

## NetSpace: viaggio nell'arte della Rete Corpi nel cyberspazio

L'integrazione delle tecnologie nella vita quotidiana del mondo occidentale, e in più la facilità con cui è possibile intervenire e modificare sistemi biologici come quello dell'uomo e del paesaggio, hanno reso il confine tra artificiale e naturale sempre più sottile.

L'ingegneria genetica ha permesso di intervenire sui nostri corpi e di trasformarne le naturali caratteristiche biologiche. Il cyborg, creatura metà uomo e metà macchina, da soggetto letterario si è concretizzato nel mondo reale.

La tecnologia è diventata un'estensione del corpo, proprio come aveva anticipato il teorico Marshall McLuhan negli anni Sessanta. "Ogni invenzione o tecnologia – affermava McLuhan - è un'estensione o una auto-amputazione del nostro corpo che impone nuovi rapporti o nuovi equilibri fra gli altri organi e le altre estensioni del corpo" (*Understanding Media: The Extensions of Man*, 1964).

Se negli anni Sessanta gli scienziati Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline hanno trovato nell'ibrido tra uomo e macchina una creatura ideale per poter resistere in ambienti extraterrestri, l'americana Donna Haraway negli anni Ottanta si è appropriata della figura del cyborg come simbolo dell'utopia di una società ideale dove la differenza tra uomo e donna non avesse più senso di esistere (*A Cyborg Manifesto* in "Socialist Review", 1985).

Con l'avvento di Internet e il suo trasferimento sempre più frequente nel mondo virtuale, il cyborg si è dematerializzato nel cyber spazio per trasformarsi in *avatar*, un vero e proprio *alter-ego* ideato dall'uomo, che ne ha deciso le caratteristiche conformemente alla comunità del network.

Sono emersi nuovi modelli di soggettività, indipendentemente dall'intervento o meno delle tecnologie sul corpo che nel cyberspazio diventa tutt'uno con l'universo informatico. Identità dell'Io, corpo individuale, libertà del singolo si fondono nel più ampio corpo del network.

Le sei opere selezionate per il ciclo di *NetSpace* commentano il processo di dematerializzazione del corpo, analizzandolo sotto diverse sfaccettature: l'acquisizione di una nuova percezione della materia che continua ad evocare lo stato fisico; la trasformazione del corpo individuale in corpo sociale; l'impiego del corpo in performance virtuali e le trasformazioni della percezione del corpo fisico con la presenza sempre più invasiva delle tecnologie.

***Elastic Body*** (2002) di **Yugo Nakamura** parte dalla materia e simula, attraverso la traduzione in codice di programmazione di leggi fisiche, il movimento di un corpo elastico e il cambiamento della sua consistenza durante questo spostamento: la superficie ruvida si espande sullo schermo dando l'impressione di acquisire una consistenza liquida.

***Scalpel*** (2003) di **Nicolas Clauss** è un dipinto multi-dimensionale che nasce come video-ritratto di un amico malato. Il ritratto di trasforma in una riflessione sull'uomo, sul corpo umano e sulla coscienza del sé, attraverso riferimenti alle anatomie di Leonardo da Vinci ed evocazioni autobiografiche. Corporeità fisica e condizione mentale, identità e memoria trovano un punto di unione in questo lavoro, ponte tra tradizione e modernità. Il gioco di sovrapposizioni d'immagini crea una simultaneità di eventi che richiama la condizione atemporale di Internet.

In ***Big*** (2001) i due artisti anglosassoni **Simon Fields e Katrina McPherson** trasferiscono corpi del mondo fisico nel cyberspazio impegnandosi in uno dei primi progetti di "hypercoreographia", un approccio alternativo alla coreografia tradizionale che diventa interattiva con l'utilizzo di Internet e delle tecnologie digitali. Alcune riprese di passi di

danza creati dagli artisti sono condivise con il network e messe a disposizione degli utenti che orchestrano la coreografia finale combinando i video in un mosaico ipertestuale.

**Portal** (2003) di **Yael Kanarek** è un'opera di *net.dance* nata dalla collaborazione dell'artista con la coreografa e regista Evann Siebens e il compositore Yoav Gal. In questo progetto le tradizionali tecniche di video danza sono combinate con *screen design* ed interattività digitale.

Il corpo danzante diventa l'*alter-ego* del navigatore dell'opera invitato a viaggiare in uno spazio al confine tra l'alba e il tramonto, il mondo surreale in cui è ambientato il più ampio progetto *World of Awe* di cui *Portal* è parte. Dal 1995 *World of Awe* si propone come piattaforma di sperimentazione interdisciplinare dove musica, arte e letteratura si incontrano; è la formulazione web di un nuovo genere narrativo che unisce l'antico genere del racconto di viaggio con la più moderna tradizione tecnologica.

In **Bodydrome** (2001) di **Marcello Mazzella** le parti di un corpo umano sono i *gates* di un aeroporto immaginario. Il corpo diventa così metafora del viaggio per esplorare l'intreccio tra vita, arte, tecnologia e scienza. E' una riflessione sulle conseguenze dell'intervento della tecnologia sull'uomo che non impone nessun giudizio morale, solo la consapevolezza di una società dove naturale e artificiale si sovrappongono in sistemi ibridi.

**Einstein Monster** (2007) di **Chris Joseph** è un video interattivo che evoca *Frankenstein* di Mary Shelley e le teorie del montaggio di Sergei Eisenstein a commento ironico dell'impatto della bio-tecnologia sull'uomo. Nel lavoro gli utenti sono invitati a costruire la propria creatura digitale componendo in un mosaico le varie parti del viso. Gli elementi biologici si trasformano così in elementi bio-digitali.

**Elena Giulia Rossi**