatore "affettivo" dovrà pagare una quota di iscrizione per ricevere in cambio una poltrona in una sala vuota, dove si svolge la manifestazione «a-rappresentazione» senza attori e senza spettatori. Ci saranno attori pagati regolarmente per sapere semplicemente di essere attori e spettatori che pagano regolarmente per partecipare a questo *Teatro del vuoto*. Il teatro del vuoto è dunque il teatro dell'essere, della consapevolezza di essere qualcuno, che sia un attore o uno spettatore. Dagli anni Ottanta il corpo nella Performance Art comincia a scomparire per lasciare il posto alla sua evocazione, alla sua mancanza facendo nascere «luoghi dove si proclama l'assenza»²⁹⁴, come avviene nelle opere Fabio Mauri e nelle *Partizioni* di Gina Pane.²⁹⁵ Alla fine del secolo scorso, la corporeità, sebbene spesso integrata all'uso di tecnologie, torna a essere centrale nella riflessione di molti artisti attivi nell'ambito della performance, della danza e del teatro. Dagli anni Novanta infatti, gli artisti iniziano a riflettere sul «megapotere della tecnologia».²⁹⁶ Con l'opera *The Life*, Marina Abramović sembra aver portato a compimento una sintesi di queste stagioni performative. Se l'avvenire dell'arte è l'idea, se l'avvenire del teatro «è una sala vuota: anzi, non è neanche più una sala»²⁹⁷,

²⁹³ Giuliana Prucca (a cura di), *Yves Klein. Verso l'immateriale dell'arte*, Milano, O barra O edizioni, 2014, p. 52.

²⁹⁴ Lea Vergine, *Body Art e storie simili: il corpo come linguaggio*, Milano, Skira, 2000, p. 271.

²⁹⁵ *Ibidem*.

²⁹⁶ *Ivi*, pp. 280-279.

²⁹⁷ Giuliana Prucca (a cura di), *Yves Klein. Verso l'immateriale dell'arte*, cit., p. 52.

se l'avvenire della danza è l'assenza del movimento, anzi il suo concetto²⁹⁸, allora si potrebbe concludere che l'avvenire della performance è l'abbandono del corpo per il suo simulacro, per il suo ricordo, per il suo fantasma. A questo proposito, è interessante citare un aspetto della tesi di Peggy Phelan, secondo cui il potere della performance sia nel non esserci e ci comunica quanto sia centrale il ruolo dell'assenza sulla nostra immaginazione.²⁹⁹ Questa tesi è stata rielaborata dal punto di vista artistico da due performers in particolare: Mark McGlow, che ha solo annunciato gran parte sue operazioni, e Santiago Sierra, che con l'opera presentata alla Biennale di Venezia del 2003³⁰⁰, aveva posto l'accento sull'assunto che ciò «che si immagina ha più forza perchè l'opera si produce nella testa del pubblico».³⁰¹ In *The Life* l'artista crea un vuoto metafisico per poi colmarlo con una presenza virtuale che, non rimanendo presente per tutta la durata della performance, stimola la nostra immaginazione. Non va però dimenticato che la parola immaginazione è strettamente legata al termine greco $\varphi \alpha \nu \tau \alpha \sigma \iota \alpha$, «fantasia», che a sua volta deriva da $\varphi \alpha \lambda \nu \omega$, «mostrare».³⁰² La fantasia è qualcosa che ha sì ha a che fare con l'immaginazione, ma anche con la rappresentazione in quanto essa rivela e presenta all'occhio e allo spirito quello che altrimenti rimarrebbe celato. A questo riguardo è bene ricordare che il corpo, performante e danzante, è caratterizzato da una dimensione materica ed una discorsiva, cioè da un continuo alternarsi tra i due poli dell'assenza e della presenza.³⁰³ Jean-Luc Nancy si è interessato all'ontologia teatrale del corpo e del concetto di presenza che lo accompagna nel suo venire al mondo.³⁰⁴ Secondo l'artista, il corpo risulta essere una «traccia dell'essere, una sua modulazione, una

²⁹⁸ Si veda la non-danza di Jerome Bel.

²⁹⁹ Chiara Mu, Paolo Martore (a cura di), *Performance art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, cit., p. 126.

³⁰⁰ In quell'occasione solo gli spagnoli muniti di documento potevano entrare nel padiglione della Spagna. Questa operazione voleva sottolineare il concetto di disuguaglianza e il senso di ingiustizia.

³⁰¹ Chiara Mu, Paolo Martore (a cura di), *Performance art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, cit., p. 137.

³⁰² Dizionario Treccani alla voce *fantasia* <http://www.treccani.it/vocabolario/fantasia/>.

³⁰³ Alessandro Pontremoli, *Danza 2.0. Paesaggi coreografici del nuovo millennio*, Roma, Editori Laterza, 2018, p. 66.

³⁰⁴ *Ibidem*.

regione di transito nella forma della carne».³⁰⁵ La carne, quindi, viene vista come un raddoppiamento visibile dell'essere invisibile: «esso dà luogo all'esistenza, è l'essere dell'esistenza».³⁰⁶ Ma se «il teatro è la duplicazione della presenza in quanto messa in presenza dei presenti»³⁰⁷ significa che il corpo teatrale non è il corpo che incarna l'essere, bensì la sua rappresentazione. E se il corpo è una ripresentazione e una rivelazione³⁰⁸, il teatro, la danza e la performance sono una messa in scena della presenza. Nell'atto di presenziare, se la dimensione materica è portata alle estreme conseguenze, aprendo nuovi spazi di riflessione e tuttavia la sua dimensione discorsiva permane. Danzando e performando, i corpi sono in grado di sospendere la finalità dell'utile e in parte, di estraniarsi dalla dimensione del quotidiano. Per questo vengono definiti da Pontremoli «liminali, marginali e traccia di ciò che non c'è».³⁰⁹ Egli afferma che: «il soggetto in definitiva vi manca, non è esposto in prima persona; né quello del creatore, né quello dell'interprete. Un altro soggetto appare, fittizio artificiale, sotto forma di traccia, di indizio, dunque di scrittura».³¹⁰ Marina Abramović, consapevole del fatto che non è lei in persona a realizzare la performance agli occhi dello spettatore, vuole sottolineare il concetto dell'assenza reale e allo stesso tempo di presenza virtuale, fittizia, artificiale.

In seguito a queste considerazioni, l'affermazione del critico inglese Jones, il quale afferma che *The Life* sia «una perversione robotica della performance art»,³¹¹ risulta incapace di cogliere la possibilità di riflettere e comprendere profondamente le implicazioni che l'assenza del corpo reale e l'apparizione di un simulacro sconcertante pongono, e il fatto che questi stessi elementi siano in grado di mettere in dubbio la validità della performance stessa. È il medium stesso, la *Mixed Reality*, a diventare il messaggio, come ci ricorda Marshall McLuhan il quale afferma che il primo media di cui l'uomo dispone è sostanzialmente il suo corpo, la sua

³⁰⁵ *Ivi*, p. 68.

³⁰⁶ *Ibidem*.

³⁰⁷ *Ibidem*.

³⁰⁸ *Ivi*, p. 74.

³⁰⁹ *Ivi*, pp. 77-78.

³¹⁰ *Ivi*, p. 82.

³¹¹ J. Jones, (articolo), cit., <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/feb/19/marina-abramovic-the-life-review-serpentine-gallery-london>.

epidermide, che si traduce nella possibilità di essere al mondo e rende possibile la compenetrazione uomo-ambiente. Il mezzo tecnologico diviene, dopo la sua invenzione, un prolungamento della nostra stessa sensorialità.³¹² L'uomo, dunque, si trova a essere sempre in contatto con l'ambiente esterno, è ancora in grado di plasmarlo, ma ne viene anche influenzato.

L'assunto secondo McLuhan è che i media non servono per comunicare qualcosa ma per formarci, per aiutarci a compiere un'esperienza, anche se a volte essi mutano la nostra condizione umana, producendo una nuova tipologia di soggettività, un nuovo corpo.³¹³ Pertanto, la messa in forma di *The Life* è proprio il media stesso, che presentando immagini verosimili, rischia di prendere il sopravvento sulla realtà con cui convive. La *Mixed Reality*, infatti, è la conseguenza di questo voler e poter essere ovunque nello stesso momento, non avere un posto fisso, ma entrare in simbiosi con il paesaggio, il luogo circostante ogni volta in modo diverso in quanto si diviene produttori attivi della realtà.³¹⁴ Come afferma Adrian Heathfield: «Il proliferare di nuove tecnologie ha fatto emergere nuovi luoghi in ambienti virtuali, al punto che l'esperienza dello spazio viene oggi posta in termini di distanza e prossimità, di spazio virtuale in espansione e di realtà instabile».³¹⁵ Da tempo infatti, il luogo è visto, da molti artisti che lavorano dal vivo, come una forza oppressiva, da superare e da combattere.³¹⁶ Da Kant in poi, il pensiero filosofico si interroga non più solo sul perché accadono i fenomeni, bensì sulle loro condizioni di possibilità. Ciò si origina dalla consapevolezza dell'impossibilità di conoscere le cose in sé e per sé, in quanto l'esperienza umana della realtà circostante si configura in base a una struttura elaborata dal nostro pensiero (forme a priori). In questa prospettiva l'uomo non è più un ricettore passivo dei fenomeni esterni; egli pone la realtà secondo strutture a priori che sono dentro di lui.³¹⁷ Jones, però, non è l'unico a non comprendere a pieno le

³¹² Renato Barilli, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età post-moderna*, Roma, Bompiani, 1981, p. 47.

³¹³ *Ivi.* pp. 48-52.

³¹⁴ Renato Barilli, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età post-moderna*, cit., pp. 15-20.

³¹⁵ Chiara Mu, Paolo Martore (a cura di), *Performance art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, cit., p. 165.

³¹⁶ *Ivi.*, p. 166.

³¹⁷ Renato Barilli, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età post-moderna*, cit., pp. 15-18.

potenzialità della MR applicata alla performance: secondo un articolo pubblicato su *Infowars*, un blog dove vengono espresse teorie complottiste da estremisti di destra, Marina Abramović, praticerebbe il satanismo.³¹⁸ L'artista è stata accusata proprio a causa dei legami con le recenti tecnologie promosse in un video in collaborazione con Microsoft, prontamente eliminato da YouTube. Marina Abramović ha poi riposto alle accuse infondate in un articolo pubblicato sul New York Times il 21 Aprile 2020, dove ribadisce che lei sia un'artista e non una Satanista, promettendo di rivolgersi a degli avvocati.³¹⁹

3.2.2 Corpo come s(oggetto)

Con la svolta “neotecnologica” del nuovo millennio, il confine tra naturale e artificiale risulta essere sempre più evanescente e agli artisti spetta il compito di ridefinire la nuova figura umana per riadattarla alla rinnovata condizione fisica e psichica. Questo presuppone una ridefinizione dell'identità attraverso la cultura mediatica. Stelarc, ad esempio, con le sue opere sviluppa l'idea che il corpo debba andare al di là dell'umano per creare manifestazioni inorganiche e sottolinea la tensione che si produce nell'impatto uomo-tecnologia. Le sue formazioni ibride non sono ancora totalmente artificiali o virtuali nonostante amplino le attuali modalità di conoscenza e di percezione del reale.³²⁰

«Da questa unione si può ipotizzare una ricodificazione globale dello statuto umano in grado di superare le dualità uomo/macchina, vita/morte, carnale/virtuale, materiale/immateriale, naturale/artificiale, interno/esterno, mente/corpo».³²¹

³¹⁸ Artribune website: https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2020/04/microsoft-pubblica-un-video-su-marina-abramovic-e-lestrema-destra-accusa-lartista-di-satanismo/?utm_source=Newsletter%20Artribune&utm_campaign=4ad273b51e-153986709&utm_medium=email&utm_term=0_dc515150dd-4ad273b51e-153986709&ct=t%28%29&goal=0_dc515150dd-4ad273b51e-153986709 Consultato in data 17 Giugno 2020.

³¹⁹ New York Times website <https://www.nytimes.com/2020/04/21/arts/design/marina-abramovic-satanist-conspiracy-theory.html> fbclid=IwAR2Fvw30SWKa_mpfEa3q6dAqIamFXfrF294e0DCQY9CAJU3mdElJNvAj6oA Consultato in data 17 Giugno 2020.

³²⁰ Francesca Alfano Miglietti, *Identità Mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Milano, Bruno Mondadori, 2012, pp. 137-138.

³²¹ *Ivi*, p. 138.

La compenetrazione tra tecnologia e realtà acquista una nuova dimensione grazie alla *Mixed Reality*. Dunque, Marina Abramović, diventando avatar, dimostra che digitalizzarsi è oggi necessario per rimanere nell'universo tecnologico in cui tutti siamo immersi. Quello che ne consegue è che il corpo, che era sempre stato il punto centrale della ricerca artistica, diviene oggetto, e in questo caso particolare visibile dal performer stesso che può assumere anche il ruolo del visitatore. Questa idea che l'artista diventa il suo stesso oggetto inizia a svilupparsi dagli anni Settanta³²² e diviene ancora più evidente proprio con l'introduzione nella performance della tecnologia in quanto il corpo «questo essere per gli altri, (si porta a compimento) facendosi fenomeno o spettacolo esso stesso».³²³ La qualità di soggetto/oggetto a cui è sottoposto il corpo non si verifica soltanto con l'introduzione della tecnologia. Nancy in *La pelle delle immagini*, ci fa notare che un corpo (nudo), è innanzi tutto una presenza e diviene oggetto nel momento in cui viene esposto allo sguardo altrui.³²⁴ «Ogni vera fotografia di nudo (come, ad esempio, quelle di Francesca Woodman o di Mapplethorpe) mostra come l'indubitabile presenza del corpo sia sempre la presenza di uno sguardo e la proiezione di un soggetto al di fuori di sé».³²⁵ Questa presenza viene definita come uno spettro che però è reale e consistente proprio perchè, tramite lo sguardo altrui, si fa oggetto.

3.2.3 Ri-produzione ed autenticità

«E oggi, le stampe fatte al computer, l'immagine corretta con Photoshop della nostra epoca di guerre combattute senza sporcarsi le mani. Il drone spedito da Fort Lauderdale che sgancia bombe a ventimila chilometri di distanza. Le mani senza

³²² Lea Vergine, *Body Art e storie simili: il corpo come linguaggio*, cit., p. 15.

³²³ *Ivi*, p. 22.

³²⁴ Jean-Luc Nancy, Federico Ferrari (a cura di), *La pelle delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri 2003, p. 75.

³²⁵ *Ibidem*.

tracce di sangue né di inchiostro, arte e guerra fatte a distanza». ³²⁶ In *Sei lezioni di disegno*, William Kentridge introduce un tema molto discusso nell'arte contemporanea: quello della distanza tra ideazione, creazione tecnica e artigianale di un'opera d'arte. Ancora di più oggi, la tecnologia risulta essere il mezzo che molto spesso separa l'intuizione artistica dall'esecuzione manuale, o corporale come nel caso di *The Life*, rendendo l'opera riproducibile idealmente all'infinito. La serialità dell'arte, di cui già si era occupato Alois Riegl nella sua opera intitolata *L'industria artistica tardo-romana*, è presente già dall'antichità ma è dalla prima metà del XIX secolo che con l'invenzione della fotografia e poi quella del cinema il problema si pone con più forza. L'artista infatti, si trova a diretto contatto con oggetti auto-matici che, poste delle determinate condizioni, sono in grado di produrre da soli reagendo a ciò che facciamo (la lastra fotografica si impressiona da sola). Di questo si è occupato in particolare Walter Benjamin nell'*Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Egli afferma che «l'opera d'arte è sempre stata riproducibile». ³²⁷ Ciò che risulta essere innovativo è la sua riproduzione tecnica. Se i Greci erano in grado di utilizzare solamente due diversi procedimenti per la riproduzione tecnica, la fusione e il conio, grazie all'invenzione della stampa moderna, e soprattutto della silografia, si arrivano a riprodurre tecnicamente il segno grafico e la scrittura. Con l'invenzione della fotografia, e del cinema di conseguenza, il processo di riproduzione figurativo viene accelerato come mai prima. ³²⁸ Nel XX secolo la riproducibilità tecnica ha quindi raggiunto un livello tale da "conquistarsi un posto autonomo tra i vari procedimenti artistici" ³²⁹. Ma quali sono le conseguenze di tale conquista sull'arte, intesa nella sua forma tradizionale? Per capirlo bisogna prima evidenziare una differenza di fondo fra opera d'arte e riproduzione. «Anche nel caso di una riproduzione altamente perfezionata, manca un elemento: *l'hic et nunc* dell'opera d'arte, la sua esistenza unica e irripetibile nel

³²⁶ William Kentridge, *Sei lezioni di disegno*, Monza, Johan & Levi Editore, 2016, p. 58.

³²⁷ Walter Benjamin, Enrico Filippini, (a cura di), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Torino, Einaudi, 1998, (ed. or. 1936), p. 6.

³²⁸ *Ivi*, pp 6-8.

³²⁹ *Ivi*, p. 8.

luogo in cui si trova [...] che costituisce il concetto della sua autenticità». ³³⁰ Questo è uno dei motivi che ha spinto gli artisti ad utilizzare direttamente il proprio corpo per esprimersi, in modo da sottolineare, almeno in principio, il loro qui e ora unico e irripetibile. Ciò che viene meno è insomma quanto può essere riassunto con la nozione di *aura*, ossia la quintessenza dell'opera stessa, la sua virtù in quanto testimonianza storica. ³³¹ Ma la condizione mediale e altamente tecnologica di *The Live* ci costringe ad andare più a fondo della questione. Inoltre, nel libro *Liveness performance in a mediatized culture*, Philip Auslander, analizzando la condizione mediale del live, si occupa di fare chiarezza riguardo alla sua replicabilità. Essa ha iniziato a esistere con l'introduzione della televisione e si è evoluta grazie alla possibilità di registrare un'azione. ³³² Partendo dall'assunto che ogni nuova tecnologia prenda il posto di una meno recente, il critico ha creato una tavola dove spiega come la percezione della rappresentazione live sia mutata nel tempo. ³³³ Il primo step è quello del "live classico" (teatro, concerti, danza, sport) che si caratterizza per una co-presenza del performer e dell'audience e una simultaneità di produzione e ricezione. In seguito, viene introdotta la "diretta live" (radio, televisione e Internet) che presuppone che chi la guarda esperisca l'evento così come accade. La terza categoria è quella del "live registrato", grazie all'utilizzo di LP, CD, Film, DVD e aggiungerei, la Virtual Reality. Questo è caratterizzato dalla presenza di uno spazio temporale che si innesta tra la produzione vera e propria e la sua ricezione. La differenza con le altre due categorie è che queste registrazioni possono essere viste infinite volte. Dal 2004, però sono state introdotte nuove tipologie di live: il "live internet", che ci da un *senso* di co-presenza; il "social live", ovvero la possibilità di stare connessi in continuazione con i social media e le loro chat istantanee; infine, quello che Auslander chiama il "*website goes live*" ovvero tutti quei siti, i media interattivi, che permettono all'utente di ricevere un feedback. È evidente che la definizione di live si sia ampliata a dismisura con il passare del

³³⁰ *Ibidem*.

³³¹ *Ivi*, p. 10.

³³² Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London, Psychology Press, 1999, p. 24.

³³³ *Ivi*, p. 61.

tempo. Ma dove si pone la *Mixed Reality*? Potrebbe essere inserita nella terza categoria, poiché la rappresentazione virtuale dell'artista è stata pre-registrata e quindi appartiene ad un tempo che lo spettatore non può raggiungere. Ma la sensazione che ci da è diversa: questo avatar, sì è pre-registrato, ma si miscela perfettamente con la temporalità e lo spazio reali e presenti, come se si trattasse di una diretta ma non mediata da uno schermo. Quello che è certo è che la tecnologia che avanza inesorabilmente, che adesso, nel 2019, è rappresentata dalla *Mixed Reality*, ci pone di fronte ad un nuovo tipo di *live* che mette in crisi le categorie preesistenti, le concezioni classiche di *Hic et Nunc* e, di conseguenza dell'aura dell'opera d'arte. Questa analisi dell'evoluzione del live evidenzia che non esiste più una categoria sola di performance autentica, ma, al contrario che ogni tipologia è originale nella sua forma mediatica. Infatti, Auslander afferma che la performance live: «è stata liberata dal suo involucro e ora che tutte le modalità performative si equivalgono, nessuna viene più percepita come auratica o autentica, (essa) è soltanto un'altra riproduzione di un testo, o un altro testo più riproducibile». ³³⁴ È inoltre essenziale considerare che la condizione del live è posteriore a quella della mediatizzazione e non il contrario, poiché il concetto di live non esisterebbe senza la possibilità di realizzare una registrazione. ³³⁵ Infatti "l'immediato non precede la mediazione" ma emerge dal confronto con il mediato. Essa, quindi, «non deve accedere all'economia della riproduzione essendoci da sempre già inclusa». ³³⁶ Lo sviluppo della dimensione del live ci suggerisce che il cosiddetto "vero" live non sia più autentico o reale di una performance mediatizzata, ma abbia solo cambiato forma e medium, e che probabilmente lo farà ancora. Anche le performance mediate coinvolgono i nostri sensi come in una propriamente live. Il fatto stesso che esista uno sviluppo lineare ci porta a dover rinegoziare l'idea di autenticità. Quello che dobbiamo chiederci non è se queste forme siano una più autentica dell'altra ma se siano valide allo stesso modo ovvero se l'aura non sia sparita. Il problema si pone solo per le performance che non erano e non sono concepite per

³³⁴ Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, cit., p. 104.

³³⁵ Chiara Mu, Paolo Martore (a cura di), *Performance art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, cit., p. 105.

³³⁶ *Ibidem*.

essere riprodotte o realizzate direttamente in forma mediatizzata. Molti artisti stanno cercando di porre rimedio a questa problematica provando a fondere le diverse pratiche insieme. Bruce Nauman, ad esempio, nei video-corridoi, ha cercato di fare una sintesi delle sue performance, delle documentazioni filmate e dei lavori scultorei, per non dover fare più una differenziazione.³³⁷

Questa visione non è però condivisa da altri artisti e critici. Ad esempio, Guillermo Gomez-Pena afferma che: «un robot o un avatar virtuale non possono sostituire l'eccezionale spettacolo fisico del performer in azione [...] il fulcro dell'attenzione resta il corpo umano e l'identità del performer che ci sta davanti».³³⁸ Sempre Auslander ci aiuta a fare chiarezza in questo senso indicando come prerogative del live: la spontaneità, ovvero quello di cui parla Gomez-Pena, la possibilità di generare comunanza e di ricevere un feedback da essa e la presenza fisica del performer. Queste caratteristiche non vengono stravolte più di tanto con le nuove ri-mediazioni della performance.³³⁹ Una risposta univoca è difficile da trovare ma porre la domanda è sicuramente un buon punto di partenza.

Per quanto riguarda il sentimento di comunanza, esso non può mancare in nessuna performance che si pone questo obiettivo, poiché anche se venisse proiettata su uno schermo, riuscirebbe a riunire nello stesso luogo più persone. La *Mixed Reality* ha cercato di risolvere il problema dell'isolamento della *Virtual Reality* che presupponeva che ogni spettatore fosse inserito in un mondo virtuale separato dagli altri.

Per quanto riguarda la questione del feedback, la *Mixed Reality* si pone in senso unico, lo spettatore viene influenzato dall'esperienza ma non il contrario. Marina Abramović sa cosa significa lavorare con gli spettatori. Se nella performance *Rhythm 0* tutto dipendeva da loro, persino la vita o la morte dell'artista, in generale non tutte le performance sfruttano questa possibilità. Stelarc aveva analizzato questa idea nella sua performance *Ping Body* del 1995 in cui il pubblico poteva

³³⁷ *Ivi*, p. 42.

³³⁸ *Ivi*, pp. 185-186.

³³⁹ *Ivi*, pp. 106-109.

controllare a distanza la parte sinistra del suo corpo in quanto collegata ad uno stimolatore elettrico muscolare.³⁴⁰ Quello che però sembra emergere è che non sempre il pubblico desidera prendersi questa responsabilità.³⁴¹ La stessa performance è stata riproposta infatti dall'artista qualche tempo dopo facendo controllare il suo corpo a degli impulsi casuali provenienti da un computer. La conclusione a cui giunge Auslander è che «la nostra cultura privilegia la mediatizzazione e marginalizza l'evento dal vivo». Il mondo in cui siamo immersi oggi è proiettato verso «l'economia della ripetizione» e questo fa percepire la performance live come «la traccia residuale di un ordine di rappresentazione obsoleto, un superstite con scarso peso in termini forza e presenza culturale».³⁴² Nonostante il prestigio di un evento venga sottolineato anche dalla sua irripetibilità che spesso è intesa come unicità,³⁴³ d'altra parte, il fatto che esso sia documentato ne aumenta la notorietà. Ma quale è esattamente il valore della presenza? Non si può certamente definire un valore assoluto. L'essere stato presente ad un evento, che poi viene ritrasmesso, viene visto nella società come indice di un certo prestigio. Tuttavia, molte performance non presuppongono oggi la divisione tra live e registrato, sono realizzate in diretta, o "esposte" per la prima volta già rimediate. Con la *Mixed Reality*, però, la condizione della *liveness* appartiene allo spettatore e al luogo nel quale la performance viene esposta, mentre il performer rimane invariato. L'avatar di Marina Abramović, infatti, è sempre il medesimo, ma la realtà e il tempo con cui viene mixato cambia (nonostante il modello del *white cube* sia facilmente riproducibile). Queste caratteristiche pongono la *Mixed Reality* nella terra di mezzo tra le performance live classiche e quelle completamente registrate. D'altro canto, però, Peggy Phelan sostiene che la performance:

³⁴⁰ Francesca Alfano Miglietti, *Identità Mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, cit., pp. 137-138.

³⁴¹ Chiara Mu, Paolo Martore (a cura di), *Performance art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, cit., p. 68.

³⁴² *Ivi*, p. 103.

³⁴³ *Ivi*, p. 67.

«vive solo nel presente. Non può essere conservata, registrata, documentata, né può partecipare alle circolazioni delle rappresentazioni di rappresentazioni, perchè se lo facesse diventerebbe altro. Nella misura in cui cerca di accedere ad un'economia di riproduzione, la performance tradisce e limita la propria promessa ontologica».³⁴⁴

Sebbene questa tesi sia stata condivisa per molti anni, oggi viene messa in discussione da molti critici, sul piano teorico, e da molti artisti che lo sperimentano sul campo. Come afferma Bedford, in *L'ontologia virale della performance*, la validità di una performance è data dal fatto che essa sia «una lunga traccia storica».³⁴⁵ Dunque, questa pratica non è effimera perché lascia, dopo la sua esecuzione, diverse tracce che vanno riconosciute e analizzate, tra le quali spiccano le fotografie, le immagini, i testi, le dichiarazioni. Queste tracce, infatti, da una parte ci aiutano a comprendere l'evento passato nella sua interezza, dall'altra lo documentano, preservandolo e trasmettendolo.³⁴⁶ Insieme ai documenti è fondamentale citare un'altra strategia di archiviazione della performance: la pratica del Reenactment, che non attinge solo dalle tracce storiche e tradizionali citate ma soprattutto sfrutta la memoria collettiva e quella incorporata dell'artista. Essa si basa sull'idea che la performance sia inevitabilmente e costantemente soggetta a trasformazioni, le quali vanno evidenziate e valorizzate durante la sua trasmissione da un artista ad un altro e da una generazione all'altra. Oggi, quindi, la performance non è più «oggetto di una retorica dell'effimero, portata a formulare, per gli oggetti di spettacolo, un'ontologia dell'impermanenza e della sparizione».³⁴⁷ Questo perché non esiste l'essenza di un atto performativo, esiste il suo *Hic et Nunc* iniziale insieme alle tracce che essa lascia nel tempo perché la trasformazione è consustanziale della sua identità.

³⁴⁴ *Ivi*, p. 89.

³⁴⁵ *Ivi*, p. 90.

³⁴⁶ *Ivi*, p. 89.

³⁴⁷ *Ivi*, p. 57.





33. Marina Abramović, *The Life* (2018).

3.3 Gli avatar di Ed Atkins: tra realtà e virtualità

Con l'obiettivo di unire e confrontare il mondo reale con quello digitale, le opere di Ed Atkins, artista nato nel 1982 nel Regno Unito e residente a Londra, fondono diverse tecniche: dal video, alla performance, a testi scritti.³⁴⁸ Nonostante dal 2011 l'artista si sia focalizzato sulle animazioni al computer, con video in HD, Motion Capture, e CGI (Computer Generated Imagery), la sua opera rimane fortemente intermediale, grazie alla presenza di avatar, spesso maschili, iperreali e ad alta definizione che simulano la vita reale.³⁴⁹ Questo è evidente nell'esposizione *14 rooms* del 2014, tenutasi a Basilea in contemporanea alla fiera d'arte più famosa del mondo: Art Basel. Curata da Klaus Biesenbach and Hans Ulrich Obrist, la mostra era suddivisa in quattordici stanze, realizzate dagli architetti Herzog & de Meuron, dove altrettanti performer erano invitati ad attivare questi luoghi per esplorare la relazione tra spazio, tempo e fisicità ed immaterialità.³⁵⁰ L'opera di Ed Atkins, intitolata *No-one is more "work" than me*, mostrava su uno schermo 1:1 con sfondo blu, il viso di un avatar maschile intento a convincerci del suo essere umano, nonostante le apparenze. In un angolo della stanza, sotto lo schermo, un performer in carne ed ossa, con il viso coperto, sembra voler dare un corpo al volto in 3D del video, annullando metaforicamente la distanza tra reale e digitale. L'avatar, benché sembri essere privo di un referente materiale, è doppiamente connesso a mondo fisico: da una parte è richiamato nel corpo del performer presente nella stanza, dall'altra, mantiene un legame con il mondo fisico e la figura dell'artista attraverso la voce.³⁵¹ Ogni parola recitata richiama l'artista rendendo queste apparizioni virtuali generate al computer inquietanti ma familiari. L'impianto sonoro avvolge lo spazio digitale e quello reale rendendone i confini labili e incerti. La stanza

³⁴⁸ Flash Art Website alla voce "Ed Atkins" <https://flash---art.it/article/ed-atkins/> Consultato in data 19 Aprile 2020.

³⁴⁹ PostHuman Bodies alla voce "Ed Atkins" <http://posthumanbodies.keenonmag.com/edatkins/> Consultato in data 18 Giugno 2020.

³⁵⁰ Daily Motion Website <https://www.dailymotion.com/video/x20zp9j> Consultato in data 20 aprile 2020.

³⁵¹ Flash Art Website alla voce "Ed Atkins" <https://flash---art.it/article/ed-atkins/> Consultato in data 19 Aprile 2020.

dedicata all'opera di Ed Atkins risulta essere così un luogo ibrido, dove materialità e immaterialità trovano spazio, fondendosi ed interconnettendosi, per ridarci consapevolezza della realtà del nostro corpo in un mondo dominato dalla tecnologia.³⁵² Anche nell'opera *Good Man* del 2017, presentata alla Biennale di Venezia del 2019, *May You Live in interesting Times* è presente un avatar iperrealista, sostituta dell'artista, che si muove grazie a per-registrazioni del corpo del performer e parla attraverso la sua voce. Come si legge sul catalogo, queste figure sono «manichini per Crash test emotivi che vengono gettati in vari scenari strazianti di sentimentalismo digitale per mettere alla prova i limiti dell'empatia».³⁵³ La figura reale si confonde con quella virtuale occupando uno spazio ibrido emotivamente destabilizzante in quanto luogo nuovo dove lo spettatore si ritrova forzatamente. Per accentuare questa assenza di confini tra realtà e virtualità, l'artista ha affiancato alle video installazioni (tra le quali troviamo anche *Old Food* 2017-2019), degli stand contenenti costumi per opere liriche. Lo spazio ibrido è quindi anche intermediale: è il risultato di una continua compenetrazione tra fisicità e digitalità, tra oggetti veri e corpi virtuali, tra performer in carne e d'ossa e video che ne attestano la loro immaterialità, tra simulacri e referenti materiali. È proprio l'artista ad affermare infatti, a proposito del virtuale:

«non lo vedo come un secondo mondo, fa parte del nostro [...] principalmente io faccio video utilizzando tecnologie generate al computer. [...] ho sempre fatto fatica a puntare la telecamera su qualcuno; se si genera un'immagine al computer, invece, non ci sono vittime. Le persone nel video sono surrogati, sostituti di persone reali. [...] voglio che la gente vi si immerga totalmente, ma non come al cinema, dove lo spettatore si dimentica di sé stesso; no, voglio che si ricordi di sé stesso in ogni istante».³⁵⁴

Non perdere la propria materialità e la coscienza del corpo nell'era digitale diviene quindi fondamentale. Come esaminato per l'opera *The Life* di Marina Abramovic,

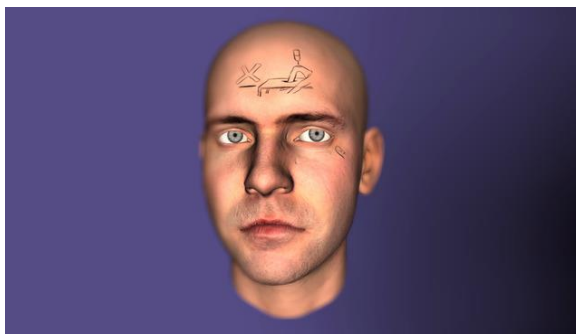
³⁵² Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, Londra, Tate Gallery Pubn, 2018, p. 110.

³⁵³ Carolyn Christov-Bakargiev, Marianna Vecellio (a cura di), Ed Atkins, Milano, Skira, 2017, p. 53.

³⁵⁴ *Ivi*, p. 13.

anche Atkins riflette sulle categorie di assenza presenza, e lo fa per mezzo di immagini cadaveriche, prese in prestito dal filosofo francese Maurice Blanchot, secondo il quale: «il cadavere, che costituisce l'immagine limite di ciò che è presente a noi nella sua assenza, diventa figura dell'immagine stessa». Questa figura non è un simulacro, come lo intendeva Baudrillard, quale sintomo disancorato dalla propria patologia, è piuttosto un avatar che grazie al legame con la voce reale dell'artista, traccia inconfondibile del reale, si staglia in tutta la sua fisicità virtuale.³⁵⁵ Studiando la corporeità nella sfera digitale, grazie a una nuova grammatica della rappresentazione, che sembra andare oltre il concetto di smaterializzazione tipico della tecnologia, Atkins coglie a pieno l'idea di spazio ibrido a cui ho più volte accennato, dove offline e online, analogico e digitale si compenetrano, amalgamandosi ma rimanendo separati.

³⁵⁵ Flash Art Website alla voce “*Ed Atkins*” <https://flash---art.it/article/ed-atkins/> Consultato in data 19 Aprile 2020.



34. Ed Atkins, *No- one is more "work" than me* (2014), nella mostra *14 rooms* del 2014.



35. Ed Atkins, installazione *Good Man* del 2017, presentata alla Biennale di Venezia del 2019, *May You Live in interesting Times*. (Nella seconda Immagine *Old Food* 2017-2019).

CONCLUSIONI

Aver scritto questo elaborato di tesi durante il lockdown causato dall'epidemia di Coronavirus, mi ha dato il tempo necessario, e soprattutto gli strumenti, per comprendere a pieno quanto la tecnologia sia oggi indispensabile e parte integrante della realtà che ci circonda. È così che la problematica della relazione tra società e tecnologia, tra corpo fisico e virtuale è divenuta non solo una questione teorica, ma, riguardando la vita di tutti i giorni, più che mai pratica. L'arte, e in particolare la performance, se ne stava occupando già da qualche decennio, preannunciando una inesorabile interdipendenza tra il reale e il digitale, accelerata esponenzialmente a causa del COVID-19. Gli artisti trattati sono, quindi, non solo più contemporanei che mai, ma guardano al futuro, cercando, se non di progettare, almeno di immaginare come possa essere. E il futuro che ci mostrano è a volte inquietante e pieno di interrogativi che esigono delle risposte. Ad alcuni di questi cercano di rispondere artisti come Hito Steyerl. Con le sue opere immersive, tra cui la video installazione *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* presentata nel 2013 alla 56 esima Biennale di Venezia, l'artista analizza il ruolo della perpetua circolazione delle immagini nel mondo contemporaneo, della tecnologia e dei media, i quali tendono ad essere usati come forma di controllo e sorveglianza. D'altra parte, come ci ricorda la Steyerl, oggi Internet:

“non è mai stata così potente. Ora più che mai, essa non solo stimola, ma conquista inesorabilmente l'immaginazione, l'attenzione e la produttività. Mai in precedenza così tante persone sono state dipendenti dalla rete, che le ingloba, le sorveglia, le sfrutta. È un fenomeno travolgente, abbacinante e nell'immediato non sembra esserci un'alternativa. Internet probabilmente non è morta. È piuttosto al culmine delle sue potenzialità. O più precisamente: è ovunque! E questo chiama in causa una dimensione spaziale.”³⁵⁶

³⁵⁶ Hito, Steyerl, *Duty Free Art. L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria*, Monza, Johan & Levi, 2018, p. 133.

È da questa dimensione spaziale rinnovata, caratteristica dell'era della globalizzazione digitale, che ha preso avvio questa tesi. Lo spazio di Internet è divenuto, non solo uno spazio sociale nuovo, ma anche, come afferma Henri Lefebvre, uno “Spazio di rappresentazione” ovvero uno spazio creativo ed artistico.³⁵⁷ Uno spazio modificabile, duplicabile, divisibile, trasferibile, condivisibile ed interattivo. Esso pone, innanzitutto, la performatività.

“fuori e oltre il teatro, in forme di aggregazione collettiva virtuali e reali [...] con modalità che superano il teatro di rappresentazione, che sconfinano in altri generi, che cercano nuovi spazi e nuovi percorsi al di fuori dei luoghi canonici, che si confrontano sia nei contenuti, sia nel linguaggio con l'innovazione tecnologica”³⁵⁸.

Questo nuovo spazio digitale situa, inoltre, la performance art fuori ed oltre il corpo, il quale è ormai inevitabilmente legato allo schermo. Quest'ultimo diviene il luogo della comunicazione visiva, l'interfaccia esperienziale interposto tra lo spettatore ed il performer, come avviene, ad esempio, nei social Network. Così, l'artista argentina Amalia Ulman nella performance *Excellences & Perfections* del 2014, ha riflettuto, attraverso Instagram, sulle modalità con cui esperiamo i social, le emozioni ad essi legati e il loro ruolo nella nostra percezione della realtà in bilico tra reale e virtuale. Tuttavia, ci sono artisti performativi, come LaTurbo Avedon e Sidsel Meineche Hansen, ancora più radicali che hanno deciso di non utilizzare il proprio corpo all'interno dello spazio della rete, ma di sostituirlo con avatar virtuali. L'artista LaTurbo Avedon, avendo una identità solo digitale perchè conosciuta unicamente attraverso il suo avatar, riflette sulla perdita di materialità e corporeità a cui la società sta inesorabilmente andando in contro. La sua vita, la sua storia, la sua identità sono fluidi come l'ambiente digitale che abita, anch'esso molteplice e continuamente modificabile. Anche *EVA v.3.0* (2014), è un avatar virtuale, una manifestazione digitale creata dalla mano dell'artista danese Sidsel Meineche

³⁵⁷ Henri, Lefebvre, *La produzione dello spazio*, Roma, Pgreco, 2018, p. 55.

³⁵⁸ Andrea, Balzola - Paolo, Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 117.

Hansen per riflettere su problematiche socio-politiche legate al corpo fisico digitalizzato e smaterializzato, all'identità e alle personalità simulate, rifrante e mediate dalla tecnologia. Lo spazio virtuale e di Internet, però, come ci ricordano Andrea Balzola e Paolo Rosa non è sconnesso da quello reale:

“l’opportunità creata dalla rete genera uno spazio inedito per l’esperienza dell’arte e la sua necessità di recuperare il contatto con persone e territorio. [...] Questo grande mondo fiction, che intreccia costantemente le dimensioni del reale e del virtuale, a livello sia fisico sia psicologico, ci richiede la capacità di esserne consapevoli interpreti ed autori.”³⁵⁹

È così che molti artisti cercano di operare a cavallo tra le due realtà, in uno spazio inedito, ibrido. Servendosi di avatar, resi iperrealisti dai movimenti e dalla voce pre-registrati dell’artista, Ed Atkins ci conduce per mano tra il digitale e la realtà fisica. Il virtuale per lui non è un secondo mondo, ma fa parte a tutti gli effetti del nostro, e gli avatar, come quello nell’opera *Good Man* del 2017, presentata alla Biennale di Venezia del 2019: *May You Live in interesting Times*, sono dei surrogati, delle metafore, dei sostituti delle persone reali, che ci aiutano a non dimenticare la nostra corporeità.³⁶⁰ Il confine si fa ancora più sottile nell’opera *No-one is more “work” than me*, dove un performer in carne ed ossa, con la faccia coperta, tenta di dare un corpo al viso in 3D della video installazione posta sopra di lui. E così diviene evidente come la fusione tra le varie realtà non formi solo uno spazio ibrido dove l’arte si insinua, ma stia sempre più obbligando gli artisti ad utilizzare contemporaneamente media differenti, come il corpo reale combinato con video, con architetture, con scenografie, con dispositivi tecnologici. L’intermedialità e lo spazio ibrido che caratterizzano la performance nel XXI secolo, sono evidenti anche nelle opere di Cécile B. Evans. L’artista, nell’opera *Amo’s World: Episode One (2017)*, inserisce una video installazione in una struttura architettonica in modo da costringere il visitatore a fare i conti con il suo corpo, con quello degli altri

³⁵⁹ *Ivi*, p. 132 e p. 113.

³⁶⁰ Carolyn Christov-Bakargiev, Marianna Vecellio (a cura di), *Ed Atkins*, Milano, Skira, 2017, p. 13.

spettatori e con l'ambiente fisico circostante. Lo spettatore è chiamato in causa anche da Marina Abramović, nella sua performance in *Realtà Mixata: The Life* (2018), presentata alla *Serpentine Gallery* di Londra dal 19 al 24 febbraio 2019. In questa occasione si era invitati ad entrare nello spazio ibrido per eccellenza: *La Mixed Reality*. Ultima frontiera della ricerca tecnologica, questa realtà è stata introdotta in seguito a quella Virtuale ed Aumentata, solo nel 2017. Come dice il nome, questa tecnologia fonde in modo quantomai realistico la realtà circostante con ologrammi e avatar virtuali in 4D. Il corpo dell'artista serba si innesta nello spazio fisico della galleria ma è presente solo in formato virtuale. Così, in pochi minuti, siamo invitati a riflettere su questioni fondamentali insite nella performance art: presenza e assenza del corpo, la sua autenticità sia che esso sia materiale che virtuale, il ruolo dell'artista e dello spettatore nella nuova realtà mutata.

Sono molti gli artisti e le problematiche della pratica performativa che si sarebbero potuti approfondire in questa tesi. L'intento era però quello di tracciare il percorso, più o meno lineare, che la performance, sempre strettamente connessa alle arti visuali, ha intrapreso con l'avvento di Internet e delle ultime tecnologie. Analizzando diversi artisti, opere e punti di vista di diversi critici ed esperti, risulta evidente come la performance art militi in spazi ibridi e non si limiti più, sempre che ci sia stato un momento in cui questo è avvenuto, al corpo dell'artista. Quest'ultimo, infatti, si fonde con spazi, tempi e media sempre diversi e più innovativi. L'attualità delle questioni affrontate in questa tesi è dimostrata anche dalla rassegna dello storico festival di Trento *Centrale Fies*, intitolata *INBTWN – In Between e* iniziata a Luglio 2020. La curatrice Claudia D. Alonzo ha proposto, infatti, di riflettere sul rapporto tra tecnologia e corpo, articolando l'intera manifestazione tra spazio reale e spazio digitale e trasformando uno dei temi più al centro del dibattito contemporaneo in un'occasione di scambio tra artisti e pubblico.³⁶¹

³⁶¹ Artribune website: [https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2020/07/inbtwn-in-between-il-nuovo-progetto-curatoriale-per-centrale-fies-tra-online-e-offline/?utm_source=Newsletter%20Artribune&utm_campaign=f596ba3d83-&utm_medium=email&utm_term=0_dc515150dd-f596ba3d83-153986709&ct=t\(\)&goal=0_dc515150dd-f596ba3d83-153986709](https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2020/07/inbtwn-in-between-il-nuovo-progetto-curatoriale-per-centrale-fies-tra-online-e-offline/?utm_source=Newsletter%20Artribune&utm_campaign=f596ba3d83-&utm_medium=email&utm_term=0_dc515150dd-f596ba3d83-153986709&ct=t()&goal=0_dc515150dd-f596ba3d83-153986709), Sito consultato l'8 Luglio 2020.

ELENCO DELLE IMMAGINI

1. Nam June Paik, installazione *TV Garden* (1974-7) con video: *Global Groove* (1973). Ricostruzione dell'opera per la mostra: Nam June Paik alla Tate Modern Londra nel 2019. <https://www.arteinworld.com/alla-tate-modern-e-di-scena-nam-june-paik-quel-giardino-di-televisori/> Sito consultato in data 1° luglio 2020.
2. Nam June Paik, installazione *Sistine Chapel 1993*, originariamente realizzata per il Padiglione tedesco alla Biennale di Venezia del 1993. Ricostruzione dell'opera per la mostra: Nam June Paik alla Tate Modern Londra nel 2019. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide> Sito consultato in data 1° luglio 2020.
3. Claude Monet, *Ninfee* (1915-1917) conservato a Parigi, nelle sale del Musée de l'Orangerie. https://www.musee-orangerie.fr/sites/default/files/atoms/files/plan_guide_italien_mai_2017.pdf Sito consultato in data 1° luglio 2020.
4. Enrico Prampolini, Spazio scenico polidimensionale (Teatro Magnetico), 1925. <http://www.generativedesign.com/disegno/D064FMYS/Museo.htm> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
5. Walter Gropius, Totaltheater (1927). In nero le varie posizioni del palcoscenico <https://www.theatre-architecture.eu/db.htm?theatreId=460&detail=attachement&itemId=11295> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
6. Adolphe Appia, disegni della serie *Spazi ritmici*?. In alto a sinistra: *I tre pilastri* (1909). In alto a destra: *Terrazzo con tre pilastri* (1909). In basso a sinistra: *Chiaro di luna* (1909-1910). In basso a destra: *I due pilastri* (1909). Gabinetto di arti grafiche del Museo d'Arte e Storia di Ginevra. <http://socks-studio.com/2013/12/13/a-revolution-in-stage-design-drawings-and-productions-of-adolphe-appia/> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.

7. Edward Gordon Craig, *Disegno della scenografia per Amleto per il Teatro dell'Arte di Mosca* (1912). <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.180/5548> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
8. Lucio Fontana, *Ambiente spaziale a luce nera* (1949) <https://pirellihangarbicocca.org/9-cose-forse-non-sapete-lucio-fontana/4-con-i-suoi-ambienti-spaziali-ha-influenzato-lo-sviluppo-di-movimenti-artistici-internazionali/> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
9. Piero Manzoni, *Scultura Vivente* (1961), Galleria della Tartaruga Roma. <https://www.artribune.com/attualita/2013/07/larte-a-sesso-unico-ii/attachment/manzoni-sculture-viventi-1961/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
10. Charles Ray, *Plank Piece I e II* (1973). <https://www.moma.org/collection/works/46150>. Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
11. Yves Klein, *Il salto nel vuoto* (1960) <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2017/02/nasa-splendide-immagini-per-raccontare-trappist-1-ma-anche-gli-artisti-vanno-nello-spazio/attachment/yves-klein-il-volo/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
12. Aaron Siskind, *Pleasures and Terrors of Levitation*, (1953-1965) <https://collections.lacma.org/node/216983> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
13. Yvonne Rainer, *The Mind is a Muscle: Trio A*, Judson Memorial Church, Greenwich Village, New York, 1966. <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-25-summer-2012/actions-speak-louder> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
14. Vanessa Beecroft, *VB 43*, 2000, GAGOSIAN GALLERY, LONDON, Trittico numero 2 (I. VB 43.029.TE; II. VB 43.069.TE; III. VB 43.074.TE). <https://www.sothebys.com/fr/auctions/ecatalogue/lot.460.html/2009/contemporary-art-day-sale-n08551> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.

15. Matthew Barney, da *Cremaster Cycle* 1994-2002 (630×800)
<https://www.artribune.com/attualita/2014/11/dialoghi-di-estetica-parola-a-roberto-masiero/attachment/matthew-barney-da-cremaster-cycle-1994-2002-630x800/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
16. Stelarc, *Movatar* (1998). <http://stelarc.org/?catID=20225> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
17. Maria Hassabi, *PASTIC* (2015).
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1611> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
18. Carsten Höller, opere esposte alla mostra *Doubt* tenutasi all'Hangar Bicocca di Milano mostra nel 2016 <https://pirellihangarbicocca.org/mostra/carsten-holler-doubt/> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
19. Hito Steyerl, fotogramma della video installazione *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* (2013)
https://www.moma.org/learn/moma_learning/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013/ Sito consultato in data 15 Marzo 2020.
20. Erik Kessels, *24 Hours in Photos* (2011)
https://espresso.repubblica.it/visioni/lifestyle/2011/11/21/galleria/sommer-si-dalle-foto-digitali-1.113198?refresh_ce#1 Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
21. Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (2014) Alcune delle immagini presenti sul suo profilo <https://www.artwort.com/2016/05/18/arte/amalia-ulman-excellencesperfections-instagram-puo-arte/> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
22. LaTurbo Avedon, *Panther Modern* (2013) <http://transfergallery.com/laturbo-avedon/> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
23. LaTurbo Avedon, *Club Rothko* (2012) <https://medium.com/@ksouth/social-net-vogue-14bf6b2a6a28> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.

24. LaTurboAvedon, ID, Video in HD a canale singolo con audio, Durata 03:19, 1920 x 1080p, 2015, Edizione 3 + 2AP <http://transferyallery.com/laturbo-avedon/> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
25. Sidsel Meineche Hansen, *DICKGIRL 3D(X)*, 2016 <https://www.x-traonline.org/article/on-and-off-our-backs> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
26. Sidsel Meineche Hansen, avatar nella mostra *Second Sex World* (2016) <https://growlands1.workflow.arts.ac.uk/sidsel-meineche-hansen-second-sex-war> Sito consultato in data 2 Luglio 2020.
27. Michelangelo Buonarroti, *Giudizio Universale*, Cappella Sistina, Roma, Musei Vaticani (1533). <http://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/it/collezioni/musei/cappella-sistina/storia-cappella-sistina.html> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
28. Interno della *Villa dei Misteri*, Pompei. <https://artepiu.info/pompei-villa-misteri-affreschi-triclinio/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
29. Damien Hirst x Snapchat, *Spin Painting* (2020). <https://www.snapchat.com/l/it-it/damienhirst/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
30. Jeff Koons x Snapchat, *Snapchat Art* (2017). https://www.repubblica.it/tecnologia/social-network/2017/10/03/news/snapchat-si-da-all-arte-jeff-koons-in-realta-aumentata-177277315/?refresh_ce Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
31. Cécile B. Evans, *AMOS' WORLD: Episode One* (2017). <https://www.artsy.net/show/mumok-museum-moderner-kunst-wien-cecile-b-evans-amos-world-episode-one> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
32. Cécile B. Evans, *What the Heart Wants* (2016) alla Kunsthalle Winterthur <http://moussmagazine.it/cecile-b-evans-kunsthalle-winterthur-2016/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.

33. Marina Abramović, *The Life* (2018). <https://www.artribune.com/dal-mondo/2019/02/the-life-alle-serpentine-galleries-a-londra-la-performance-di-marina-abramovic-in-mixed-reality/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
34. Ed Atkins, *No-one is more "work" than me* (2014), nella mostra *14 rooms* del 2014. <https://www.artsy.net/artist/ed-atkins> Sito consultato in data 3 Luglio 2020.
35. Ed Atkins, installazione *Good Man* del 2017, presentata alla Biennale di Venezia del 2019, *May You Live in interesting Times*. (Nella seconda Immagine *Old Food* 2017-2019). <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2019/05/biennale-veneziana-ed-atkins-soham-gupta/> Sito consultato in data 3 Luglio 2020

BIBLIOGRAFIA

Adrian Heathfield (a cura di), *Live: Art and Performance*, Londra, Tate Gallery Pubn, 2004.

Alessandro Pontremoli, *Danza 2.0. Paesaggi coreografici del nuovo millennio*, Roma, Editori Laterza, 2018.

André Gunthert, *La cultura della condivisione o la rivincita delle masse*, in *L'immagine condivisa. La fotografia digital*, trad. it. G. Boni, Roma, Contrasto, 2016, pp. 97-112 (ed. or. 2015).

André Lepecki (a cura di), *Of The Presence of the Body: Essays on Dance and Performance Theory*, Middletown, Connecticut, Wesleyan University Press, 2004.

Andrea Balzola, Paolo, Rosa, *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011.

Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale, Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2016.

Andrea Pinotti, *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Cortina Raffaello, 2008.

Angela Sanna (a cura di), *Lucio Fontana, Manifesti, scritti, interviste*, Milano, Abscondita, 2015.

Anna Maria Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, Franco Angeli, 2012.

Benjamin Walter, Filippini Enrico (a cura di), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Torino, Einaudi, 1998, (ed. or. 1936).

Bernard Stiegler, *Automatic Society: The Future of Work*, Cambridge, Polity Pr, 2016.

Bernard Stiegler, Vignola Paolo (a cura di), *Il chiaroscuro della rete*, Youcanprint, 2014.

Brian O'Doherty, *Inside the White Cube. L'ideologia dello spazio espositivo*, Monza, Johan & Levi, 2012.

Carolyn Christov-Bakargiev, Marianna Vecellio (a cura di), *Ed Atkins*, Milano, Skira, 2017.

Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, Londra, Tate Gallery Pubn, 2018.

Chiara Mu, Paolo Martore (a cura di), *Performance Art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, Roma, Castelvecchi, 2018.

Claudio Marra, *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.

Clément Chéroux (a cura di), *Snap+Share: Transmitting Photographs from Mail Art to Social Networks*, catalogo della mostra, Cernunnos, Parigi, 2019.

Cristina Baldacci, Angela Vettese, *Arte del corpo. Dall'autoritratto alla Body Art* (collana Dossier d'art), Firenze, Giunti, 2015.

Erika Fischer-Lichte, *Il concetto di performativo e di spettacolo*, in Id., *Estetica del performativo*, Roma, Carocci, 2014.

Francesca Alfano Miglietti, *Identità Mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Milano, Bruno Mondadori, 2012.

Gillo Dorfles, *Nuovi riti, nuovi miti*, Milano, Skira Editore, 2003, (ed. or. 1965).

Giuliana Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Monza, Johan & Levi, 2016.

Giuliana Prucca (a cura di), *Yves Klein. Verso l'immateriale dell'arte*, Milano, O barra O edizioni, 2014.

Giuliano Martano, *Yves Klein il mistero ostentato*, Torino, Martano Editore, 1970.

Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre*, Abingdon-on-Thames, United Kingdom, Routledge, 2006.

Henri Lefebvre, *La produzione dello spazio*, Roma, Pgreco, 2018, (ed. or. 1974).

Hito Steyerl, *Duty free art. L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria*, Monza, Johan & Levi, 2018.

Hito Steyerl, Carolyn Christov-Bakargiev - Marianna, Vecellio (a cura di), *The City of Broken Windows*, (Catalogo della mostra), Milano, Skira, 2019.

Jean-Luc Nancy, Federico Ferrari (a cura di), *La pelle delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri 2003.

Jean-Luc Nancy, Antonella Moscati (a cura di), *Corpus*, Napoli, Edizioni Cronopio, 2004.

Jeffrey, Deitch *Post Human* (catalogo della mostra), Lausanne, FAE Musee d'Art Contemporain Pully, 1992.

Jonathan Crary, Luca Acquarelli (a cura di) *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Milano, Einaudi, 2013, (ed. or. 1990).

Lea Vergine, *Body Art e storie simili: il corpo come linguaggio*, Milano, Skira, 2000.

Lorenzo Giusti, Nicola Ricciardi (a cura di), *Museum at The Post-digital Turn*, Milano, Mousse publishing, 2019.

Marco De Marinis, *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Roma, Bulzoni Editore, 2000.

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

Mario Costa, *Ontologia dei media*, Milano, Postmedia Books, 2012.

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Garzanti, 1976, (ed. or. 1964).

Maurizio Bolognini, *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, Roma, Carocci, 2008.

Nicolas Bourriaud, *Postproduction, Come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia books, 2004.

Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003.

Omar Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, Londra, HOME, SPACE, 2017.

Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Londra, Psychology Press, 1999.

Renato Barilli, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età post-moderna*, Roma, Bompiani, 1981.

Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, Bologna, Il Mulino, 2011.

Rosalind Krauss, *L'arte nell'era postmediale, Marcel Broodthaers, ad esempio*, Milano, Postmedia Books, 2005.

RoseLee Goldberg, *Performance Art. From Futurism to the Present*, New York, Thames & Hudson, 2001.

Simon Baker, Fiontan Moran (a cura di), *Performing for the Camera*, catalogo della mostra, Londra, Tate Publishing, 2016.

Sook-Kyung Lee, Rudolf, Frieling (a cura di) *Nam June Paik*, Catalogo della mostra, London, Tate Publishing, 2019.

William Kentridge, *Sei lezioni di disegno*, Monza, Johan & Levi Editore, 2016.

SITOGRAFIA

Artribune website
www.artribune.it

Artsy website alla voce “*Cécile B. Evans*”
<https://www.artsy.net/show/mumok-museum-moderner-kunst-wien-cecile-b-evans-amos-world-episode-one>
Consultato in data 13 Giugno 2020.

Artwort website alla voce: “*Amalia Ulman*”
<https://www.artwort.com/2016/05/18/arte/amalia-ulman-excellencesperfections-instagram-puo-arte/>
Sito consultato in data 3 Aprile 2020.

Articolo del 18 Maggio 2017 pubblicato su National Geographic.
http://www.nationalgeographic.it/scienza/2017/05/18/news/piante_robot_plantoidi_iit_pontedera-3533075/

Britannica website alla voce “*the influence of Appia and Craig*”
<https://www.britannica.com/art/theater-building/The-influence-of-Appia-and-Craig>.
Consultato in data 15 Aprile 2020.

Crabtree Susan, Beudert Peter, *Scenic Art for the Theatre: History, Tools, and Techniques*
https://books.google.it/books?id=rELP_n9HjawC&pg=PA415&lpg=PA415&dq=craig+appia+space+theater&source=bl&ots=KDZsPECQ6p&sig=ACfU3U3GncJCsUxt4eRDzwh-W0so-b4VA&hl=it&sa=X&ved=2ahUKEwj3i8frgeXnAhWLMewKHWfJBOI4ChDoATAAegQICBAB#v=onepage&q=craig%20appia%20space%20theater&f=false

Cadence Kinsey, *Archetype and Authenticity: Reflections on Amalia Ulman's Excellence and Perfection*, In *Female Agency and Documentary Strategies: Subjectivities, Identity and Activism*, Ulfsdotter Boel and Rogers Anna Backman, 23-37, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018.
www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1tqx9f7.8
Consultato in data 1 aprile 2020.

Carmen Winant, *Our Bodies, Online*, in *Aperture*, No. 225, On Feminism (Winter 2016), pp. 138-143, Aperture Foundation, Inc
<https://www.jstor.org/stable/44404723>
Consultato in data 25 Marzo 2020.

CCN Website alla voce “*Amalia Ulman*”
<https://edition.cnn.com/style/article/amalia-ulman-instagram-excellences-perfections/index.html>
Consultato in data 3 Aprile 2020.

Claire Bishop, *Art of the Encounter: Antagonism and Relational Aesthetics*, Circa, no. 114, 2005, pp. 32–35.
JSTOR, www.jstor.org/stable/25564369.
Consultato in data 1 Aprile 2020.

Claire Bishop, *Delegated Performance: Outsourcing Authenticity*, In *October*, vol. 140, 2012, pp. 91–112.
JSTOR: www.jstor.org/stable/41684268.
Consultato in data 1 Aprile 2020.

Cristina Baldacci, ‘*Recirculation: The Wandering of Digital Images in Post-Internet Art*’, in *Re-: An Errant Glossary*, a cura di C.F.E. Holzhey e A. Wedemeyer, ICI Berlin, Berlino 2019, pp. 25-33,
https://doi.org/10.25620/ci-15_04

Daily Motion Website
<https://www.dailymotion.com/video/x20zp9j>
Consultato in data 20 aprile 2020.

Desirée Maida, *The Life, alle Serpentine Galleries a Londra la performance di Marina Abramović in Mixed Reality*, (Articolo pubblicato su Artribune)
<https://www.artribune.com/dal-mondo/2019/02/the-life-alle-serpentine-galleries-a-londra-la-performance-di-marina-abramovic-in-mixed-reality/>

Enciclopedia Treccani online.
<http://www.treccani.it/enciclopedia>.

Flash Art Website alla voce “*Ed Atkins*”
<https://flash--art.it/article/ed-atkins/>
Consultato in data 19 Aprile 2020.

Hans & Fritz Gallery Website
<https://hans-fritz.com/blogs/news/pushing-the-limits-in-the-digital-age>
Consultato in data 20 aprile 2020.

Hito Steyerl in *Interview // Hito Steyerl: Zero Probability and the Age of Mass Art Production*, interview by Göksu Kunak, Berlin Art Link,

<http://www.berlinartlink.com/2013/11/19/interview-hito-steyerl-zero-probability-and-the-age-of-mass-art-production/>.

Consultato in data 20 febbraio 2020.

Hito Steyerl, *Proxy Politics: Signal and Noise*, In e-flux journal #60, December 2014.

<https://www.e-flux.com/journal/60/61045/proxy-politics-signal-and-noise/>

Consultato in data 13 marzo 2020.

Hito Steyerl, *Too Much World: Is the Internet Dead?*, In *E-flux Journal* #49, Novembre 2013,

<https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>,

Consultato in data 10 Marzo 2020.

Il Giornale dell'arte online.

<https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/nam-june-paik-aveva-capito-tutto-/131978.html>,

Sito consultato in data 15 marzo 2020.

Intervista a Bernard Stiegler

<https://www2012.universite-lyon.fr/hidden/interview-of-bernard-stiegler/>

Sito consultato in data 15 marzo 2020.

Intervista a Hito Steyerl

<http://www.berlinartlink.com/2013/11/19/interview-hito-steyerl-zero-probability-and-the-age-of-mass-art-production/>

consultato in data 8 marzo 2020.

Intervista a Roy Ascott

<http://www.luxflux.net/arte-tecnoetica-coscienza-telematica-nanotecnologie-conversazione-con-roy-ascott/>

Consultato in data 3 aprile 2020.

Jennifer Harris, *Embodiment in the Museum - What is a Museum?*

<https://journals.openedition.org/iss/422>

Jonathan Jones, *Marina Abramović: The Life Review*, 'A Pointless Perversion that Hurts Your Eyes', (Articolo pubblicato sul The Guardian).

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/feb/19/marina-abramovic-the-life-review-serpentine-gallery-london>.

Juliana Piskorz, *Marina Abramović: The Life is the World's First Mixed-Reality Art Experience*.(Articolo pubblicato su Evening Standard)

<https://www.standard.co.uk/lifestyle/esmagazine/marina-abramovic-the-life-exhibition-serpentine-virtual-reality-a4073076.html>

Katrinka Somdahl-Sands, *Media, Performance, and Pastpresents: Authenticity in the Digital Age*, *GeoJournal*, Vol. 80, No. 6, Special Issue on Media Geography in the 21st Century (2015), pp. 811-819.

<https://www.jstor.org/stable/44076336>

Consultato in data 5 Maggio 2020.

Lauren Cornell, *Self-Portraiture in the First-Person Age*, in *Aperture*, No. 221, Performance (Winter 2015), Aperture Foundation, Inc, pp. 34-41

<https://www.jstor.org/stable/43825300>

Consultato in data 25 Marzo 2020.

Marina Abramović, *The Life*, (Sito della Serpentine Gallery di Londra)

<https://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/marina-abramovic-life>

Martin Banham, James R. Brandon, *The Cambridge Guide to Theatre*

https://books.google.it/books?id=8qMTPAPFGXUC&pg=PA1097&lpq=PA1097&dq=craig+appia+space+theater&source=bl&ots=uN-BX5jvRb&sig=ACfU3U2fOliv9SwtPqeNII_soGEMvaH9DQ&hl=it&sa=X&ved=2ahUKEwjchsK1geXnAhURDOWKHV6AAGYQ6AEwEnoECAgQAQ#v=onepage&q=craig%20appia%20space%20theater&f=false

Microsoft website

<https://www.microsoft.com/en-us/research/blog/a-new-era-of-spatial-computing-brings-fresh-challenges-and-solutions-to-vr/>

Consultato in data 10 febbraio 2020.

Mousse Magazine website

<http://moussemagazine.it/cecile-b-evans-kunsthalle-winterthur-2016/>

Consultato in data 14 giugno 2020.

New Museum website

<https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/amalia-ulman-excellences-perfections>

Consultato in data 3 Aprile 2020.

New York Times website

<https://www.nytimes.com/2020/04/21/arts/design/marina-abramovic-satanist-conspiracy-theory.html>

fbclid=IwAR2Fvw30SWKa_mpfEa3q6dAqIamFXfrF294e0DCQY9CAJU3mdE
IJNvAj6oA

Consultato in data 17 Giugno 2020.

PostHuman Bodies website alla voce “*Ed Atkins*”

<http://posthumanbodies.keenonmag.com/edatkins/>

Consultato in data 18 Giugno 2020.

Ralitza Petit, *Avatar-Space: The Ego Inc*, In *Perspecta*, vol. 44, 2011, pp. 92–201.

JSTOR, www.jstor.org/stable/41662950.

Consultato in data 1° Aprile 2020.

Sito dell'app Snapchat alla voce “*Damien Hirst*”

<https://www.snapchat.com/l/it-it/damienhirst/>

Consultato in data 15 Giugno 2020.

Sito del Castello di Rivoli alla voce “*Cécile B. Evans*”

<https://www.castellodirivoli.org/mostra/cecile-b-evans-amos-world-episode-one-illy-present-future-prize-2016-exhibition/>

Consultato in data 15 Giugno 2020.

Sito del Moma alla voce Hito Steyerl: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*

https://www.moma.org/learn/moma_learning/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013/,

Consultato in data 18 febbraio 2018.

Sito del MOMA alla voce “*Musée de la danse*”

https://assets.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/calendar/manifesto_dancing_museum.pdf

Consultato in data 8 Luglio 2020.

Sito della Tate Gallery alla voce “*Hito Steyerl: How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File.*”

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506>

Consultato in data 18 febbraio 2020.

Somerset House Website alla voce “*La Turbo Avedon*”

<https://www.somersethouse.org.uk/residents/laturbo-avedon>
Consultato in data 16 aprile 2020.

Sito Repubblica
https://www.repubblica.it/tecnologia/social-network/2017/10/03/news/snapchat-si-da-all-arte-jeff-koons-in-realta-aumentata-177277315/?refresh_ce
Consultato in data 16 giugno 2020.

Sophie Hoyle, *On and Off our Backs*,
Pdf on academia.edu
<https://www.academia.edu/32720875>
[On and Off Our Backs Sidsel Meineche Hansen at Gasworks London.](https://www.academia.edu/32720875)
Sito Consultato in data 20 aprile 2020.

Tate Modern Website
<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/performing-camera>
Consultato in data 7 aprile 2020.

Terence Trouillot, *Ed Atkins. BOMB*, no. 140, 2017, pp. 158–159.
JSTOR, www.jstor.org/stable/26355345
Consultato il 3 Aprile 2020.

The Business Insider Website
https://it.businessinsider.com/quante-volte-tocchiamo-i-nostri-telefoni-ogni-giorno-sembra-incredibile-ma-sono-nellordine-delle-migliaia/?refresh_ce
Consultato in data 10 aprile 2020.

The Flux Podcast Website
<https://medium.com/@TheFluxPodcast/25-laturbo-avedon-the-avatar-that-grew-up-in-cyberspace-a83ce6fb9c9b>,
Consultato il 16 aprile 2020.

Transfer Gallery Website
<http://transfergallery.com/laturbo-avedon/>
Consultato in data 19 aprile 2020.

Trevor Paglen, *Invisible Images*
<https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>
sito consultato in data 15 marzo 2020.

VIDEOGRAFIA

Cécile B. Evans, *AMOS' WORLD: Episode One* (2017)

<https://vimeo.com/401661608>

Video consultato in data 15 Giugno 2020.

Cécile B. Evans, *What the Heart Wants* (2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=bSgz3SxIrf4>

Video consultato in data 14 Giugno 2020.

Ed Atkins, *No-one is more "work" than me* (2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=8XXzW6XcXyQ>

Video consultato in data 17 Aprile 2020.

Hito Steyerl, *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* (2013)

<https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651>

Video consultato in data 18 Febbraio 2020.

LaTurbo Avedon *Club Rothko* (2012)

<https://turboavedon.com/portfolio/club-rothko-2012-present/>

Video consultato 18 Aprile 2020.

LaTurbo Avedon, *ID* (2015)

<https://turboavedon.com/portfolio/id/>

Video consultato in data 18 Aprile 2020.

Maria Hassabi, *PLASTIC* (2015)

<https://www.youtube.com/watch?v=otx5yO6YHX4>

Video consultato in data 10 Marzo 2020.

RINGRAZIAMENTI

Dopo questi quasi due anni passati nella magica città di Venezia frequentando L'Università Ca' Foscari, sento il bisogno di ringraziare chi mi è stato vicino, mi ha supportata economicamente, ma soprattutto moralmente.

Il primo ringraziamento va alla mia famiglia, perché non mi ha mai lasciata sola, e soprattutto perché mi ha dato la possibilità di fare esperienze all'estero e quindi di completare il percorso formativo nel modo più completo possibile. Un ricordo va anche a mio nonno Enrico, da poco scomparso, ma non per questo assente.

Grazie a tutti i miei amici, in particolare a Matilde, compagna veneziana, a Lorenzo, Chiara, Beatrice, Gemma e Manuela che hanno saputo starmi vicino anche nella lontananza fisica.

Grazie alla mia relatrice Susanne Franco che si è dimostrata sempre disponibile e attenta in questi anni di Magistrale.

L'ultimo, ma forse il più importante ringraziamento, va alla mia anima gemella Andrea che, tra Venezia, Milano e Londra, non ha mai fatto sentire la sua mancanza, credendo in me e amandomi.

Irene Ciceri