

Il presente testo è stato presentato in apertura del **3° Seminario Interno 2012 del PAV** (Parco Arte Vivente - www.parcoartevivente.it), il 14 Giugno 2012.

Dal 2008 il PAV - Centro sperimentale d'arte contemporanea di Torino - organizza dei seminari interni, con inviti mirati per 20-30 persone alla volta, su temi specifici che riguardano quel filone dell'arte contemporanea che prende in oggetto il vivente, e che si basa anche sui rapporti di relazione fra l'artista, il pubblico, e il contesto sociale in cui il parco è immerso.

Il seminario in oggetto, intitolato "**ARTE, BIOLOGIA E BIOINFORMATICA**", ha preso in esame soprattutto i concetti di ibrido, natura/cultura e inter-nature.

Sono intervenuti tra gli altri Claudio Cravero (curatore Art Program PAV), Massimo Melotti (Media Center Project Castello di Rivoli - Museo d'Arte Contemporanea), e Piero Gilardi (artista e direttore artistico PAV), confrontandosi sulla questione "del come affrontare la doppia crisi antropologica ed ecologica in cui siamo immersi e che richiede un cambiamento 'epocale' sul piano culturale politico e sociale" (Piero Gilardi).

3° seminario interno 2012 del PAV (Parco Arte Vivente)

“ ARTE, BIOLOGIA E BIOINFORMATICA”

Torino, 14 Giugno 2012

Riflessioni su ibrido e dintorni, tendenze e qualche caso...

di Laura Capuozzo

Credo che l' ibridazione, intesa come confronto e appropriazione del nuovo, sia una costante del cammino dell' arte.

La ricerca di una simbiosi tra esseri umani e tecnologie, si lega oggi anche alle innovazioni in campo medico, e può assumere, come nel caso dell'atleta giapponese Maya Nakanishi, caratteristiche non solo funzionali ma estetiche ed emotive.

Nella pratica artistica contemporanea, tuttavia, una certa visione di ibrido, inteso come ' corpo meccanico' , , attualmente sembra allontanarsi dal senso profondo dell' ibridazione.

Le tecnologie hardware, lungi dall' estendere il corpo, mirano a potenziarlo. La tecnica, in questi casi, assume ancora i contorni di ' protesi' ; pertanto, l'ibridazione sperata, o meglio, la reale inter-sezione tra elementi viene a mancare.

Un esempio di questa interpretazione del rapporto corpo - tecnologia, è dato dal caso del collettivo belga CREW.

La loro ricerca artistica spazia all'interno dei concetti di immersione, illusione, percezione del sé e livelli di coscienza che, non solo caratterizzano e definiscono la relazione dell'uomo con il mondo, ma segnano il confine tra il nostro corpo e l'esterno.

Nell' afferrare un oggetto, come facciamo ad esser certi di sapere dove termina la nostra mano e inizia l'oggetto?

Il CREW analizza proprio queste percezioni, alterandole grazie all'utilizzo di tecnologie video-immersive che ricreano ambienti virtuali, ma anche attraverso esperimenti sulle tipologie d'esperienza cosiddette "out of the body".

Il presupposto concettuale da cui il CREW parte è che, cambiando le informazioni che il nostro cervello riceve attraverso i sensi, è possibile modificare la percezione del sé. Immersione, così come la definisce Eric Joris, è "l'esperienza di essere assorbiti in maniera così totalizzante dall'ambiente simulato, da dimenticarsi della presenza del medium tecnologico che ha portato all'immersione" ¹.

Restiamo, dunque, nell' ambito della realtà aumentata che, ricorda Torriani, "è nello spettro delle cose", ma che è condizionata da una visione dell'uomo e della tecnologia che, nonostante riprenda le idee transumaniste teorizzate da Donna Haraway a favore di una loro un'ibridazione, non riesce ancora a *fonderli* in un unico corpo.

Per questo motivo credo che, ad oggi, il senso in cui sta andando la ricerca di questo collettivo sia anacronistico.

Perché continuare ad insistere sull'utilizzo di protesi tecnologiche per attivare

1

«Into the heart of the experience. Performing arts and immersive technology. The case of CREW», Talk di Eric Joris, Eventi speciali, Strozziina, 2012.

questo tipo d'esperienze, se oggi si procede quasi verso l'eliminazione del medium, a favore di tecnologie sempre meno invasive?

Come a dire: mentre la ricerca va verso l'ologramma, il CREW sperimenta l'immersione con la telecamera! (si legga omnidirectional video)

Allo stato delle cose, che senso ha ridurre la tecnologia esclusivamente ad 'interfaccia' tra il corpo e la realtà, dopo che l'arte ha sperimentato, servendosi, l'invasione stessa del corpo? (Chiari esempi ci sono stati offerti dalle performance estreme di Sterlac come da quelle bio-telematiche di Eduardo Kac).

Mi sembra utile, a questo proposito, azzardare un paragone con alcuni lavori immersivi dell'artista coreana Jinsil Seo, per rilevare come l'agire all'interno di una realtà aumentata, possa abbandonare la sua componente più marcatamente ludica, per acquisirne una realmente esperienziale e sensoriale.

Pur conservando quella poetica d'impronta drammaturgica che Torriani nota a proposito della ricerca del CREW, un'installazione come *nite_aura*, a differenza del progetto *Terra Nova* è *realmente* interattiva.

Lo spettatore effettivamente partecipa, tocca e, muovendosi come vuole, riceve una risposta... In *Terra Nova*, invece, è alquanto passivo - anzi - in qualche modo 'subisce' l'immersione nell'ambiente virtuale.

Con la stessa intensità ci si sente coinvolti da *Lumibreath*, la performance con la quale Seo associa alla luce il respiro dello spettatore.

In questi casi, il processo d'immersione è totalmente *a favore* del visitatore, che interagisce con l'ambiente, mentre gli elementi tecnologici (sensori ecc..) sono 'nascosti' e funzionali.

Per tornare al corpo: esso, più che come interfaccia, è impiegato da Jinsil Seo come *agente* (l'illuminazione dell'abito si attiva grazie al respiro) e non più

come "manichino" sul quale installare e sperimentare protesi tecnologiche in grado di portare all'immersione.

In altre parole, se per il CREW la componente tecnologica sembra essere dominante, Jinsil Seo, dall'altro lato, la rende quasi invisibile.

Notiamo, quindi, che il rapporto del corpo con l'universo tecnologico assume modi e significati diversi nella prassi artistica contemporanea.

Può accadere - anche - che la tecnologia ci faccia *sentire* letteralmente la carne, quando si ibrida con essa, provocando una reazione emotiva estremamente forte nello spettatore. Ancora Seo, sperimenta un libro le cui pagine sono fatte di vari strati di carne cuciti insieme, che i visitatori possono sfogliare. Sensori, motori e altri elementi meccanici sono utilizzati per animare la carne, che "trema" al contatto con lo spettatore. "Il *Meatbook* presenta la simbiosi tra il meccanico e l'organico in quanto giustappone allo stesso tempo la materialità con questi media."²

Concetto condiviso e messo in risalto anche dai *Cryobook Archives* di Tagny Duff, libri fatti di pelle animale e conservati in una sorta di freezer regolato da un computer. Anche in questo caso, allo spettatore è permesso di interagire con essi, aprendo l'archivio dei *Cryobook* e sfogliando le pagine congelate con i guanti termici.

Tagny Duff evidenzia la costituzione organica dei libri (fatti di pelle e carta) e il fatto che oggi, attraverso la loro digitalizzazione, non siamo più portati a riflettere su questo aspetto *wet*.

Il fatto che, nell'installazione, il libro *organico* sia dipendente dalla tecnologia digitale che ne regola i parametri di conservazione, pone l'accento sulla natura stessa del rapporto tra tecnologie e carne, e sulla loro ibridazione.

Le varie ibridazioni del vivente, con la tecnologia come con specie altre, fanno riflettere perciò, sulla necessità di abbandonare la strada

² «The Meatbook: Tangible and Visceral Interaction», testo di presentazione del Meatbook al Convegno [Tangible and Embedded Interaction Conference](#), 15-17 Febbraio 2007, Louisiana.

dell'autoreferenzialità dell'uomo nel suo rapporto con la tecnica, e auspicare la possibilità reale di un dialogo fecondo tra antroposfera e tecnosfera, che possa portare a considerare anche le tecnologie immersive non solo come partner in grado di potenziare la nostra conoscenza del mondo, attraverso l'estensione dei sensi, ma come ' imput' e terreno di sperimentazione di percezioni nuove.

Per questo credo che la ricerca artistica che procede verso l'*invisibilità* e la *naturalità* del medium tecnologico, sia espressione dell'esigenza di non considerare più la tecnologia come alterità o protesi, ma di assegnarle una funzione di "sesto senso", plasmandola sull'uomo e sul suo modo di relazionarsi con l'esterno. Al tempo stesso, e così facendo, anche l'uomo sperimenta la ' contaminazione' , passando dall'*utilizzare* la tecnologia al *sentirla* come parte di sé.

E, proprio da questa confluenza, l'ibridazione può proseguire, aprendo nuove prospettive di relazione col mondo.

Secondo Jeremy Rifkin - oggi assisteremmo a un' impressionante accelerazione dei processi di contaminazione che accompagnano da sempre la storia dell'uomo e che ci impongono, una volta per tutte, di " fare i conti con l'antropocentrismo - ovvero - "con l' utilizzo dell' uomo come misura dell' universo" .³

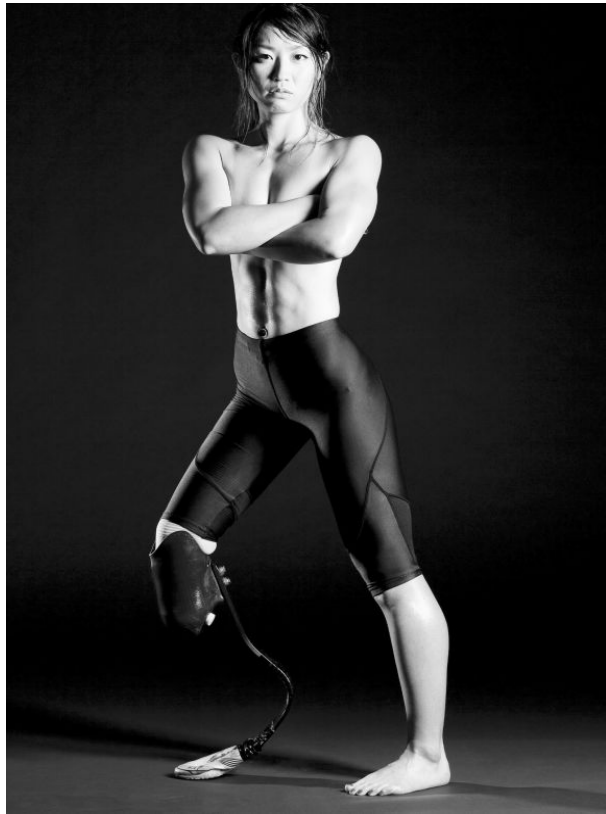
Laura Capuozzo (1987), laureatasi in Arti visive e nuovi linguaggi espressivi, rivolge la sua attività teorica e di ricerca alle relazioni tra espressioni artistiche contemporanee, e ai loro rapporti con le tecnologie emergenti. Concentrandosi inizialmente sull' impatto dei media digitali sull' attività artistica, ha poi esteso la sua indagine alle cosiddette " arti biotecnologiche" . Collabora con e-magazine d'arte e culture digitali come autrice di saggi e interviste.

³ Jeremy Rifkin, «La vita umana come proprietà intellettuale» in *The Nation*, 13/4/1998.

Sitografia delle opere

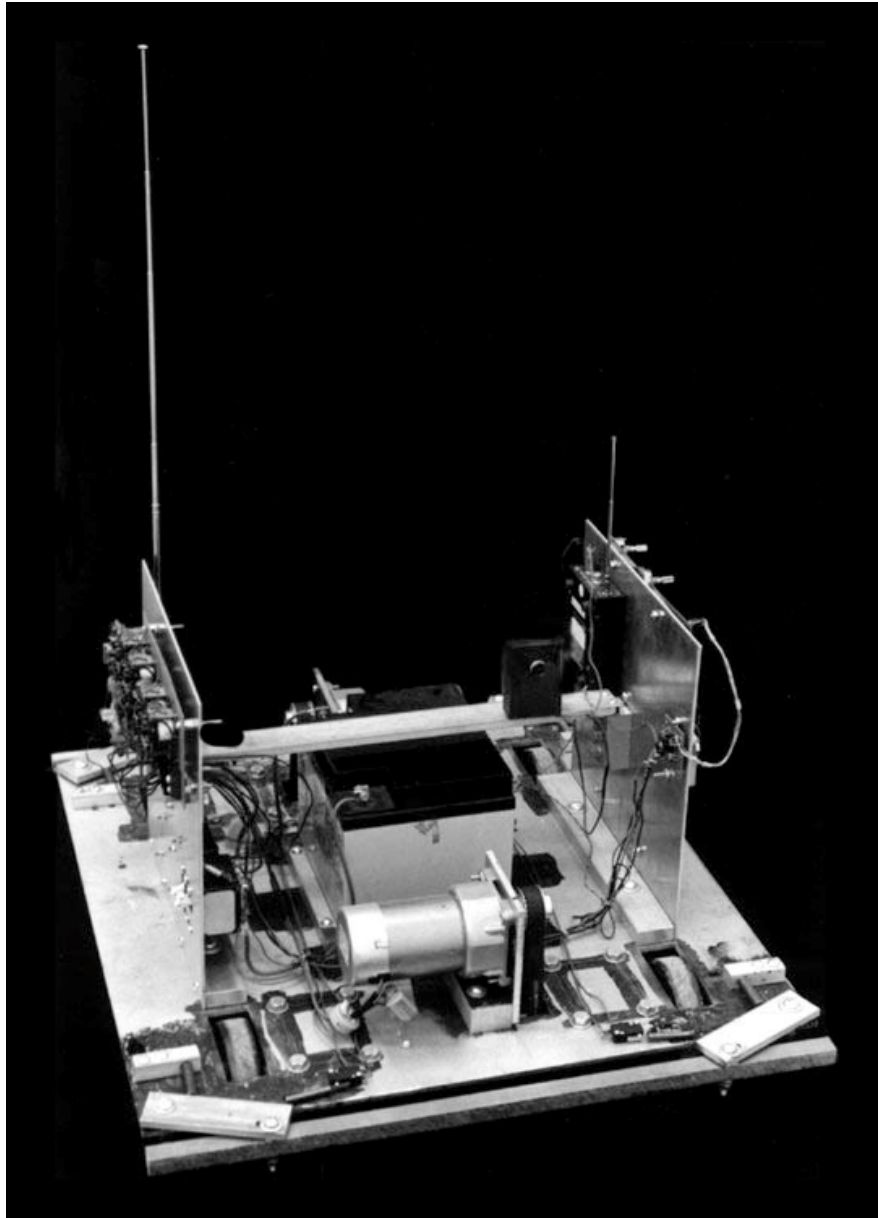
- *CREW* <http://www.crewonline.org/art/projects>
- *Nite_aura* http://www.youtube.com/watch?v=gMNSsNIAm_k
- *Terra Nova* <http://www.youtube.com/watch?v=h-2bWpI1WSU>
- *Lumibreath* <http://www.youtube.com/watch?v=NftfZHmMy98>
- *Meatbook* <http://meatbook.iat.sfu.ca/> <http://www.youtube.com/watch?v=l-IYWvWvFzQ>
- *Cryobook Archives*
http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=Bdnb4U7eP_k





Maya Nakanishi

Photo Credit: BuzzFeed



The telerobot Ornitorrinco by Eduardo Kac and Ed Bennett.

Photo credit: David Yox