



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei Beni Culturali:
archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica

Corso di Laurea Magistrale in
SCIENZE DELLO SPETTACOLO E PRODUZIONE MULTIMEDIALE
CLASSE LM-65

Il corpo e la performance: sperimentazioni contemporanee fra cinema e videoarte.

Body and performance: contemporary experiments between cinema and video art.

Relatore: prof. Denis Brotto

Laureando: Stefano Bolognini
Matricola: 2090547

Anno Accademico 2023/2024

Indice

Introduzione.....	1
1. Il corpo nei linguaggi artistici del Novecento	7
1.1. Installazione: integrazione di tempo e spazio con la vita.....	8
1.2. Happening: evento, azione, improvvisazione	10
1.3. Performance Art: pianificazione di opere dinamiche dal vivo.....	12
1.4. Teatro: rifacimento corporeo e nuovi strumenti espressivi.....	15
1.5. Body Art: l'uso del corpo come mezzo di espressione	19
1.6. Videoarte: registrazione di movimenti performativi nel tempo	22
1.7. Dalla partecipazione attiva all'esperienza sensoriale.....	24
1.8. Transumanesimo e corpo nelle arti visuali.....	26
1.9. Body Horror: mutazioni e ibridazioni uomo-macchina	28
1.10. Relazioni tra corpo organico, schermo, tecnologia	32
2. Corpi performativi e fenomeni contemporanei.....	35
2.1. Contaminazioni artistiche multidisciplinari degli anni '50	35
2.1.1. Verso l'opera d'arte totale / Fluxus, J.Lecoq, H.Nitsch	37
2.2. Tendenze e potenzialità corporee degli anni '60.....	42
2.2.1. Mediazioni tecnologiche / N.J.Paik	45
2.2.2. Movimenti femministi / Y.Ono, C.Schneemann, H.Wilke.....	48
2.2.3. Masturbazioni e ripetizioni / V.Acconci, B.Nauman	54
2.3. Autolesionismi e trasformazioni degli anni '70	59
2.3.1. Ferite, dolore, masochismi / G.Pane, C.Burden, M.Abramović.....	61
2.3.2. Ambivalenze identitarie e prime mutazioni / U.Lüthi, D.Lynch.....	71
2.4. La Nuova Carne degli anni '80	74
2.4.1. Corpo, natura e macchina / D.Cronenberg, B.Yuzna	77
2.4.2. Il piacere del dolore / C.Barker, S.Tsukamoto	80
2.4.3. Perversioni e sessualità / D.Cronenberg	84
3. Postumano e sconfinamenti corporei attuali	87
3.1. Tendenze ibride dagli anni '90.....	89
3.1.1. Trasfigurazioni, artifici e allucinazioni / B.Viola, J.Sterbak, P.Rist	91
3.1.2. Ibridazioni tecnologiche / Stelarc, D.Cronenberg	98

3.1.3.	Chirurgia sulla carne / Orlan, M.A.Roca.....	102
3.1.4.	Metamorfosi rituali e mitologiche / M.Barney, D.Cronenberg.....	107
3.2.	Ossessioni corporee dal 2000 ad oggi.....	113
3.2.1.	Universi digitali / H.Steyerl, F.Fini, B.Cronenberg.....	116
3.2.2.	Sangue e alterazioni di genere / Franco B, J.Ducournau.....	124
3.2.3.	Meta-testualità dell'arte e performance / L.Carax, D.Cronenberg.....	129
3.2.4.	Brame / D.Aronofsky, P.Laugier, B.Cronenberg, Y.Lanthimos.....	136
3.2.5.	Il mito della bellezza / N.W.Refn, K.Borgli, G.Tricarico, C.Fargeat.....	144
	Filmografia.....	153
	Bibliografia	157

Da un saggio del filosofo spagnolo Paul B. Preciado in un articolo pubblicato su Libération nel giugno 2020 intitolato *Inno al corpo*:

“Amiamo il corpo malato. Amiamo le cicatrici e i morsi lasciati sulla pelle dalle ferite. Amiamo il corpo anziano, segnato dal tempo, raggrinzito dal sole, pieno di ricordi. Amiamo il corpo lento. Amiamo l'imperfezione e lo squilibrio, il labbro screpolato, l'occhio che vede a malapena, la mano che fatica ad afferrare l'oggetto, il pene moscio, la gamba più corta dell'altra, la colonna vertebrale che non può raddrizzarsi. Amiamo il vero corpo, fragile e vulnerabile, e non il corpo ideale e tirannico della norma. Amiamo il corpo poetico, perché il linguaggio è solo uno degli organi astratti del corpo vivo. E amiamo il corpo in tutte le sue dimensioni organiche e inorganiche. Il linguaggio e la tecnologia sono organi collettivi e politicizzati. Come tutti gli altri organi del corpo, ci sono stati rubati. Non sappiamo quasi niente del corpo vivo. Occorre quindi amarlo là dove esso si esprime: nella sua tremula fragilità.”¹

“E coloro che furono visti danzare vennero giudicati pazzi da quelli che non potevano sentire la musica.”

(Friedrich Nietzsche)

¹ Paul B. Preciado, «Inno al corpo», *Internazionale*, giugno 20, 2020, <https://www.internazionale.it/opinione/paul-preciado/2020/06/20/inno-al-corpo>.

Introduzione

La figura umana, da sempre centrale nella storia dell'arte, ha subito nell'ultimo secolo una modifica culturale in riferimento alla relazione tra corpo e *medium*, riconfigurando le pratiche espressive della contemporaneità. In generale però tutta la sperimentazione artistica è cresciuta nelle arti tradizionali, nel cinema, nella fotografia, nella *performance* e nella videoarte, anche in relazione a nuovi metodi, tecnologie, processi, modelli². L'idea di considerare per questo lavoro le interazioni fra corpo, media e *performance* mi è sorta dalla visione del film *Crimes of the Future* di David Cronenberg del 2022, un *body horror* ambientato in un futuro distopico dove nella narrazione sono centrali il corpo, l'uso degli organi, il dolore, le esibizioni performative. Da subito l'ho connesso e relazionato al testo *Le maschere di Dioniso* del 2021, frutto della ricerca post dottorale di Giacomo Ravesi, che prende in esame gli ultimi decenni di ibridazioni, pratiche e culture visuali riferite al corpo e alla figura umana. Ho immaginato dunque di fare una ricerca in ambito contemporaneo che unisse arte, cinema, teatro, usando la corporeità, la *performance* e le sperimentazioni come perni di studio.

Il presente studio è strutturato in tre sezioni, mediante le quali si vuole esaminare come l'uso del corpo venga declinato, e sia stato declinato nel tempo, su *medium* e ambienti differenti, con scopi artistici, culturali, culturali, sociali diversi.

Nel primo capitolo si inquadra a livello di contesto la corporeità come soggetto ed oggetto di linguaggi artistici che si sono evoluti dalla metà del Novecento, considerando l'ambito performativo, la videoarte e il cinema, attraverso un percorso tra *happening*, *body art*, *medium teatrale e cinematografico*.

Nel secondo capitolo si analizzano i fenomeni che trasversalmente hanno riguardato le *performance*, la videoarte, e cinema, dagli anni '50 fino agli anni '80, approfondendo estetiche, autori ed esempi che usano il corpo come espressione.

Nel terzo capitolo si considerano correnti e tendenze, principalmente riguardanti cinema e videoarte, dagli anni '90 fino ai giorni attuali, proponendo una selezione di protagonisti e opere a supporto delle tematiche.

² Giacomo Ravesi, *Le maschere di Dioniso: figure del corpo tra arti visive, media e tecnologia*, Cinema e cultura visuale, Roma, Armando, 2021.

Il campo di ricerca è legato dunque alla contemporaneità e a nuovi territori espressivi dell'uso del corpo fra linguaggi, mediante l'uso di esempi rappresentativi ed emblematici che ho voluto scegliere per fenomeni, tendenze, estetiche comuni. Focus della tesi sono le interrelazioni fra corpo, azioni, ambiente, le loro ibridazioni, e al contempo anche il rapporto fra artista e spettatore. Se negli ultimi cinquant'anni con la *body art* c'è stata una frattura nella percezione del corpo sul pubblico, dovuta anche a iperrealismi, con le video installazioni e il lavoro di molti video artisti il panorama visivo contemporaneo attuale ha generato una nuova cultura corporea, e si è evoluta la dualità fra spettatore e dispositivi di fruizione dell'opera (ambiente naturale, schermi e oggi anche visori). Si è conseguentemente modificata la percezione della figura umana proprio grazie a nuove ibridazioni: riprendo, a tal proposito, il dio greco legato alle origini del teatro, Dioniso, facendo riferimento al *dionisiaco* teorizzato da Nietzsche, inteso come emblema di forze naturali, vitalistiche e irrazionali, che nel caso di questo studio allude al carattere del ritorno alla sperimentazione dell'epoca post-moderna intesa appunto come nuova energia costruttiva fra ambiti artistici e mediali, contrapposto invece all'*apollineo* ovvero al carattere di staticità, razionalità ed ordine. Traendo spunto dalla tragedia attica, che prevede la continua antitesi degli impulsi essenziali del *dionisiaco* e dell'*apollineo*, ho seguito la strada di questo evidente, continuo, e infinito contrasto, sia nello studio sia delle pratiche performative dal vivo, sia nei contesti della video arte, che nell'espressione del cinema, ragionando su diverse peculiarità dell'utilizzo della corporeità come soggetto e mezzo estetico e artistico.

Nell'ambito di esibizioni artistiche dal vivo, lo sviluppo e la diffusione delle *performance* hanno inizio con i movimenti della Avanguardia Storiche che si affermano in Europa a partire dai primi anni del Ventesimo secolo pongono le basi teoriche per forme d'arte interdisciplinare che si evolveranno negli anni successivi. Da gli anni '70 con *Performance Art* si indica una serie di pratiche performative di sperimentazione dal vivo, provenienti prevalentemente dal campo delle arti visuali, che proseguivano le istanze degli anni '50 e '60, quando si iniziò a parlare di *happenings*. Molte caratteristiche si ritrovano nella produzione di movimenti come il *Futurismo*, il *Dada*, il *Surrealismo*, dove molti artisti creavano azioni performative per esibire esplicitamente le loro idee, per farsi conoscere e attrarre l'attenzione su di sé³. Dall'Europa agli Stati Uniti negli anni '50

³ Giuseppe Toscano, «Performance Art. Campo di produzione e aspetti relazionali», 2010.

movimenti come il *Black Mountain College* cercano di integrare le Arti liberali e le Belle arti per realizzare pratiche artistiche basate sulla vita reale e pratiche della vita quotidiana basate su modelli artistici, contesti in cui sperimentano John Cage e Robert Rauschenberg. Il network internazionale degli anni '60 *Fluxus* di Maciunas poi converge una serie di personalità attive in ambiti teatrali, musicali, della danza, dei film, della *performance*, con esempi di Yoko Ono, Jonas Mekas. Agiscono artisti come Yves Klein che usa corpi di donne come se fossero pennelli, o Piero Manzoni che firma le sue modelle come opere d'arte. Si afferma la *body art* che esibisce il proprio corpo teatralizzando un'esperienza fisica che ha nell'artista stesso il prodotto finale. Tra gli anni '60 e '70 molte operazioni si basano su atteggiamenti e azioni in cui gli artisti stessi sono protagonisti come Josef Beuys, Gilbert and George, *l'azionismo viennese*. Verso la fine degli anni '70 ci sono altre spinte di *performance art*, con Marina Abramovich, Ulay, Gina Pane. Nell'ambito del *medium teatrale* nascono esperienze di arte totale con esempi di terzo teatro e il Teatro delle Orge e dei Misteri di Hermann Nitsch, dove si concepisce il concetto di rituale catartico. Fortemente influenzato dal teatro greco, il corpo viene messo alla prova fino al limite ultimo della propria resistenza, viene degradato e oltraggiato. Il gesto si fa sempre più estremo e sistematico e il dolore viene costantemente evocato, anzi cercato, per ottenere la purificazione⁴.

In quegli anni gli artisti iniziarono a sfruttare le più recenti innovazioni tecnologiche nelle loro opere, creando un nuovo linguaggio sperimentale, usando il nuovo strumento del video e arrivando a ridefinire il concetto di arte; l'opera diventa un insieme di immagini, musica, suoni, movimenti e parole, favorendo una diversa percezione dei sensi, puntando sull'emozione e partecipazione dello spettatore, fino a farlo intervenire nel funzionamento dell'opera stessa. Si usano strumenti tecnologici nuovi, emergono videoartisti e *performer artist* come Nam June Paik, Bruce Nauman, Bill Viola, Pipilotti Rist. Inoltre, molti cominciano a basare la loro ricerca, quasi in maniera ossessiva, sul corpo come trionfo della carnalità, esposto, massacrato, gonfiato dagli anabolizzanti, modificato, scolpito chirurgicamente, come fanno Vito Acconci, Stelarc, Orlan. Uno degli artisti cardine che segue appunto lo spirito *dionisiaco*, lavorando fra cine-scultura e post-umano, è Matthew Barney, artista che impegna il proprio corpo in continue

⁴ Francesco Ricci, «Hermann Nitsch - L'Arte Totale come rito di purificazione», *BloggingArt*, maggio 4, 2022, <https://bloggingart.it/hermann-nitsch-l-arte-totale/>.

mutazioni, fisiche e metaboliche, alla ricerca della *performance* assoluta, sia atletica e artistica⁵. Si riflette sullo scontro fra *dionisiaco* ed *apollineo*, sul tema delle differenze di genere, sulla contrapposizione maschile e femminile, e si ibridano linguaggi e corpo, tecnologia e strumenti, e *visual artist* più attuali arrivano a creare video e installazioni anche grazie a simbiosi fra la propria persona e l'intelligenza artificiale come gli italiani Francesca Fini, Alessandro Amaducci, Igor Imhoff, e altri.

A livello cinematografico, le tematiche del recente *Crimes of the Future*, dal quale sono partito, sono molto ampie: si tratta di evoluzione umana, di arte, di sesso, di morte, di mutazione umana e tecnologica. Il cinema spesso ha anticipato o dato spunto alla realizzazione di nuove tecnologie, alcuni esempi sono la videochiamata in *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), i tablet nella serie *Star Trek* (1966), le tastiere olografiche di *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002). Ma esiste anche un cinema che racconta di una tecnologia come un mezzo doloroso e invasivo per l'uomo e il suo corpo, come quello di David Cronenberg (e di suo figlio Brandon), che con la sua visione mette in guardia dalle nuove scelte tecnologiche di un possibile futuro e preannunciano un rischio per le nostre personalità⁶. Diversi sono i suoi livelli di lettura dell'exkursus doloroso del corpo, in cerca di un'identità in una società sempre più tecnologicamente incontrollabile. David Cronenberg è un maestro di *body horror* e di angosce psicofisiche, e nei suoi film si esplorano le complesse intersezioni tra essere umano, tecnologia e identità. La sua filmografia considera il corpo non come un'entità fissa e stabile, ma come un sito di trasformazione e mutazione continua, che diventa luogo di *performance* e di significazione, e mette in discussione le nozioni tradizionali di identità e soggettività, per suggerire che il corpo umano è intrinsecamente legato alle forze tecnologiche e culturali che lo modellano.

Il *body horror* è stato molto in voga negli anni '80, assieme al *cyberpunk*, ma in realtà è ben radicato da anni precedenti sia nella letteratura che cinema, con esempi classici quali *Latitudine Zero* (Ishirō Honda, 1969) o *L'isola del dottor Moreau* (Don

⁵ Tullio Tidu, «Matthew Barney: lo spirito dionisiaco tra cine-scultura e post-umano.», *Risorse didattiche arte contemporanea*, giugno 23, 2016, <https://risorsededidatticheartecontemporanea.wordpress.com/2016/06/23/matthew-barney-lo-spirito-dionisiaco-tra-cine-scultura-e-post-umano/>.

⁶ Enrico Manzo, «Brandon Cronenberg: il futuro della Nuova Carne - Singola | Storie di scenari e orizzonti», *singola*, 2022, <https://www.singola.net/arti/brandon-cronenberg-il-futuro-della-nuova-carne-cinema-futuro>.

Taylor, 1977). Queste tematiche tecnologiche, assieme a quelle dell'umano come involucro e surrogato, sempre molto attuali, hanno varie affinità con il lavoro di artisti che intervengono sul corpo, tramite espansioni e *bodyhacking*, che rileggono la figura del cyborg come corpo espanso per una nuova ecosofia dell'arte⁷. Negli anni il *body horror* ha visto numerosi registi, oltre Cronenberg, raccontare diverse storie e visioni, e recentemente le tematiche del dolore, della manipolazione del corpo come ricerca di bellezza e come espressione artistica (più o meno estrema) sono emerse nuovamente con diversi film. Già Nicolas Winding Refn si era spinto sui territori della video arte con temi sulla ricerca della perfezione predatoria ed effimera con *The Neon Demon* (2016), mentre Julia Ducournau ha realizzato ben due lavori (*Raw*, 2016 e *Titane*, 2021) sulle mutazioni corporee distruttive di giovani ragazze. Dopo *Crimes of the Future* (2022), Cronenberg ha presentato al Festival di Cannes con *The Shrouds* (2024), una storia a metà tra voyeurismo e necrofilia dove vengono inventati sudari tecnologici con cui basta avvolgere i cadaveri per consentire ai cari di vedere in 3d cosa ne è dei loro corpi. Sempre nel 2022 al Festival di Sundance era stato proposto *Gentle* (László Csujá e Anna Nemes, 2022), sul mondo del bodybuilding e l'ossessione per la perfezione corporea, come quella del 2024 di *Body Odyssey* (Grazia Tricarico, 2024), mentre *The Substance* (Coralie Fargeat, 2024) ha vinto il premio per la migliore sceneggiatura a Cannes con una storia dove una donna cinquantenne ottiene il corpo di una versione migliore di sé.

In generale dunque, il panorama artistico contemporaneo delle *performance*, della videoarte, del teatro, del cinema e del loro intreccio relativamente alla tematica della corporeità come soggetto fisico attivo e protagonista, è sicuramente molto vasto e ritengo doveroso concludere questa parte introduttiva sottolineando come lo scopo di questa analisi non sia quella di essere esaustiva, anzi, ma di proporre una dissertazione che prenda in esame periodi storici contemporanei, correnti, visioni, finalità e ne tracci un percorso basato su una mia scelta e selezione di autori/artisti e opere che ho ritenuto collocabili lungo fenomeni sociali e culturali o linee creative comuni.

⁷ Marco Mancuso, *Chimera. Il Corpo Espanso per una nuova ecosofia dell'arte*, Milano, 2023, <https://www.mimesisedizioni.it/libro/9791222302423>.

1. Il corpo nei linguaggi artistici del Novecento

Per arrivare alla *performance art*, alla *body art* e all'utilizzo del corpo come arte connessa alla vita e al mondo, è utile capire cosa ha preparato il terreno culturale e sociale per l'affermarsi di queste visioni estetiche. La tematica della corporeità, infatti, grazie a un inusuale utilizzo del corpo, è strettamente legata agli avvenimenti storici della fine degli anni '60 del Novecento. All'interno dei processi di cambiamento storico e sociale di questo periodo, gli eventi estetici ed artistici si concentrano molto sull'indagine profonda del sé, e il corpo si afferma come territorio di ricerca identitaria e di conoscenza. Ciò accade nel momento in cui, socialmente e politicamente, il mettere in discussione il soggetto attraverso i movimenti liberatori, coincide con l'affermazione di filosofie, di ricerche culturali e psicoanalitiche che vanno a concentrarsi sulla soggettività in costruzione. Tali ricerche si connettono anche con le contestazioni giovanili legate al movimento del '68, e in relazione a queste anche le correnti sperimentali artistiche di quegli anni manifestano una nuova sensibilità estetica. All'espressione del corpo si connette poi anche il cosiddetto "terzo teatro" legato ad Antonin Artaud e alle esperienze di Jerzy Grotowski, del *Living Theatre* e dell'*Odin Teatret*, e su questo percorso influisce soprattutto il fondamento psicoanalitico⁸.

La *Performance Art*, intesa come definizione "open-ended", in generale designa tutta una serie di operazioni artistiche coinvolgenti elementi relativi alla danza, al cinema, al teatro, al video, alla poesia, effettuate davanti ad un pubblico⁹. Il termine compare negli anni Settanta, ma deriva da eventi e operazioni precedenti appunto relative agli anni Sessanta, come quelle che fanno capo al gruppo *Fluxus*, all'*azionismo viennese*, agli *Happenings*, alla *Body Art*, ma ancor prima la performance affonda le sue radici già dalle installazioni intese come ricerca di unione fra artista, ambiente, spettatore.

⁸ Teresa Macrì, «Il corpo come oggetto artistico: la body art - Enciclopedia», *Treccani*, 1998, [https://www.treccani.it/enciclopedia/il-corpo-come-oggetto-artistico-la-body-art_\(Universo-del-Corpo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/il-corpo-come-oggetto-artistico-la-body-art_(Universo-del-Corpo)/).

⁹ Robert Atkins, *ArtSpeak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords, 1945 to the Present*, New York, NY, Abbeville Press, 1997.

1.1. Installazione: integrazione di tempo e spazio con la vita

Ciò che percorre trasversalmente tutto il '900 è un fenomeno che, in modi anche molto diversi, vuole affermare la volontà e la possibilità che l'arte si integri con la vita, coerentemente con molte altre attività intellettuali e con la scienza moderna, che sempre più propende a una sintesi globale della realtà sia fenomenica che psicologica¹⁰. Partendo dal movimento artistico-letterario d'avanguardia del *Dadaismo*, vediamo i primi esempi di installazioni con Marcel Duchamp (1887-1968) e i suoi *ready-made*, che mettono in crisi il concetto di un'arte, pensata come separata rispetto il suo abituale contesto, esponendo come opere d'arte oggetti comuni, come la ruota di bicicletta (1913), lo scolabottiglie (1914), l'orinatoio (1917), la porta di rue Larrey (1927). Influenzato dall'Impressionismo e poi dal *Cubismo*, si è avvicinato all'intento di sperimentazione del *Futurismo*, introducendo ricerche cinetiche sulle immagini e guardando con attenzione alle invenzioni dadaiste in campo filmico. La sua visione estetica non propone uno stile, ma un atteggiamento verso l'arte e verso la vita che sovverte e cambia regole e convenzioni. Con il suo contributo l'installazione come tipo di arte diventa uno dei mezzi più originali di espressione, e si sviluppa con l'opera di molti artisti che, con linguaggi diversi e per vie differenti, hanno proposto la loro personale visione estetica. Sono molti gli esempi che vedono il significato di un'opera come non confinato alla tela o all'oggetto in sé, dallo *Spazialismo* di Lucio Fontana fondato nel 1947, che vuole travalicare lo spazio illusorio dell'opera d'arte ed integrarla all'ambiente, oppure le sperimentazioni nel campo dell'*Assemblage* come i collage di Robert Rauschenberg, il *Nouveau Réalisme* e le compressioni di Cesar, gli impacchettamenti di Christo Javacheff, fino ad arrivare agli *happening* e agli *environmental* della *Pop Art*. Tutti hanno la caratteristica comune di coinvolgere i parametri di tempo e spazio (ovvero narrazione e rappresentazione), sintetizzando le caratteristiche più salienti della teatralità.

Tuttavia, unire forme d'arte diverse come musica, poesia, danza, architettura, scultura e pittura era un concetto già introdotto anni prima, nel 1849, da Richard Wagner e il suo "*Gesamtkunstwerk*", ovvero l'opera d'arte totale, e l'idea venne ripresa da Walter Gropius per animare lo spirito del Bauhaus (attivo dal 1919 al 1933) che doveva uniformare tutti gli aspetti dell'arte e dell'artigianato. Proprio in quel luogo Oskar

¹⁰ Vilma Torselli, «Arte moderna - Linguaggi dell'arte moderna - L'installazione e le sue origini nell'arte del '900», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/linguaggiartemoderna/articolo1.htm>.

Schlemmer compie i primi esperimenti di unione del tempo e dello spazio, creando delle installazioni *ante-litteram*, e l'idea viene sviluppata da lui nel 1920 quando descrive la pittura come ricerca teorica e l'azione teatrale come la pratica dell'equazione che regola attore e spazio, secondo quello che sarà poi il concetto dell'*Happening*¹¹. In quegli anni Lucio Fontana utilizza la luce artificiale e la televisione per allargare il campo d'azione dell'artista allo spazio ambientale e farne elemento integrante della sua opera, e parallelamente il movimento del *Futurismo* italiano propone l'idea di arte globale, esaltando valori della modernità, del movimento, della velocità e della macchina¹².

In seguito, nell'ambito del *Nouveau Réalisme*, movimento di risposta europea al *New Dada* americano (che era di derivazione dadaista e che diventerà poi *Pop Art*), il rappresentante di maggior rilievo Yves Klein, uno degli anticipatori sia della *body art* che dell'*happening*, nel 1953 allestisce una sua personale dal titolo "*Le Vide*" (Il Vuoto), una galleria completamente sgombra energizzata solo dalla sua presenza. Verrà seguito da Arman, che gli risponde provocatoriamente con una mostra "*Le Plein*" (Il Pieno), dove un enorme accumulo di oggetti disparati riversati nell'ambiente occupano l'intero spazio ed impediscono l'accesso ai visitatori.

In generale sono molte le personalità che hanno contribuito all'idea delle installazioni degli anni '60, opere che si possono sostanzialmente raggruppare in cinque tipologie, tutte con lo scopo di integrare l'uomo con l'ambiente in cui vive: quelle che riguardano un luogo (ad esempio gli impacchettamenti di Christo Javacheff), quelle che utilizzano i *media* (la video arte di Wolf Vostell), quelle che si collocano in spazi predisposti come musei, gallerie, locali pubblici (ad esempio le opere di Barbara Bloom), quelle che si identificano come vere e proprie architetture (es. Mario Merz), e infine quelle che si possono definire come *land art* ovvero operazioni sul territorio (es. Robert Smithson, Dennis Oppenheim)¹³.

¹¹ *Ivi*.

¹² «Serate futuriste – Lo spettacolo d'avanguardia nato nel 1910», *F.T. Marinetti*, s.d., <https://ftmarinetti.it/serate/>.

¹³ V. Torselli, «Arte moderna - Linguaggi dell'arte moderna - L'installazione e le sue origini nell'arte del '900» cit.

1.2. Happening: evento, azione, improvvisazione

Le visioni estetiche dell'installazione di quegli anni hanno dunque posto le basi per la concezione dell'*Happening*, termine coniato dall'americano Allan Kaprow nel 1959 per definire una forma espressiva da lui stesso creata e adottata nell'esecuzione di un'opera, "*8 Happening in 6 Parts*", esposta alla galleria Rubin di New York. Da allora l'*Happening* diventa uno dei linguaggi dell'arte più caratteristici e peculiari nel periodo degli anni '60 -'70 in tutto il mondo. L'*Happening*, per come concepito da Kaprow, sviluppa il principio dell'arte come improvvisazione e chiamando il pubblico a interagire con materiali selezionati e preparati¹⁴. In realtà il primo autore di *happening* vero e proprio è stato l'artista e compositore statunitense John Cage (1912-1992), che nel 1952 aveva organizzato un'azione in cui erano coinvolti un musicista, un ballerino e due pittori (Cy Twombly e Robert Rauschenberg), che erano invitati ad agire in contemporanea imitando con la propria arte l'azione degli altri partecipanti. Cage con l'introduzione del concetto di interdisciplinarietà, di complementarità e di indeterminatezza, compie un passo determinante verso la definizione di un'arte ibrida intesa come strumento e veicolo di diffusione di messaggi ed informazioni, al di là del suo specifico significato, quindi arte come *medium* per capire la vita.

In generale l'*happening* è "qualcosa che avviene", a cui partecipano dunque sia l'artista e lo spettatore: teatro popolare, riti ancestrali, balletto moderno, una forma d'arte collocata in una trama a comparti, in ognuno dei quali accade qualcosa che ha una durata, autonomo o collegato con gli altri o contemporaneo ad essi, un "evento" che viene oggettivizzato fino a costituire esso stesso l'opera compiuta. Il progetto viene creato dalla mente dell'artista, poi allargato al pubblico fino ad un coinvolgimento totale, attivo e diretto, nel quale la dicotomia artista-fruitori si annulla e lo spettatore diventa egli stesso parte dell'opera, che non avrebbe senso in mancanza della sua presenza: l'interprete, sia esso attore o spettatore, ha lo stesso peso degli oggetti di scena, mentre l'artista, anch'esso parte integrante della scena, dirige lo svolgimento della rappresentazione, in una forma d'arte puramente comportamentale, che elimina ogni componente oggettuale. Dunque, con l'*happening* avviene la smaterializzazione del concetto di arte, non più un oggetto ma "evento" e "azione", che avviene spesso in spazi non convenzionali, con i caratteri

¹⁴ Vilma Torselli, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Happening o arte comportamentale», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo7.htm>.

dell'improvvisazione, dove l'artista mette in scena la sua inventiva, la sua capacità creativa e lo spettatore diventa contemporaneamente artefice e utilizzatore del prodotto artistico. Quindi la creazione, la costruzione e la fruizione dell'opera d'arte coincidono. Allan Kaprow, Robert Whitman, Claes Oldenburg, Red Grooms, Jim Dine sono i più noti autori di *happening*, e hanno tutti l'obiettivo comune di rifondare radicalmente il concetto stesso di arte, non più separata dalla vita, così come l'artista non è più separato dallo spettatore, ma arte come veicolo portatore di nuovi valori sociali e culturali alternativi, una “combinazione indistinta di cultura e vita”¹⁵.

Come l'installazione, anche l'*happening* ha i propri prodromi nelle avanguardie artistiche di inizio Novecento. Il movimento del *Dadaismo*, che ha la sua massima affermazione in Germania a partire dal 1916, con autori come Hausmann, Grosz, Schwitters, Max Ernst, è per eccellenza il primo movimento trasgressivo che vuole portare a conoscenza del pubblico le proprie idee con gesti spesso eclatanti e spettacolari di gusto provocatorio, attuati nell'ambito di manifestazioni collettive ed esibizioni di tipo cabarettistico (ne è esempio Hugo Ball, dadaista di Zurigo, che legge una poesia astratta puramente fonetica vestito in modo folle). Il *Futurismo*, movimento italiano legato concettualmente ad alcuni tratti del *Cubismo*, utilizza per primo il teatro o la strada come luoghi divulgativo delle proprie teorie moderniste, e organizza le serate futuriste (la prima nel 1910), eventi spesso provocatori dove lo spettatore non è passivo di fronte alle scene ma partecipa attivamente, serate che evolvono di lì a poco nel Teatro di Varietà (1913) e nel Teatro Futurista Sintetico (1915), che aveva intenti simili all'*happening*, con l'obiettivo di trasformare il vecchio teatro borghese in qualcosa di nuovo, per arrivare, come diceva Marinetti, a “introdurre il pugno nella lotta artistica”. Il *Futurismo russo* poi, con Majakovskij in stretto contatto con Marinetti, inscena strane esibizioni giocando sullo scalpore della borghesia e assicurarsi popolarità. Infine, il *Surrealismo*, in parte derivato dal Dadaismo stesso, porta avanti un'analogia tradizione di manifestazioni e di esibizioni teatrali, ad esempio con Salvador Dalì che usava il mezzo teatrale per mettere in scena se stesso con ossessioni e perversioni¹⁶. Successivamente quel concetto si ritrova in certi atteggiamenti dell'*Astrattismo* degli anni '50, nell'attivismo di Georges Mathieu come organizzatore di eventi, nell'opera di John Cage, nell'attività del giapponese *Gruppo*

¹⁵ *Ivi*.

¹⁶ Lisa Turato, «Salvador Dalì e la spettacolarità, scene e costumi del suo teatro surrealista.», Università Ca' Foscari Venezia, 2020, <http://dspace.unive.it/handle/10579/20970>.

Gutai, nell'ambito del quale l'artista Kazuo Shiraga allestisce vere e proprie esibizioni all'aperto. In seguito, l'*happening* si afferma come vera e propria forma espressiva con la *Pop Art*, tanto che quasi a tutti gli artisti pop si può attribuire la realizzazione di *happening* o *Environmental Art*.

L'origine dell'*happening* si intreccia anche con il teatro (facendo riferimento, ad esempio, al metateatro e alla compagnia del *Living Theatre* di Judith Malina degli anni '50, così come al teatro nel teatro, o al *Teatro della crudeltà* di Antonin Artaud), mentre il suo susseguente sviluppo si lega poi con il balletto moderno e con il *music-hall*, restando comunque specificatamente una forma d'arte un po' elitaria e indifferente al grande pubblico. Invece, la sua declinazione in *performance*, ha diversi significati e coinvolge un elevato numero di spettatori oltre che artisti.

1.3. Performance Art: pianificazione di opere dinamiche dal vivo

Il termine anglosassone *performance*, pur avendo un'etimologia latina, non ha un vero corrispettivo in lingua italiana. Si riconduce l'origine nel verbo francese antico *par-fournir* ovvero "completare" o "portare completamente a termine un'azione"¹⁷. Il suo significato si riferisce alla nozione fenomenologica di *Erlebnis*, ovvero "esperienza vissuta", che secondo il filosofo Wilhelm Dilthey si differenzia da *Erfahrung* ovvero "l'esperienza accumulata"¹⁸. L'*Erfahrung* richiede tempo ed è il risultato della sedimentazione dei contenuti della memoria nel profondo della psiche umana, mentre *Erlebnis* è parte del processo di percezione sensoriale della realtà e ne costituisce la fase conclusiva. Nel momento in cui l'individuo percepisce un dato fenomeno tende a rievocare immagini delle proprie esperienze passate e a riviverle in una condizione carica emotivamente che genera un'interconnessione tra gli eventi passati e l'esperienza attuale. L'*Erlebnis* non è però completa finché non interviene un evento a carattere espressivo che esterna la percezione soggettiva della realtà: l'esternazione rende in questo modo l'esperienza oggettiva e condivisibile. Il vissuto individuale non è quindi mai pienamente realizzato finché non viene espresso, cioè comunicato agli altri in termini performativi e quindi intelligibili. Il concetto di *performance* comunque è più vasto, in quanto lo storico

¹⁷ Victor Turner, *Dal rito al teatro*, Intersezioni, Bologna, Il mulino, 1986.

¹⁸ G. Toscano, *op.cit.*

del teatro Jean Alter individua una funzione tipica dell'azione che chiama “*performant*”, che consiste nel mettere in mostra le proprie abilità eccezionali e il proprio virtuosismo a prescindere dall'intento di raccontare una storia. Da questo punto di vista una *performance* può essere intesa come un'azione dotata di un'espressività che crea interesse e raccoglie un pubblico intorno a sé proprio perché non assimilabile alle azioni comuni¹⁹.

In generale, comunque, oggi quando si parla di *performance* (riferendosi ad un ambito di arti performative) si fa riferimento a un ampio ambito di attività che spaziano dalla danza all'opera, dal teatro al circo, dal mimo alla musica. Quindi forme espressive in cui l'artista agisce dal vivo e si esprime usando il proprio corpo, il proprio viso, la propria presenza. Le *performance* si differenziano quindi da tutte quelle forme d'arte in cui l'artista realizza oggetti o compone testi scritti che, anche se possono costituire modelli potenziali di azione, non vengono immediatamente tradotti in comportamenti reali. Quindi l'artista è dinamico e la sua opera è rivolta a una ricezione reattiva e non contemplativa. Ovviamente il termine in senso più ampio e non limitato all'ambito artistico fa riferimento ad una prestazione soggetta al giudizio di osservatori esterni e valutata secondo alcuni standard predefiniti²⁰, dove in generale oltre alla centralità del *performer*, è centrale anche il ruolo dell'audience che osserva, ed in questo caso si può fare riferimento alle performance culturali, sportive, cerimoniali, intese sempre come manifestazioni espressive per un pubblico.

Il termine *Performance Art* è un'accezione più specifica del solo termine *performance*, e si riferisce espressamente da una forma d'arte che, come le installazioni e l'*happening*, ha avuto origine con le avanguardie europee dei primi anni '20 del Novecento e che successivamente si è sviluppata negli Stati Uniti dove ha assunto poi, a partire dagli anni '70, un carattere più determinato. Una sua peculiare caratteristica è di presentare una natura effimera, intangibile, a volte concettuale, che presuppone che la relazione con il pubblico sia l'elemento determinante nella creazione del significato. La *Performance Art* condivide alcuni tratti con le arti performative, come la recitazione teatrale o la danza, riguarda sempre un comportamento espressivo situato, ma presenta anche caratteristiche che la differenziano. Come fenomeno artistico, si differenzia maggiormente dall'ambito teatrale in quanto le *performance* artistiche di solito sono prive

¹⁹ Jean Alter, *A Sociosemiotic Theory of Theatre*, University of Pennsylvania Press, 1990, <https://www.jstor.org/stable/j.ctv4t811z>.

²⁰ G. Toscano, *op.cit.*

di una rigida struttura narrativa, hanno spesso l'intento di stupire e attrarre l'attenzione del pubblico che è spinto a partecipare, oltrepassando la linea di demarcazione tra palcoscenico e platea, ovvero la quarta parete. Possono essere volte si tratta di azioni grottesche, esasperate, violente, ma anche eventi semplici e poco spettacolari. Non vengono eseguite solo in luoghi deputati ufficialmente all'arte, spesso sono realizzate in spazi pubblici come strade, piazze, giardini e nel corso di situazioni ordinarie. In questi casi l'azione del *performer* cerca la provocazione violando alcune regole tacite delle interazioni sociali e nella creazione di un diffuso senso di disagio nel pubblico occasionale, che in quei contesti è inconsapevolmente coinvolto²¹.

Verso gli anni '50 l'arte americana assume grande importanza con New York come centro dell'universo artistico. Lì convergono molti artisti europei in fuga dalla guerra, dalle leggi razziali e alla ricerca di libertà d'espressione, che nonostante difficoltà d'inserimento nell'ambiente culturale d'oltre oceano, attraverso la mediazione di vari linguaggi artistici come *Cubismo*, *Automatismo* e *Surrealismo*, diventano in breve determinanti per la nascita di quello che sarà il primo e più importante movimento artistico della giovane America, l'*Espressionismo astratto*, caratterizzato da approcci irrazionale ed informale, frutto di una gestualità casuale che vuole portare in superficie le motivazioni nascoste dell'inconscio. Nasce anche l'*action painting*, ovvero la pittura d'azione, una pittura immediata, libera, spontanea, nella quale tutto il corpo dell'artista viene coinvolto nella realizzazione dell'opera, l'esecuzione della quale è affidata alla gestualità del braccio, una pittura fatta con spruzzi, macchie, sgocciolature di colore (*dripping painting*, come quello di Pollock) dal pennello o direttamente dal barattolo sulle superfici in tela o cartone²². L'*action painting* richiama l'*Espressionismo* storico la violenza del linguaggio, il *Dadaismo* per la carica di ribellione e la stesura del colore a macchie, e il *Surrealismo* per l'esaltazione dell'inconscio come valore automatico del risultato. In ogni caso è frutto di un gesto, di un automatismo, e non vuol spiegare, ma solo esprimere, affidando alle capacità percettive dell'osservatore la lettura soggettiva dell'opera. In un certo senso anche l'*action painting* può essere letta come *performance*, anche se tuttavia manca l'elemento del pubblico e il contesto "live", ma soprattutto è caratterizzata da una gestualità casuale.

²¹ *Ivi*.

²² Vilma Torselli, «Arte moderna- Espressionismo astratto - Nascita dell'Espressionismo astratto e dell'action painting», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/espressastratto/articolo2.htm>.

Si diceva che dagli anni '70 la *Performance Art* si è definita in modo più specifico, e ha cominciato ad indicare un ambito più ristretto di pratiche performative adottate da artisti provenienti prevalentemente dal campo delle arti visuali e dediti a forme di ricerca e sperimentazione²³. Dato che la *Performance Art* e l'arte *site specific* rimangono l'esempio più evidente di "oggetto" artistico non collezionabile né conservabile, si crea al contempo il paradosso e la problematica di come tramandare questo tipo di arte se una preservazione nel tempo dell'azione creativa ne distrugge il senso stesso. Questi concetti saranno alla base della nascita e sviluppo della *video arte*.

Benché *happening* e *performance* siano equivalenti di fatto nel significato di fondo di "esibizione", la differenza solitamente consiste nel fatto che l'*happening* è un'azione in cui gioca un ruolo determinante l'improvvisazione e il caso, e prevede anche il coinvolgimento del pubblico, mentre la *performance* è un'azione o un evento pianificato e strutturato, il cui esito non è casuale ma è quello che specificamente l'artista vuole ottenere.

1.4. Teatro: rifacimento corporeo e nuovi strumenti espressivi

Nell'arco di tutto il '900 si fa avanti anche la necessità di ripensare la formazione dell'attore teatrale, a partire dall'idea di «rifare il corpo», espressione coniata da Antonin Artaud²⁴. Ma la riflessione a tutto campo sul corpo come strumento espressivo si era già avviata in precedenza con François Del sarte (1811, 1871), pioniere nel campo della ricerca artistica, l'insegnante Georges Hébert (1875-1957) con i suoi precetti sulla ginnastica naturale, il pedagogo e compositore Emile Jaques-Dalcroze (1865- 1950) con la ginnastica ritmica, le ballerine Loïe Fuller (1862-1862), Isadora Duncan (1877-1927), Ruth Saint-Denis (1879-1968) e il ballerino e coreografo Rudolf Laban (1879-1958) nell'ambito della nascente danza moderna. In ambito più specificamente teatrale fu soprattutto con l'attore, regista e direttore di teatro russo Konstantin Sergeevič Stanislavskij (1863-1938) e il suo allievo Vsevolod Ėmil'evič Mejerchol'd (1874-1940)

²³ G. Toscano, *op.cit.*

²⁴ Marco De Marinis, «Rifare il corpo : lavoro su se stessi e ricerca sulle azioni fisiche dentro e fuori del teatro nel novecento», *Teatro e Storia : orientamenti per una rifondazione degli studi teatrali*, Bologna, Il mulino, 1984, <https://archivio.teatrostabiletorino.it/oggetti/43447-rifare-il-corpo-lavoro-su-se-stessi-e-ricerca-sulle-azioni-fisiche-dentro-e-fuori-del-teatro-nel-novecento-marco-de-marinis>, pp. 161–182.

che si fece avanti il concetto di “azione fisica”²⁵, ovvero il comportamento fisico visto come fondamentale per comunicare la condizione spirituale.

Uno dei più teorizzatori di un nuovo attore contemporaneo è Gordon Craig (1872-1966), attore, scenografo e regista teatrale britannico, che formula una definizione di «attore senza corpo». Fu il primo ad asserire che il regista è «il vero artista del teatro», ed ispirato dalla danza di Isadora Duncan e di Eleonora Duse, e dall'opera di François Delsarte, Craig teorizza il “nuovo teatro” o “teatro del divino movimento”. Per Craig il teatro deve diventare arte attraverso la rielaborazione dei suoi organismi parziali, cioè degli elementi che lo compongono: apparato scenico, attore e dramma. Questi devono diventare, rispettivamente, scena, azione e voce²⁶. Egli crede sia necessario abbandonare la recitazione in favore di un processo creativo che si distacchi dalla *mimesis* del reale e vada a inventare qualcosa di realmente nuovo, nel senso più spirituale e rarefatto del termine²⁷. Nel suo manifesto del 1905 “*L'attore e la Supermarionetta*” teorizza l'attore, divenuto perfettamente e solo “azione”, come un essere il cui corpo è totalmente schiavo della mente. Influenzato, come Antonin Artaud, dal teatro orientale, ritiene che la *supermarionetta* sia un'entità ultraterrena, dove «Il suo ideale non sarà la carne e il sangue, ma piuttosto il corpo in catalessi: aspirerà a vestire di una bellezza simile alla morte, pur emanando uno spirito di vita»²⁸. Craig collaborò anche con Konstantin Stanislavskij, per il quale invece però il corpo non smette di essere importante, e al contrario la recitazione “organica” si contrappone a quella meccanica, fatta di automatismi generalizzanti, teorizzando comunque l'abbandono della personalità individuale²⁹. Il modello perfetto che lo ispirò per definire la *supermarionetta* fu in particolare la Duncan, per la quale provava forte stima in riferimento al suo stile innovativo che rivoluzionò tutto il mondo della danza moderna. Questo modello si rifaceva a quello greco arcaico, attraverso il quale l'artista non doveva più essere un virtuoso del corpo bensì utilizzare il movimento di esso per lasciar trasparire le tensioni più intime del sentimento: per Craig la della Duncan non è arte, in quanto essa la precede

²⁵ Vasilij Osipovich Toporkov, *Stanislavskij alle prove. Gli ultimi anni: il metodo delle azioni fisiche*, Imola, Cue Press, 2020.

²⁶ «Edward Gordon Craig», *Wikipedia*, marzo 15, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Edward_Gordon_Craig&oldid=138341665.

²⁷ Edward Gordon Craig, *Il mio teatro*, Ferruccio Marotti (a cura di), Milano, Feltrinelli, 1971.

²⁸ *Ivi*.

²⁹ Camilla Maccaferri, «Il corpo nell'era digitale: dal simulacro alla performance capture», Milano, 2013, <https://publicatt.unicatt.it/handle/10280/1992>.

e successivamente la ispira, è una tensione dinamica di un corpo che perde fisicità³⁰. Nel teatro, il risultato consiste nell'opera, dove il ruolo principale è rappresentato dall'attore; dunque, la materia da plasmare nella realizzazione dell'opera consiste nel corpo stesso, è esso che deve essere plasmato ai fini della realizzazione artistica. L'attore non ha una padronanza assoluta del proprio corpo in quanto è sottomesso all'emotività, mentre la *supermarionetta* è immune alle debolezze e tremite della carne³¹.

Chi ragiona molto sul corpo come elemento organico nella recitazione e nella vita, è poi Antonin Artaud (1896-1948), drammaturgo, attore e regista teatrale francese. Il suo pensiero sembra anticipare il concetto di simulacro attoriale virtuale, partendo dall'idea di rifiutare l'involucro corporeo, liberando così la propria essenza performativa dagli evidenti limiti "analogici". Eliminato l'ostacolo fisico, l'essenza attoriale pura potrà trasformarsi in elemento plasmabile secondo la volontà del regista-demiurgo³². Il corpo organico per Artaud non è altro che un fardello di cui occorre liberarsi, dove la debolezza del corpo sta nella sua fragilità, nella sua apertura a malattie e pulsioni devianti, e Artaud aspira a una vita libera dalla schiavitù delle esigenze fisiologiche. La figura dell'attore rimane comunque centrale nel suo pensiero, ma viene vista come elemento passivo e neutro, da plasmare a proprio piacimento, di fatto come la *supermarionetta* di Craig. Si arriva dunque al «*corpo senz'organi*», dove l'attore diventa perciò un elemento della costruzione scenica, ma abbandona il suo status di soggetto, da articolare insieme all'azione: mentre il corpo reale, con i suoi evidenti limiti, ostacola il libero fluire del potenziale virtuale umano, il corpo senza organi permette la messa in atto del desiderio illimitato, abbattendo le barriere fisiche³³. Questo corpo senz'organi va oltre la dicotomia fra corpo e mente, è un percorso che passa anche attraverso il dolore e rivendicazione di esso come attestazione della propria esistenza. Il corpo organico impedisce la totalità dell'essere, e attribuisce un'importanza deviante anche all'organo sessuale, e così Artaud immagina un ritorno all'androgino, forma che non ha subito la separazione fra femminile e maschile, è un'aspirazione alla purezza, di rifiuto anche della sessualità organica³⁴. Il suo è un pensiero che si articola anche sui "doppi", sulla dicotomia fra teatro e vita, ma

³⁰ E. Gordon Craig, *op.cit.*

³¹ Giovanni Attolini, *Teatro arte totale: pratica e teoria in Gordon Craig*, Bari, Progedit, 2008.

³² C. Maccaferri, *op.cit.*

³³ Antonin Artaud, *CsO: il corpo senz'organi*, Eterotopie, Milano, Associazione Culturale Mimesis, 2003.

³⁴ Antonin Artaud, *Il teatro e il suo doppio*, Gian Renzo Morteo, Guido Neri (a cura di), Torino, Einaudi, 2000.

anche corpo e carne: rifiutare corpo (carne) significa tornare al teatro (vita). Artaud nel 1932 scrive il manifesto del *Teatro della Crudeltà*, una forma di teatro dove per crudeltà non si fa riferimento al sadismo o al dolore, ma al sacrificio di qualunque elemento non concordante al fine della rappresentazione. Il focus è la catarsi, e per poter giungere a ciò, si deve ricorrere a tutto ciò che possa disturbare la sensibilità dello spettatore, provocando in lui una sensazione acuta di disagio interiore, che gli faccia vivere con agitazione tutta la visione. Artaud mirava a un teatro integrale, che comprendesse e mettesse sullo stesso piano tutte le forme di linguaggio, fondendo gesto, movimento, luce e parola³⁵. Il *Teatro della Crudeltà* è visto anche come un precedente proprio della *Body Art*, in quanto la crudeltà artaudiana della *performance* degli anni '70 è proprio una risposta alla crudeltà del reale, è espressione di un feedback che partendo dall'esistente arriva all'artista e da questi è rimandato al mondo elaborato esteticamente, per ottenere una provocazione che risulta dunque un punto di incontro fra arte e teatro³⁶. Questa teorizzazione fu anche ispiratrice per l'ambito di movimento del *Terzo Teatro* e compagnie come il Living Theatre, fondato nel 1947 da Judith Malina e Julian Beck. Artaud prende le distanze dal cinema, che ha attraversato come attore e sceneggiatore, denunciando la capacità di mortificare i corpi attraverso la riproducibilità tecnica, di annullarne la potenza vitale attraverso la separazione fra il set e il film, che usa corpi non più vivi. Ed è sempre il rapporto fra vita e morte e fra corpo e teatro, quello della crudeltà appunto, che vede l'attore faccia a faccia con la morte ogni volta che recita, rigenerandosi e avvicinandosi alla vita³⁷. Il teatro per lui è ricerca di assoluta precisione e padronanza tecnica, è il corpo stesso a farsi teatro, con la rappresentazione del dramma della vita stessa. Verso l'avanzare della sua ricerca, il teatro per lui diventa sempre più violento in quanto dolorosa è la conquista del controllo dei propri mezzi fisici, violenta è l'azione necessaria per smascherare la realtà.

³⁵ «Antonin Artaud», *Wikipedia*, maggio 28, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Antonin_Artaud&oldid=139517240.

³⁶ Teresa Macri, *Il corpo postorganico: sconfinamenti della performance*, I turbamenti dell'arte, Genova, Costa & Nolan, 1996.

³⁷ Samantha Marenzi, «Antonin Artaud: follia, paesaggi del corpo e teatro», tesi di dottorato, Università degli Studi Roma Tre, 2010.

1.5. Body Art: l'uso del corpo come mezzo di espressione

Si è evidenziato come siano stati gli *happening* e le avanguardie degli anni '50 e '60 europee prima e quelle statunitensi dopo, a dare modo alle sperimentazioni di evolvere fino alle arti performative.

Una declinazione della *Performance Art*, più specifica e dai connotati più particolari, è la *Body Art*, che propriamente implica l'auto manipolazione del proprio corpo da parte dell'artista³⁸ (con esempi come Chris Burden che si sparava, Gina Pane che si tagliuzzava il corpo con una lametta, Vito Acconci si masturbava, Marina Abramovic si spazzolava i capelli fino a farsi male). Nella *Body Art* il corpo, dunque, è proprio il *medium* artistico come soggetto principe della *performance*. I precedenti storici di questa forma d'arte della sono i gesti *dada* come il taglio di capelli di Duchamp, le azioni di Yves Klein e Piero Manzoni e può essere letta anche come reazione viscerale di alcuni artisti alla freddezza, all'indifferenza ed alla cerebralità del *Minimalismo*, che a sua volta era un movimento di reazione all'*Espressionismo astratto*, il movimento artistico statunitense successivo alla Seconda guerra mondiale, ambito in cui si era sviluppato l'*action painting*.

La *Body Art* come forma espressiva vera e propria nasce negli anni '60 in Europa e diffusa poi in America ed in Giappone, in un periodo in cui la crisi del movimento astrattista e concettualista esigeva un rinnovamento totale e di protesta. L'artista rifiuta i mezzi espressivi già sperimentati perché incapaci di rappresentare le esigenze contemporanee, e usa così lo strumento espressivo più elementare ed essenziale, il corpo umano, spesso il proprio, compiendo l'identificazione tra artista e prodotto artistico, sulla via della ricerca della propria identità³⁹. Diventa un mezzo per guardarsi dal di fuori e guardarsi dentro, e trasforma artificialmente il corpo per differenziarlo, ricrearlo secondo nuovi valori, seppure in modo effimero e transitorio: infatti, come per la *Land Art* e l'*happening* l'opera di *Body Art* viene fissata in fotografia, video, filmato, lasciando della sua esistenza solo prove documentali.

Forti analogie con la *Body Art* e con l'*happening*, ma anche con l'informale e la pittura gestuale, sono quelle dell'*Azionismo Viennese* (il *Wiener Aktionismus*), corrente

³⁸ Alessandro Tempì, «Arte moderna - Linguaggi dell'arte moderna - La Performance», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/linguaggiartemoderna/articolo14.htm>.

³⁹ Vilma Torselli, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Body Art», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo16.htm>.

artistica che si sviluppa in Austria sempre negli anni '60 e che concepisce la pittura come conseguenza di un'azione fisica ed il corpo come mezzo espressivo, come la *performance*, l'arte mimica, la rappresentazione teatrale. Il legame tra arte visiva e corpo avviene attraverso il concetto di materia, intesa come oggetto espressivo: il corpo in quanto materia, può essere oggettivato, e così ogni singolo organo, ogni singolo essere vivente, uomo o animale⁴⁰. Rispetto all'*happening* e la *performance* in generale però, l'azionismo viennese usa immagini e tematiche spesso sado-masochistiche e autolesionistiche, ispirate da un diffuso atteggiamento dissacrante, a tratti profanatorio, nei confronti dei simboli religiosi, delle funzioni del corpo e delle pratiche sessuali⁴¹. I suoi principali rappresentanti sono Günter Brus, Otto Mühl, Rudolf Schwarzkogler e Hermann Nitsch. Quest'ultimo è anche un *body-artist*, che fonda, proprio per ospitare le sue pratiche artistiche, il *Teatro delle Orge e dei Misteri (Das Mythische des Orgien Mysterien Theaters)*, già elaborato negli anni '50 ma portato in esperienza visiva in opere vere e proprie negli anni '60 e poi '70.

Ma la *Body Art* presenta analogie anche con nel contemporaneo *Nouveau Realisme*, movimento degli stessi anni '60 europeo (con esponenti come Yves Klein e Arman) che rappresenta la risposta al *New Dada* americano, anch'esso derivante dal Dadaismo, e ancora maggiori punti di contatto con la *Pop Art* (che costituisce tra l'altro proprio l'evoluzione del New Dada), ma soprattutto con il *Concettualismo*, dove l'opera d'arte viene vista come non più necessaria, e dove l'attenzione viene spostata sull'artefice⁴². L'opera d'arte diviene la stessa analisi del linguaggio e del sistema artistico e non è più il risultato di un metodo intuitivo, ma di un metodo analitico-scientifico attraverso il quale comunicare un concetto, dove i mezzi espressivi utilizzabili ai fini di questa comunicazione sono assolutamente liberi, come appunto *happening*, *performance*, video, film, installazioni e *body-art*, a volte anche in assenza dell'opera vera e propria nel caso in cui il prodotto artistico, introducendo il concetto di temporaneità, sia un evento del quale resterà traccia solo nella memoria, come accade nella *Land Art*, altro esempio

⁴⁰ Vilma Torselli, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Azionismo», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo46.htm>.

⁴¹ «Azionismo viennese», *Wikipedia*, luglio 15, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Azionismo_viennese&oldid=140197261.

⁴² Alessandro Tempi, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Body Art», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo53.htm>.

di arte concettuale degli anni '60 - '70 con esponenti come Dennis Oppenheim, Christo Javacheff ed altri.

Dunque, tornando al focus, la *Body Art* è la corrente artistica che, attraverso il suo eccessivo codice visivo, si pone il problema dell'*In-der-Welt-sein*, ossia dell'essere al mondo e del collocamento dell'individuo all'interno della società, indagando anche le contraddizioni dell'essere. In una *performance* che non si ripete mai assolutamente uguale, un attore-esecutore, il *body-artist* esibisce il proprio corpo teatralizzando un'esperienza fisica che ha nell'artista stesso il prodotto finale, e come per l'arte concettuale essa non mira a creare oggetti artistici, ma abolisce ogni barriera tra arte e vita, a volte con una vena di ironia e sottile umorismo nella scia della tradizione pop, seppure in termini più lievi e con un maggior gusto per la soluzione ad effetto⁴³.

Nel tentativo di raggiungere anche quel pubblico che normalmente non frequenta i musei, spesso i *body-artist* si esibiscono in luoghi non convenzionali, come negozi, uffici, strade, senza alcuna regola. Il corpo dell'artista è proprio la sintesi di arte e vita, e spesso diventa il luogo delle manifestazioni di sofferenza e dolore, in quanto sono numerose le *performance* che presentano atti violenti autoinflitti. *Body Art* come scrittura del corpo, nel quale coincidono parola e cosa, testimonianza e cosa testimoniata e, per un momento, coincidenza fra essere e coscienza: il discorso sull'esistere, sul concetto per cui "l'esistenza ritrova se stessa", testimoniata dal corpo stesso dell'artista, sono anche collegabili ad una concezione di vittima artistica, in cui il potere creativo è accompagnato o sfoci in conseguenze sacrificali, e dunque al concetto del martirio⁴⁴. Cercando di espandere la questione del dolore, sofferenza fisica e sacrificio, si può vedere nell'esperienza della *Body Art* anche un superamento la dimensione simbolico-rituale, in quanto si pone come scrittura del corpo anziché sul corpo, facendo coincidere in esso - come in un martirio - parola e cosa, testimonianza e cosa testimoniata. Secondo Karl Rahner «Il pensiero che pensa il martirio è un pensiero che pensa in maniera differente la morte»⁴⁵, e un pensiero che pensa il martirio è dunque anche un pensiero che pensa la verità come apertura costitutiva dell'uomo sull'Essere e come capacità di trascenderlo⁴⁶.

⁴³ V. Torselli, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Body Art» cit.

⁴⁴ A. Tempi, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Body Art» cit.

⁴⁵ Karl Rahner, *Sulla teologia della morte: Con una digressione sul martirio*, Brescia, Morcelliana, 1966.

⁴⁶ Sul concetto del martirio, trascendenza del corpo e dolore, anche nella cinematografia si è indagato, verrà trattato nel terzo capitolo, in particolare quando si parlerà ad esempio di *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008)

I maggiori esponenti di *Body Art* soprattutto in Europa sono Marina Abramovic, Urs Lüthi, Gina Pane, mentre a livello internazionale sono Chris Burden, Dennis Oppenheim, Bruce Nauman, Gilbert & George, Joseph Beuys.

Non è facile trovare un collegamento tra questa forma d'arte e la società in cui si sviluppa, nonostante gli sforzi di molti artisti nel costruire una giustificazione ed una motivazione al loro operare: l'abbinamento con i moderni mezzi tecnologici, come la televisione, che assumono un grande potere di comunicazione, darà modo poi alla *videoarte* di crescere molto.

1.6. Videoarte: registrazione di movimenti performativi nel tempo

L'arte contemporanea dagli anni '60 ha cominciato dunque a ibridare forme e linguaggi di contaminazione tra creatività diverse per derivazione culturale, territorio di appartenenza, capacità tecnologiche. In generale la ricerca artistica da quegli anni in poi ha teso verso una dimensione temporale che permetta all'opera d'arte di avere una durata, uno sviluppo nel tempo, un inizio ed una fine, cercando un legame fra vita e realtà-contemporaneità, come l'*happening*, la *body art* la *land art*, e arrivando alla *video art*. Quest'ultima genera opere registrate su video e rese visibili e fruibili all'osservatore, e invece di tela e pennelli, la video arte utilizza telecamere, monitor, schermi di televisori o computer⁴⁷. Dagli anni '70, infatti, nello studio e pianificazione degli eventi di *performance* comincia a emergere la necessità della documentazione come un elemento aggiuntivo rispetto all'azione, dove la registrazione dell'evento costituisce la fase conclusiva di tutto il compimento espressivo, e il prodotto finale, che sarà dunque permanente, sarà proprio l'opera di *videoarte*. In questo contesto, le *performance* cominciano ad essere messe in scena con il principale scopo di essere fotografate o filmate, e la dimensione fotografica o cinematografica stessa diventa parte della creazione artistica, costituendo l'effettivo spazio virtuale in cui ha luogo la *performance* ogni volta che, successivamente, la fotografia viene esposta o il video proiettato. Il video o la fotografia diventano così dei lavori autonomi dall'azione che stanno registrando, e così

⁴⁷ Vilma Torselli, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Video Art», 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo21.htm>.

oltre al *performer* assume importanza la ripresa e (l'eventuale) montaggio finale che l'artista dà al suo lavoro⁴⁸.

Verso gli anni '80 si affinano i mezzi e la tecnologia elettronica, giungendo a vere e proprie installazioni multimediali in cui il mezzo televisivo veicola un messaggio culturale, in quale diviene il *medium* per realizzare un'esperienza estetica in termini nuovi, sia considerando il corpo come soggetto che rivalutando il ruolo di oggetti quotidiani⁴⁹. La videoarte comincia così ad essere una via preferenziale per messaggio visivo, muovendosi in un campo molto vasto, dal trattamento elettronico dell'immagine all'elaborazione computerizzata all'interazione con il pubblico, facendo dell'opera d'arte un racconto non solo da narrare, ma soprattutto da vivere in una dimensione immateriale e virtuale, immersa nel divenire del tempo. Inoltre, per gli artisti che cominciano a concepire i loro lavori non solo per un pubblico presente durante l'azione, la rielaborazione filmica della *performance art* in *video art* nasce anche dall'ibridazione fra *performance* e il cinema, utilizzando il linguaggio e tutti i dispositivi propri del media digitale. Il prodotto non è solo documentazione di una *performance*, ma un vero e proprio film realizzato con un linguaggio ibrido per valorizzare, sublimare, distillare entrambi i linguaggi, cercando di riprodurre lo sguardo emotivo dello spettatore. In questo senso la *video performance* permette di superare le restrizioni inevitabili di un'esperienza dal vivo davanti al pubblico. Per restituire l'autenticità del gesto performativo, l'azione avviene per la prima volta davanti alla videocamera, e in tempi più recenti tutto viene preparato e pensato prima in modo che non ci siano sorprese inaspettate. A differenza della documentazione rigorosa e purista di una *performance* dal vivo, vengono utilizzati più punti di vista, effettuando contrazioni temporali nel montaggio, sintesi emotive e simboliche. Nello stesso tempo, è proprio il mezzo filmico che può restituire parte dell'esperienza reale che avrebbe lo spettatore, e che la mera documentazione purista non può restituire.

Dalla fine degli anni '80 e poi anni '90, alcuni giovani artisti (come Matthew Barney, Damien Hirst, Mona Hatoum, Mike Kelley, e altri) hanno messo al centro delle loro opere il tema della mutazione del corpo, del deterioramento organico e della malattia.

⁴⁸ G. Toscano, *op.cit.*

⁴⁹ Marshall McLuhan, Quentin Fiore, *Il medium è il massaggio*, Mantova, Corraini, 2011.

Le *video performance* propongono così un ripensamento profondo del corpo rispetto alla centralità ritualistica e intimista che gli aveva attribuito l'inconscio degli anni '70. La dimensione politica del corpo, che si era fatto manifesto di riscatto e protesta, di rivendicazioni e contestazioni, si svuota, si dissangua, e viene colonizzato dalle forze che premono dall'esterno, come la macchina. Si tratta di un processo evolutivo e involutivo allo stesso tempo, che ha il carattere definitivo delle grandi rivoluzioni culturali. Il corpo post-aids capovolge l'antropocentrismo della precedente *Body Art*, diventando anche un ricettacolo del male, dell'ignoto, del virus (biologico e tecnologico) e delle distopie postumane. Un corpo senza sistema immunitario è un corpo senza identità, e può quindi ripensarsi completamente per diventare altro, rifondersi, ibridarsi, contaminarsi e, infine, evolversi in nuovi scenari del pensiero e della cultura.

In generale, tutti i videoartisti degli ultimi anni hanno concepito le loro creazioni come canalizzate subito e direttamente attraverso il solo *medium* del video, e in questo modo si sono allontanati dall'idea dell'autenticità dell'esperienza e della diretta percezione della fisicità che marcavano il carattere estremo delle azioni dei *performer* che avevano agito fino agli anni '70, che invece comunque prevedevano una fase di esibizione dal vivo per un pubblico presente.

1.7. Dalla partecipazione attiva all'esperienza sensoriale

Fluxus, fondato nel '61 da George Maciunas, era un "non movimento" artistico, nato in aperta contrapposizione a *Pop art*, *Minimalismo* (americano) e *Nouveau réalisme* (europeo), che promuoveva la partecipazione attiva dello spettatore all'opera d'arte, auspicando il suo coinvolgimento creativo, in una logica in cui "qualunque cosa può essere arte e chiunque può farla". Questa prospettiva, ampiamente spiazzante anche per la sensibilità contemporanea, nasce, comunque, da presupposti post-Duchamp, volti cioè a superare, eccedere, il *readymade* in favore di un'opera che sia non solo tratta dal quotidiano, ma anche proposta in contesti del tutto isolati dalle logiche economiche e di mercificazione dell'arte⁵⁰. In quegli anni si cerca però di superare anche la critica sull'arte e la separazione esistente tra cornice e opera, e i mezzi tecnologici si cominciano a

⁵⁰ Luca Iavarone, «Nam June Paik, il pioniere della video-arte che ha plasmato la TV», *Fanpage*, febbraio 28, 2013, <https://www.fanpage.it/cultura/nam-june-paik-il-pioniere-della-video-arte-che-plasmava-la-tv/>.

configurare sia come oggetti funzionali che tematiche stesse per i videoartisti. Il video e la videoarte in particolare, possibili proprio grazie alla tecnologia, diventano un *medium* utile all'espressione creativa, e una figura come Nam June Paik, influenzato da John Cage e dalle sue sperimentazioni, è fra gli originatori e i promotori di un uso disinvolto delle possibilità comunicative delle immagini elettroniche. Il primo atto concreto di pratica della videoarte risale al 1963 quando Paik realizza “*TV Dé-coll/age*”, una installazione che incorporava 6 televisori e il video “*Sun in your head*”, e fu proprio lui che nel 1968 intitolava una sua personale “*Electronic Art*” a New York, dando una prima definizione di utilizzo del mezzo video⁵¹.

I video hanno permesso agli artisti di avere a disposizione per i loro progetti un sistema di supporto e comunicazione diverso dalle metodologie più formali, un sistema che grazie alla dematerializzazione dell'immagine e alla proprietà riflessiva, attiva anche la percezione e presenza dello spettatore nell'ambiente, aggiungendo all'opera l'esperienza di *performance*. Rispetto a questo nuovo mezzo gli artisti si sono approcciati e concentrati su caratteristiche diverse, alcuni sfruttando la tecnologia per gli effetti sensoriali, altri cercando una collaborazione con la televisione e sperimentando con la trasmissione. La tecnologia aiuta a trasformare e comunicare l'arte, dandone immediatezza e identificandola con l'evento multimediale e le azioni, e l'opera non è più vista come oggetto passivo, ma come forza performativa con azione critica. Questa è sentita molto dallo spettatore anche grazie proprio al feedback istantaneo che il video sullo schermo permette di avere. Ma lo schermo cambia anche la materialità dello spazio, mostra immagini che cambiano nel tempo, crea complicità con lo spettatore, che a quel punto ignora il resto dello spazio fisico esterno e si concentra sul video stesso e su di sé, conferendogli quindi anche nuova identità⁵². Si stabilisce, pertanto, una relazione fra il mezzo video e il narcisismo dell'artista e dello spettatore, il *medium* cioè ha un mittente e un destinatario umano⁵³. Così, molti lavori di videoarte utilizzano come strumento principale proprio il corpo umano – sia quello dell'artista che a volte quello dello spettatore –, che si troverà sempre fra la videocamera e il monitor o televisione. Esiste un continuo dialogo sia fra artista e spettatore che fra artista e se stesso, come fa Vito Acconci

⁵¹ «Videoarte», *Wikipedia*, gennaio 26, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Videoarte&oldid=137549760#cite_note-4.

⁵² Lev Manovitch, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2005.

⁵³ Rosalind Krauss, «Video: The Aesthetics of Narcissism», *October*, vol. 1, 1976, pp. 51–64.

quando punta il dito verso se stesso in “*Centers*”. Assieme a lui vi sono diversi artisti internazionali di spicco, alcune dei quali considero in questa analisi in quanto molto focalizzati sull’utilizzo innovativo della tecnologia, oltre che incentrati sulla tematica e critica dei mass media, come il già citato Nam June Paik, ma anche Bill Viola, Bruce Naumann, John Sanborn, e artiste donne come Pipilotti Rist, Dara Birnbaum, Myriam Bessette, Laëtitia Bourget, Sharon Paz, mentre gli italiani sono meno e spesso realizzano all'estero i loro lavori, come Ra Di Martino a Londra o Simone Mancuso a Berlino. Alcuni poi creano opere a metà fra videoarte e cinema, come Matthew Barney, che impiega il proprio corpo come motore di un sistema dell’arte ricorrendo a meccanismi di marketing, dell’informazione e dei media, e crea i film del *Cremaster Cycle*, ovvero lo “spaccio del corpo trionfante”, dove non solo il corpo ma tutto è scultura, edifici, spazi, architetture, costumi, scenografia, lo sguardo dello spettatore, i film stessi.

1.8. Transumanesimo e corpo nelle arti visuali

Gli approcci contemporanei che si riferiscono alla volontà di trascendere l’umanesimo sono diversi a seconda delle modalità con cui intendono agire, mediante strade diverse, che comunque prendono in considerazione l’impatto delle tecnologie emergenti⁵⁴. Il termine “*postumanesimo*”, coniato da Ihab Hassan nel 1977, riguarda l’immaginazione e la scienza, il mito e la tecnologia, mentre il concetto di “*transumanesimo*”, risale a un articolo di Julian Huxley già nel 1951, dove si fa riferimento a una filosofia più vasta, l’idea dell’umanità che prova a superare i propri limiti per arrivare a una fruizione completa. Invece il “*metaumanesimo*” è un concetto più recente, sviluppato da Jaime del Val dal 2002, dove si criticano alcune premesse fondanti dell’umanesimo, come il libero arbitrio, l’autonomia e la razionalità, approfondendo la visione del corpo come un campo di forze relazionali in movimento e la realtà come l’incarnazione di un processo di divenire immanente, il quale non si conclude necessariamente con forme o identità definite, ma può continuare senza fine, attraverso figure anche mostruose. Definito “l’idea più pericolosa del mondo” da Francis Fukuyama

⁵⁴ Stefan Lorenz Sorgner, «Postumanesimo, metaumanesimo, transumanesimo: come andare oltre l’umano», *Fondazione Leonardo*, 2020, <https://www.fondazioneleonardo.com/stories/postumanesimo-metaumanesimo-transumanesimo-come-andare-oltre-lumano>.

nel 2004, da allora, il transumanesimo ha conquistato l'attenzione del pubblico. Nell'ambito artistico, il termine *Post-human* è stato coniato da Jeffrey Deitch con l'omonima mostra d'arte del 1992, e come dottrina si intende indica la concezione secondo la quale i problemi che affliggono l'uomo, come le malattie e l'invecchiamento, si possono sconfiggere tramite l'utilizzo della biotecnologia e dell'ingegneria genetica; attraverso l'ibridazione tra uomo e macchina. A differenza degli umanisti, i quali credono che il corpo non sia altro che un vettore per la mente (la "coscienza"), per i post-umanisti questi due elementi sono indivisibili. Inoltre, essendo la coscienza parte del corpo e quindi della materia ritengono che tutti gli esseri – anche le macchine – la possano raggiungere fornendo loro le giuste condizioni⁵⁵. L'arte occupa dunque un ruolo fondamentale in questa dottrina, tant'è che Robert Pepperell, nel "Manifesto del Postumano" (1995), afferma che l'era postumana potrà verificarsi solo quando si riuscirà a vincere la "sfida" posta dagli Umanisti, secondo i quali l'arte, massima espressione dell'ingegno umano, il senso del bello e la creatività siano di dominio esclusivo dell'uomo e non trasferibili nelle macchine. Sempre secondo secondo Robert Pepperell, l'arte descrive un prodotto del mercato dell'arte e sottolinea, poi, la differenza tra oggetto d'arte e oggetto esteticamente stimolante. La creatività e l'arte, inoltre, non sono necessariamente la creazione di qualcosa di totalmente nuovo, ma la combinazione di fattori fino ad allora tenuti distinti⁵⁶. Uno dei maggiori esponenti artistici del *posthuman* è Stelarc, convinto del fatto che il corpo umano è obsoleto e che è possibile migliorarlo attraverso l'applicazione delle nuove tecnologie, nel 1997 si è fatto impiantare una protesi meccanica attivata dai muscoli addominali e da quelli delle gambe, mentre nel 2003 si fa applicare una copia del suo orecchio destro ottenuta con culture cellulari su un braccio. Altro artista aderente a questa corrente è Eduardo Kac, che crea un coniglio transgenico chiamato e che esposto ad una particolare frequenza elettromagnetica diventa luminescente. Una delle opere più rivoluzionarie è il *MEART*, creata da Guy Ben-Ary e Steve Potter nel 2003, costituita da un braccio robotico in grado di disegnare, confrontando immagini digitali, apprendendo. Orlan poi è una dei massimi esponenti del post human, grazie a *performance* estreme, esponendosi a numerose operazioni (le cui riprese, foto, scarti e reperti organici vengono

⁵⁵ WinstonSmith, «Il post umanesimo nell'arte», *Lega Nerd*, novembre 27, 2011, <https://leganerd.com/2011/11/27/il-post-umanesimo-nellarte/>.

⁵⁶ «Manifesto del Post-Umano, di Robert Pepperell», s.d., <http://www.kainos.it/numero6/emergenze/emergenze-pepperell-it.html>.

venduti), con lo scopo di trasformarsi in un nuovo essere simile ai modelli classici come Venere, Diana, Europa, Psyche e Monna Lisa. Nel cinema e nella letteratura, tematiche come l'ibridazione tra uomini e macchine e clonazione sono affrontate nel genere *cyberpunk*. In letteratura, le prime avvisaglie del *cyberpunk* sono rintracciabili in 1984, di George Orwell e nei romanzi di Asimov. In realtà, la fede nel fatto che le nuove tecnologie possono diventare parte integrante dell'uomo e aumentarne le abilità era presente anche nel Medioevo. L'ambientazione dei romanzi *cyberpunk* è il futuro prossimo ipertecnologico ma decadente, solitamente visto in chiave distopica. Non esiste un vero e proprio filone cinematografico *cyberpunk*, in quanto nessun cineasta aderì al movimento e le trasposizioni cinematografiche delle opere letterarie furono mal riuscite, non aderenti agli originali e non riscosero successo. Tuttavia, molti film e autori influenti vengono accumulati a questo genere, come *Blade Runner*, *Terminator*, *Robocop*, *Akira*, *Matrix*, *Io, robot* e *Inception*⁵⁷.

1.9. Body Horror: mutazioni e ibridazioni uomo-macchina

Il *body horror* è un sottogenere del cinema horror che mette in mostra deformazioni e trasformazioni mostruose del corpo. Queste deformazioni potrebbero manifestarsi tramite sesso perverso, anomalie, mutilazioni, *zombificazione*, violenza fisica, condizione o movimenti anomali del corpo⁵⁸. Questi elementi possono essere combinati con altri propri dell'horror psicologico, per cui la deformità del corpo si accompagna alla degenerazione mentale dell'individuo e spesso si carica di significati allegorici⁵⁹. Questo genere emerge dai film horror nordamericani, ma ha origini già nelle prime opere letterarie gotiche ed è cresciuto fino a includere vari altri media. Il termine "*body horror*" è stato utilizzato per la prima volta da Phillip Brophy in un articolo del 1983, poi ripubblicato nel 1986⁶⁰, e ha creato questo termine per indicare un sottogenere emergente e per spiegare in particolare uno schema all'interno del cinema horror. A

⁵⁷ WinstonSmith, *op.cit.*

⁵⁸ Indiecinema, «Body horror: i film da non perdere», *Indiecinema*, febbraio 3, 2023, <https://blogs.indiecinema.it/body-horror/>.

⁵⁹ Meagan Navarro, «Be Afraid, Be Very Afraid: An Intro to Body Horror!», *Bloody Disgusting!*, dicembre 6, 2018, <https://bloody-disgusting.com/editorials/3536526/afraid-afraid-intro-body-horror/>.

⁶⁰ Philip Brophy, «Horrority— The Textuality of Contemporary Horror Films», *Screen*, vol. 27, fasc. 1, gennaio 1986, pp. 2–13.

livello letterario il *body horror* esisteva prima del suo adattamento sullo schermo, soprattutto all'interno della scrittura di finzione, e *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) che si concentra sul corpo come veicolo di paure, ne è un primo esempio⁶¹. Si ritiene che il successo dell'horror gotico del XIX secolo, insieme alla nascita della fantascienza come genere letterario, sia stato proprio l'inizio del *body horror*, e un altro esempio letterario classico sul quale può affondare le proprie radici è *L'isola del dottor Moreau* (*The Island of Dr. Moreau*, H. G. Wells, 1896), a metà fra fantascienza ed horror, così come anche *La metamorfosi* (Franz Kafka, 1915), che racconta di trasformazioni di corpi in parassiti. Ma ci sono radici anche cinematografiche precedenti rispetto agli anni Ottanta, come *Latitude Zero* (*Ido zero daisakusen*, Ishirō Honda, 1969), dove si parla di trapianti di parti di corpi umani su animali. Queste tematiche hanno varie poi affinità con il lavoro di altrettanti artisti che ancora oggi intervengono sul corpo umano, tramite espansioni tecnologiche e body hacking⁶².

Come sottogenere cinematografico, il *body horror* comincia ad affermarsi negli Stati Uniti intorno agli anni '70 e '80, quasi come una sorta di protesta al culto del corpo perfetto e all'edonismo tipico dell'era reaganiana⁶³. Alcuni registi cominciano a raccontare di un'umanità in continua trasformazione bio-antropologica, catalizzata dai cambiamenti socio-tecnologici in atto nel periodo in cui questi film vengono prodotti⁶⁴. Troviamo riferimenti al *body horror* in Ridley Scott (con il suo *Alien*, 1979), John Carpenter (ad esempio *La Cosa – The Thing*, 1982), ma anche Katsuhiro Ōtomo (*Akira*, tratto dall'omonimo manga, 1988), ed altri esempi in Wes Craven, David Lynch, John Landis, Sam Raimi, Paul Verhoeven, Bryan Yuzna (es. *Society: The Horror*, 1989).

Ma uno dei registi che viene considerato come il padre il padre di questo sottogenere è appunto David Cronenberg⁶⁵, che si fatto notare sulla scena della cinematografia contemporanea grazie a film che hanno saputo attirare l'attenzione sia del

⁶¹ Indiecinema, *op.cit.*

⁶² Mario Gerosa, «10 film che hanno definito il genere del *body horror* tra mutazioni genetiche e *bodyhacking*», *Wired Italia*, ottobre 16, 2023, <https://www.wired.it/article/body-horror-film-titoli-genere-dove-vederli-streaming/>.

⁶³ Luciano Attinà, «Cos'è il *body horror* e quali sono i film migliori da vedere», *Cinematographe.it*, agosto 29, 2022, <https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/body-horror-film-migliori/>.

⁶⁴ La Bottega di Hamlin, «Le forme della “nuova carne”: David Cronenberg e il *body-horror*», *La Bottega di Hamlin*, marzo 15, 2016, <https://www.labottegadihamlin.it/2016/03/15/david-cronenberg-il-body-horror/>.

⁶⁵ Sarah Ward, «David Cronenberg is the master of disgusting *body horror*», *SBS What's On*, 2017, <https://www.sbs.com.au/whats-on/article/david-cronenberg-is-the-master-of-disgusting-body-horror/outaair5u>.

grande pubblico che dell'underground⁶⁶. Già con *Brood – La covata malefica* (*The Brood*, 1979) si trattava di una madre e figli mostruosi, poi *Scanners* (1981) e le prime mutazioni, e con *Videodrome* (1983) Cronenberg definisce ancora meglio cosa voglia dire *body horror*, raccontando della simbiosi uomo-macchina ed anticipando quelle che poi saranno le tematiche del *cyberpunk*⁶⁷, e con *La mosca* (*The Fly*, 1986) afferma definitivamente questo genere cinematografico, immaginando l'ibridazione dell'uomo con una mosca, influenzato anche lui dalle tematiche di Kafka in quanto tratto dal racconto *La Mouche* (*La mosca*, George Langelaan, 1957) e remake del film *L'esperimento del Dottor K* (Kurt Neumann, 1958) dal quale però differisce in svariate linee di narrazione dell'intreccio⁶⁸.

Lungo gli anni seguenti il *body horror* ha continuato a svilupparsi, anche grazie ai progressi degli effetti speciali pratici, per creare trasformazioni corporee dettagliate e realistiche, e successivamente con l'avvento degli effetti speciali anche digitali, che ha permesso una maggiore flessibilità della rappresentazione delle mutazioni umane, il *body horror* ha visto una ulteriore ondata di innovazioni, ne hanno fatto largamente uso in diversi altri loro film per esempio sia David Cronenberg con *Inseparabili* (*Dead Ringers*, 1988), *Il pasto nudo* (*Naked Lunch*, 1991), *eXistenZ*, (1999), che John Carpenter con *Christine – La macchina infernale* (*Christine*, 1983), *Essi vivono* (*They Live*, 1988), *Il villaggio dei dannati* (*Village of the Damned*, 1995). Altri esempi sono i vari lungometraggi dedicati alla serie *Hellraiser*, il cui primo film (Clive Barker, 1987) è dedicato alla dimensione del dolore e del corpo umano inteso come continua trasformazione di carne ed innesti, tratto da un racconto breve dello stesso Barker.

Va evidenziato che verso la fine degli anni '80 il *body horror* è arrivato anche nel cinema nipponico, ibridandosi a volte anche con le tendenze *cyberpunk* e *steampunk*, per raccontare mutazioni biologiche catalizzate da tecnologie industriali⁶⁹. Un esempio emblematico è *Tetsuo* (*Tetsuo: The Iron Man*, Shin'ya Tsukamoto, 1989) e in generale la trilogia *Tetsuo* tutta, dove il tema è l'innesto dell'organico con il meccanico ma anche l'alienazione della società industriale, oppure anche il già citato precedentemente film

⁶⁶ La Bottega di Hamlin, *op.cit.*

⁶⁷ Matteo Russello, «David Cronenberg - La Nuova Carne dei Media», 2023, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/44219>.

⁶⁸ Claudio Agave, «Cult movies: La mosca e la genesi del body horror», *theWise Magazine*, ottobre 13, 2018, <https://www.thewisemagazine.it/2018/10/13/la-mosca-cronenberg-goldblum/>.

⁶⁹ M. Russello, *op.cit.*

d'animazione *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988) in cui in un clima post-atomico si tratta del corpo come metamorfosi, esperimenti medici e potenziamento psichico.

Verso gli anni 2000 il *body horror* ha continuato a prosperare, soprattutto nel contesto del cinema indipendente e underground, ma con una presenza significativa nel cinema mainstream statunitense. Esempi più sul versante horror possono essere *Martyrs* (James Gunn, 2006), una sorta di fusione tra *L'invasione degli ultracorpi* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956) e *Shivers* (David Cronenberg, 1975)⁷⁰, o prodotti che vertono più sul voyeurismo e masturbazione del corpo sono *Taxidermia* (György Pálfi, 2006), ma ci sono anche interessanti esempi più catalizzati verso l'utilizzo del corpo in maniera più o meno artistica, come in *Anamorph* (Henry S. Miller, 2007) dove si esplora l'utilizzo di composizioni corporee di esseri umani uccisi come riformulazioni di opere d'arte o il sicuramente più conosciuto *Holy Motors* (Leos Carax, 2012) dove il protagonista si muove in diversi contesti in virtù della bellezza di un gesto artistico, e anche con *Tusk* (Kevin Smith, 2014) si tratta la trasformazione chirurgica applicata ad un uomo per incrociarlo con un animale.

Negli ultimi anni è emerso anche un nuovo sottogenere dell'horror chiamato *elevated horror*, che tratta di un utilizzo intellettuale di elementi dell'orrore del corpo, e che ha generato accesi dibattiti online a causa della sua natura artistica ed elitaria, e che secondo alcuni critici dovrebbe posizionarlo al di sopra dei classici slasher e gore che dominano il genere⁷¹. Alcuni registi sono riusciti a combinare queste due correnti di pensiero, creando film che uniscono un contenuto intellettuale a sequenze crude e grottesche tipiche del *body horror*, e tra questi spiccano *The Neon Demon* (Nicolas Winding Refn, 2016), il nuovo *Suspiria* (Luca Guadagnino, 2018) ma anche i lavori della regista Julia Ducournau come *Raw – Una cruda verità* (*Grave*, 2016), e *Titane*, (2012)⁷². Questi film si discostano dall'estetica tradizionale del genere, utilizzano elementi del *body horror* per esplorare temi complessi come la rappresentazione etnica e sessuale oltre che la sua percezione, ma anche la questione di genere e la fluidità dell'essere persone

⁷⁰ Christian Zilko, «The 20 Best Body Horror Movies, from 'Crimes of the Future' to 'Altered States'», *IndieWire*, luglio 23, 2023, <https://www.indiewire.com/gallery/best-body-horror-movies/>.

⁷¹ Il Post, «Il decennio degli horror d'autore», *Il Post*, novembre 5, 2023, <https://www.ilpost.it/2023/11/05/elevated-horror/>.

⁷² L. Attinà, *op.cit.*

nell'immaginario mediale contemporaneo, con scene di citazioni cronenbergiane come l'amplesso tra una donna e un'automobile visibile in *Titane*⁷³.

1.10. Relazioni tra corpo organico, schermo, tecnologia

L'evoluzione delle arti contemporanee che dagli anni '80 e '90 ha riguardato la videoarte, in relazione alla cultura e al fascino del *post-human*, si ripercuote anche sul cinema. Già con il *Videodrome* di Cronenberg (1983) si riflette in merito alla relazione fra corpo e schermo, ma anche sul *medium* stesso -televisivo- che diventa estensione dei sensi umani⁷⁴, strumento di seduzione, oppure distruzione, finendo anche per intrappolare i corpi, che mutano così in “*Nuova Carne*” (Cronenberg) oppure forme di intelligenza collettiva o corpi cyborg⁷⁵. Il corpo postmoderno, infatti, va incontro alla dissoluzione nel momento in quanto ha difficoltà a trovare la propria identità: perciò si frantuma, si mutila, si autopunisce e diventa altro, mutando e fondendosi con ciò che gli è estraneo, con la materia non organica, facendosi macchina o cyborg. Si va così verso il corpo-non corpo, verso il superamento della materia organica, verso il post organico, appunto⁷⁶. Il corpo mutante «non riconosce la linearità di una evoluzione di specie», ma sceglie un'identità ambigua, mostruosa per scelta e non per condizione: i creatori propongono tematiche di sesso, morte, disgusto, violenza, costringendo lo spettatore a fare i conti con l'umano-non-umano. «Il corpo diviene linguaggio assoluto, medium attraverso il quale l'artista si trasforma, trasforma la propria immagine e la propria identità. Il corpo diviene materiale plasmabile»⁷⁷.

Ma il tema della trasformazione non riguarda solo i contenuti delle narrazioni cinematografiche, ma investe anche gli attori stessi che ne incarnano le storie. Il corpo attoriale contemporaneo al cinema sta diventando infatti, grazie agli effetti speciali digitali e alla *computer graphic*, un'entità ibrida, scomponendosi e ricomponendosi in segmenti digitali. Rinunciando alla propria effimera materialità, il *performer* si fa

⁷³ M. Russello, *op.cit.*

⁷⁴ Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Strumenti di studio, Milano, Garzanti, 1986.

⁷⁵ Antonio Caronia, *Il Cyborg: [saggio sull'uomo artificiale]*, Cyberpunkline, Milano, Shake, 2008.

⁷⁶ C. Maccaferri, *op.cit.*

⁷⁷ Francesca Alfano Miglietti, *Identità mutanti: dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Economica, Milano, Bruno Mondadori, 2004.

antimateria, avvicinandosi a quel «corpo senza organi» teorizzato da Antonin Artaud⁷⁸. L'attore, trasformato e potenziato digitalmente, si trasforma simulacro cinematografico dalle sembianze spesso mostruose, e il sovrapporsi di tecnologie digitali sempre più avanzate amplia costantemente lo spettro delle possibilità, abbattendo i limiti “analogici” che un tempo contenevano necessariamente la creatività, permettendo in un certo senso di liberarsi dalla schiavitù dell'organico. Una delle innovazioni, insieme alla *computer graphic*, è la *Motion Capture*, denominata anche *Performance Capture*, con la quale è possibile trovare una conciliazione, seppure virtuale, tra organico e inorganico. Conservando l'elemento performativo umano, composto di espressioni facciali, movimenti e sguardi, e applicandolo a un'elaborazione grafica completamente artificiale, si ottiene un “ibrido”⁷⁹. Il corpo, dunque, entra nello schermo sia diventando esso stesso un'immagine di sintesi del computer, sia dall'esterno si può effettivamente entrare dentro a quell'immagine con la quale si interagisce tramite dispositivi come guanti, tute e occhiali, come fosse un corpo biologico. Si ottiene un'ibridazione tra immagine e corpo, tra rappresentazione virtuale e fisica⁸⁰.

Parlando di cinema digitale, ci si riferisce anche ad un'immagine attoriale elaborata graficamente, quella di un attore-persona che si muove sullo schermo e che viene trasformata per alternarne il risultato visivo. Gli effetti speciali, la CGI (*Computer-generated imagery*), la trasformazione digitale, la *Performance Capture*, sono cifre stilistiche del cinema contemporaneo, che alcune volte si spinge su sperimentazioni crossmediali, ma sono anche concetti che vengono criticati tramite lo stesso medium cinematografico lungo le narrazioni di alcuni film e registi. Infatti, la trasformazione di una persona intesa come connubio fra corpo-anima-identità è da sempre stata oggetto di narrazione, uno su tutti l'esempio di *Frankenstein* di Mary Shelley (1818), esperimento di unione e trasfigurazione di carne di più individui. Ma quando l'immagine diventa digitale, il rapporto fra corpi e soggetti diventa più complesso, e il corpo organico lascia spazio a qualcosa di binario, digitale. Il già citato «corpo senza organi» di Artaud, apparentemente utopico, trova così una sua realizzazione nella cattura virtuale dell'attore che, divenuto immagine virtuale, non è più costretto a fare i conti con i limiti

⁷⁸ Si veda il capitolo 1 dove si parla di *medium teatrale* e Antonin Artaud.

⁷⁹ C. Maccaferri, *op.cit.*

⁸⁰ Mariella Combi, *Corpo e tecnologie: simbolismi rappresentazioni e immaginari*, <<Gli >>argonauti, Roma, Meltemi, 2000.

dell'organico, diventa altro. Quello che Artaud e altri teorici dell'Otto-Novecento non potevano prevedere, però, è il raggiungimento effettivo di un corpo incorporeo, una versione tecnologica e *cyber*, un simulacro digitale⁸¹.

⁸¹ C. Maccaferri, *op.cit.*

2. Corpi performativi e fenomeni contemporanei

Partendo dalle manifestazioni d'avanguardia come l'*happening* e da sperimentazioni musicali come quelle di John Cage, dagli anni '50 si promuove l'idea di un'arte alla ricerca di strumenti nuovi. Significativo è considerare in questi anni l'esempio di *Fluxus*, che significa flusso e sottende un concetto di "movimento verso", corrente di pensiero che mira ad un risultato soprattutto etico e simbolico, e raggruppando artisti di varia tendenza accomunati dalla volontà di giungere ad una espressione artistica liberata da ogni convenzionalismo e suddivisione di categoria. Riprendendo il concetto dell'arte totale, che sintetizzi tutte arti visive, musica, teatro, letteratura, design e arti minori in modo complementare, *Fluxus* lavora nel campo delle *performance* cercando interazione e interdisciplinarietà fra i linguaggi. Vengono presentate al pubblico azioni inusuali o brutali, al fine di un turbamento di sensi, dove il corpo è sempre il protagonista e luogo di simboli, trasmettitore di tematiche universali. Diversi artisti stanno adottando la *performance* come modalità espressiva, usando appunto il corpo come medium prediletto, per portare simboli e significati diversi alla visione del pubblico fruitore.

Anche in campo teatrale in questi anni le modalità attoriali vedono rinnovamenti significativi, ad esempio con Lecoq e la sua Scuola Internazionale di teatro, dove gli insegnamenti sono tutti incentrati sul corpo e sull'analisi del movimento in tutte le sue forme, basi essenziali per impostare la performance teatrale. Oppure con esempi più estremi come il Teatro delle Orge e dei misteri di Nitsch, dove si concentra l'esperienza intensa, il rituale nel senso della forma, creando un festival dell'esistenza, un'esperienza consapevole e sensuale.

2.1. Contaminazioni artistiche multidisciplinari degli anni '50

Le avanguardie storiche del '900 sperimentano le idee dei loro manifesti attraverso eventi durante i quali il corpo e la presenza dell'artista iniziano a essere protagonisti. Nel 1954 in Giappone un gruppo di sotto il nome di *Gutai*, ovvero "concreto", che aveva lo scopo di superare ogni forma d'astrazione in virtù di un'arte nuova, libera e originale. Oltre a intervenire nello spazio attraverso installazioni e ambienti in cui lo spettatore entrava nell'opera d'arte, i *Gutai* organizzarono delle serate

durante le quali gli artisti compivano delle azioni. Esempi sono Murakami che nel 1955 perfora delle grandi tele gettandosi dentro, Shiraga lotta con il fango e usa il suo corpo per dipingere, Yasuo Sumi frapponne fra sé e il pubblico un vetro trasparente, lanciando verso di questo del colore. Nel 1948 Eugen Herrigel pubblicò il libro “Lo zen e il tiro con l’arco”⁸², enfatizzando l’importanza della concentrazione nella calligrafia e nelle arti marziali orientali e contribuendo a diffondere in Occidente questa dottrina orientale, che aveva lo scopo di celare il rigore della pratica dietro a un’apparente naturalezza. Rispetto a questa filosofia, l’azione del gruppo *Gutai* è in armonia in quanto dialoga con la disciplina e la spontaneità del gesto artistico ed evidenzia lo slancio creatore dell’artista. Di fatto *Gutai* anticipano Kaprow, che nel 1959 in America invece darà vita ai “*18 Happenings in 6 Parts*”, i quali ispirarono poi anche *Fluxus*. La filosofia orientale Zen furono fonti d’ispirazione in America sia per Cage che per Cunningham, ma anche per le pratiche artistiche degli artisti europei, tra cui Yves Klein, che era anche praticante di Judo. L’artista francese con le sue *Antropometries* dipingeva le tele attraverso il corpo delle sue modelle come un direttore d’orchestra, e conduceva una serie di azioni chiamate *Immaterial Pictorial Sensitivity Zones*, durante le quali gettava nella senna della foglia d’oro, comprate da acquirenti che bruciavano le ricevute, conferendo al gesto artistico un carattere effimero. Sempre verso la fine degli anni ‘50 in Europa Piero Manzoni propone delle azioni con lo scopo di impedire all’arte di essere relegata nelle gallerie o nei musei, mentre i membri dell’Azionismo Viennese compiono cruente performance e anche altri artisti come Jackson Pollock sperimenta l’azione del corpo nella pratica artistica⁸³.

In generale, dunque, il substrato culturale di questi anni era stato preparato già varie correnti d’avanguardia che già avevano affrontato la questione dell’interdisciplinarietà delle arti e del rapporto arte-vita, come il *Dadaismo*, il *Nouveau Réalisme*, il *New Dada* americano, il gruppo *Cobra* di Parigi, il *Gruppo Zero* di Düsseldorf. Per quest’ultimo la percezione è un fenomeno fluido che si svolge in un *continuum* spazio-temporale, dove la realtà ha un significato virtuale, in continuo mutamento, mostrando evidenti i punti di contatto con *Fluxus*, che esprime la progressiva dematerializzazione dell’immagine e quindi dell’arte, e che trova la sua essenza non più

⁸² Eugen Herrigel, *Lo zen e il tiro con l’arco*, Piccola biblioteca Adelphi, Milano, Adelphi, 1999.

⁸³ Damiano Fina, «Performance Art negli anni Cinquanta: una breve guida», *Damiano Fina*, luglio 22, 2018, <https://www.damianofina.it/performance-art-negli-anni-cinquanta/>.

nell'essere, ma nell'accadere e nel divenire e si trasforma da oggetto in evento. Per questo motivo gli artisti di *Fluxus* si esprimono con *happening*, *performance*, filmati, concerti e festival, eventi occasionali senza apparente pianificazione, oltre che con *assemblages* che ricombinano oggetti quotidiani secondo modalità casuali, differenziandosi in ciò dal *Dadaismo*, nel quale è presente una intenzionalità verso un risultato estetico dell'oggetto manipolato nel suo significato attraverso la decontestualizzazione⁸⁴. Inoltre, si sviluppa al di fuori di scuole, accademie, gruppi coordinati, in un percorso appunto "fluttuante" che contamina costantemente il processo di genesi di tutta l'arte, è un polo di attrazione per moltissimi artisti in tutto il mondo.

2.1.1. Verso l'opera d'arte totale / Fluxus, J.Lecoq, H.Nitsch

Fluxus non è un vero e proprio movimento, è più un atteggiamento verso la vita e verso l'arte, flessibile nella sua struttura e dove non emerge una vera e propria figura carismatica. Come network di artisti, compositori e designer, si mescolano diverse discipline artistiche e lavorano nel campo delle *performance*, delle arti visive, nell'architettura, nel design e nella letteratura⁸⁵. Il network nasce proprio negli anni '50 da un'idea dell'architetto e artista lituano-americano George Maciunas (1931-1978), che lo concepì come un tentativo di fondere le istanze rinnovatrici culturali, sociali e politiche in un unico fronte d'azione. Le influenze sulla formazione di *Fluxus* comunque sono diverse e afferiscono a diversi artisti, determinanti con le loro opere che diventano seminali nel suo sviluppo (oltre che dell'*Arte Concettuale*). Ad esempio, già da Duchamp, che nel 1915 quando arrivò a New York e forma con Francis Picabia e Man Ray un gruppo di anti-arte. In seguito, Maciunas, Higgins e Knowles, viaggiarono per l'Europa occidentale per promuovere *Fluxus* con concerti di strumenti musicali antichi, organizzando i *Fluxfest*, presentando lavori di diversi artisti, tra cui anche John Cage. Le origini possono essere rintracciate anche nei concetti proprio da lui espressi, e nella sua teorizzazione della musica sperimentale degli anni '50. Cage, infatti, pianificò una serie di categorie di Composizioni Sperimentali, a New York, che esploravano le nozioni di "indeterminatezza" nell'arte. John Cage stesso con l'introduzione del concetto di

⁸⁴ Vilma Torselli, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Fluxus», 2017, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo23.htm>.

⁸⁵ «Fluxus», *Wikipedia*, giugno 28, 2024, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Fluxus&oldid=139947945>.

interdisciplinarietà, di complementarità e di indeterminatezza compie un passo determinante verso la definizione dell'arte ibrida che sia strumento e veicolo di diffusione di messaggi ed informazioni, al di là del suo specifico significato, arte come *medium* per capire la vita. Ma John Cage influenza, con la sua sperimentazione nella musica visiva, anche il video artista Nam June Paik, che unisce poi nelle sue opere musica e video. Parigi, Cannes, Nizza, Wiesbaden, Copenaghen, New York sono i luoghi dove si presentano importanti rassegne in cui artisti visivi, musicisti e performer, costruiscono programmi ricchi di eventi. L'azione si sviluppa a 360° gradi in un continuo e polimorfo incrocio tra differenti discipline, vero carattere fondante di *Fluxus*: un'ironica e disincantata vena creativa che sa rivoltare ogni convenzione e ogni partito preso nel pur vasto scenario della creazione contemporanea. Cage ha aperto il mondo della musica ai suoni del mondo, anche usando il silenzio, e poneva l'accento sull'ascolto come esperienza attiva e partecipativa, che coinvolgesse creativamente l'ascoltatore, contrapponendo il suono "costruito" al suono "scoperto" basato sui *ready-made* di Duchamp, e questo riflette il desiderio di pervasività nella vita artistica dei movimenti artistici come *Fluxus* stesso.

Nel contesto più specificatamente teatrale, in questo periodo si assiste ad un processo riformativo anche dell'ambito dell'attore e del corpo. Si sviluppano svariate linee di azione, alcune legate al Terzo Teatro fondato da Eugenio Barba, fra queste c'è anche il *Teatro Fisico* così studiato e concepito da Jacques Lecoq (1921-1999), attore, mimo e pedagogo francese, considerato un significativo pensatore di teatro contemporaneo. Il *teatro fisico* teorizzato da Lecoq (ma non solo, altri registi e pensatori teatrali che se ne sono occupati sono anche Copeau, Decroux, Grotowski) rappresenta un metodo di recitazione basato in primis sull'educazione del corpo dell'attore. Lecoq ha parlato di "saggezza del corpo poetico" come di una condizione permanente, talvolta inconscia che, attraverso lo studio e l'esercizio, diventa motore del movimento e della creazione⁸⁶. Successivamente, su richiesta di Giorgio Strehler e Paolo Grassi, Lecoq partecipa alla fondazione della Scuola del Piccolo di Milano, e proprio lì scopre la tragedia greca e il coro, iniziando un lavoro di ricerca sulle possibilità espressive e fisiche

⁸⁶ Jacques Lecoq, *Il corpo poetico : un insegnamento della creazione teatrale*, Milano, Ubulibri, 2000, <http://www.librinlinea.it/titolo/il-corpo-poetico-un-insegnamento-della/CFI0487480>.

dello stesso. In precedenza, si era introdotto il concetto di “azione fisica”, con la quale il regista e insegnante russo Stanislavskij (1863-1938) era diventato il capostipite di quella che Grotowski (1933-1999) riconosce come la prima grande “Riforma del teatro”, ed era intesa come un procedimento che si fonda a partire dal principio per cui l’azione umana coinvolge sia la sfera psicologica che fisica, ma non intesa in termini di movimento o gesto⁸⁷. L’attore era chiamato a lavorare su se stesso attraverso il coinvolgimento della sfera psicofisica, in cui l’azione umana coinvolge sia la sfera psicologica che fisica. Il lavoro sul corpo diventa un primo passaggio obbligato per aspirare alla maturazione di un’azione cosciente dettata da una giustificazione interiore. Lui intendeva l’azione come reale, non realistica, affinché fosse credibile, e c’era un grande lavoro di articolazione del corpo da parte dell’attore, allenamento fisico, biomeccanico, a cui seguiva un movimento plastico. Si era servito di questi concetti anche Barba, e il pensiero e la ricerca sul teatro fisico di Lecoq si inseriscono pienamente in questo contesto di rinnovamento del teatro europeo novecentesco. Se Stanislavskij e poi l’allievo Mejerchol’d furono tra i fautori dei “teatri laboratori” o “studi”, essi poi diventano modelli di ricerca nell’ambito della formazione per l’attore. Lecoq ha aggiunto ai suoi studi l’osservazione della natura come passaggio obbligato per l’allievo-attore in funzione dell’esplorazione del movimento, della costruzione dei personaggi. Ha coniato la categoria dei gesti in azione, che coinvolgono tutto il corpo, ma anche quella dei gesti espressivi, quelli indicativi, quelli popolari⁸⁸. I concetti sul movimento e sul corpo che Lecoq elabora, li condensa nel libro *Le théâtre du geste. Mimes et acteur*, dove affronta la questione del gesto come linguaggio. Il suo lavoro alla Scuola mirava, proprio attraverso un lavoro attento sul corpo, anche sui gesti più quotidiani, alla maturazione di una consapevolezza di quello che si è ma anche di quello che si potrebbe diventare. Anche quando ripensa la figura del mimo, il corpo ne è sempre la centro, in quanto i movimenti del mimo corporeo iniziano nelle parti più profonde del corpo: definisce il mimo come «il corpo stesso del teatro»⁸⁹. Lecoq, ma anche Grotowski e Decroux, rappresenta un teatro di movimento, in cui l’uso del gesto, il movimento e l’azione sono privilegiati, e la parola veniva utilizzata in associazione col mimo, la pantomima e le maschere: teatro come fenomeno fisico nella

⁸⁷ V.O. Toporkov, *op.cit.*

⁸⁸ Ilaria Mustardino, «La pedagogia teatrale di Jacques Lecoq Genesi, trasformazioni e permanenze», Università Ca’ Foscari Venezia, 2023, <http://dspace.unive.it/handle/10579/23357>.

⁸⁹ J. Lecoq, *op.cit.*

sua natura, sia del personaggio che del palcoscenico⁹⁰. Il *teatro fisico* oggi è difficilmente codificabile, data la sua varietà e pluralità di forme, ma rimane fondamentale il ruolo creativo dell'attore/performer, la relazione stabilita con il testo e nella natura del processo di creazione, la centralità del corpo e nel rapporto con il pubblico. Le caratteristiche comuni riscontrabili nelle diverse espressioni di questo genere sono dunque l'enfasi sull'artista-creatore, il processo di lavoro collaborativo, le pratiche incentrate sul corpo, la rottura della quarta parete rispetto al pubblico e la centralità dell'aspetto "live"⁹¹.

Un importante esempio di chi persegue l'idea dell'opera d'arte teatrale dei sensi (*Gesamtkunstwerk*) è Hermann Nitsch (1938-2022), artista austriaco considerato anche uno dei massimi esponenti dell'*Azionismo Viennese* (insieme a Günter Brus, Otto Mühl e Rudolf Schwarzkogler). L'opera d'arte totale dei sensi, che lui concepisce come una sintesi tra *performance* teatrale, pittura e musica, si concretizza nel *Teatro delle Orge e dei Misteri*, che egli elabora già dal 1957-1960 ed è legata alla scarica emozionale che consente ad un soggetto di rimuovere gli effetti di accadimenti drammatici. Questo tipo di esperienza è in parte diversa dalle classiche *performance* poiché al corpo dell'artista viene assegnata una rappresentazione simbolica, mentre solitamente nelle *performance* il corpo agisce senza essere mai figurato in altro se non da sé. Azioni violente e sgradevoli alla vista, presenza del sangue animale (che alcuni artisti bevono), carcasse e interiora degli animali morti: alla base di tutto ciò vi è un concetto legato alla teoria psicoanalitica di "abreaktion", formulata da Sigmund Freud e Josef Breuer, secondo la quale il ricordo degli avvenimenti traumatizzanti, alcune volte rimossi, ha una funzione catartica e l'accettazione di essi rende l'uomo un essere libero. Se per Freud la catarsi poteva avvenire attraverso il dialogo, secondo Nitsch invece poteva avvenire anche tramite la messa in scena di riti sacrificali sanguinosi, che scatenassero sdegno e disgusto in modo tale da innescare una controreazione di purificazione⁹². L'esecuzione di atti orgiastici e onanistici con la messinscena di sacrifici consente, secondo l'artista, la liberazione

⁹⁰ Philip Radice, «Il Teatro Fisico», *Atelier Teatro Fisico*, 1991, <https://www.teatrofisico.com/home/il-teatro-fisico/>.

⁹¹ Dymphna Callery, *Through the body*, London, England, Nick Hern Books, 2001.

⁹² Kristina Aleksic, «Il Teatro delle Orge e dei Misteri», *Il Sangue nell'Arte*, 2021, <https://ilsanguenellarte.wordpress.com/2021/02/20/il-teatro-delle-orge-e-dei-misteri/>.

catartica da tabù religiosi, moralistici, sessuali. Nel frattempo, Nitsch dipinge seguendo il movimento del *tachisme* cioè l'immediatezza del gesto che versa o schizza colori sulla tela, anche usando direttamente le mani⁹³. Nitsch è una personalità violenta ed eccentrica, le esibizioni che organizza sono sconvolgenti messe in scena cruento e macabre, con tanto di forbici, siringhe, bisturi per squartamenti sacrificali a carattere ritualistico e quasi orgiastico, molto impressionanti. Coinvolge gli spettatori con mezzi ripugnanti come quello di riversare su di loro sangue e materiale organico come carne di vitelli e pecore sventrati o liquidi corporali come sangue e urina degli animali vittime del massacro. Spesso i performer stessi bevono il sangue di questi animali. Sostenendo che in ogni uomo si nasconde un potenziale assassino, in quanto l'animale uomo deve uccidere per sopravvivere, Nitsch fa leva sugli istinti peggiori del suo pubblico, che assiste sdegnato eppure magneticamente coinvolto a spettacoli che presuppongono la sofferenza del corpo, la mutilazione, la ferita della carne, tema comunque ricorrente in tutti gli artisti azionisti⁹⁴. Il legame tra arte visiva e corpo avviene attraverso il concetto di materia, intesa come oggetto espressivo, che viene oggettivato, e così anche ogni singolo organo. Tutti gli spettacoli vengono compiuti da performer volontari che decidono spontaneamente di partecipare, e le *performance* non sono mai incentrate su un singolo artista ma su un gruppo di persone, dove ciascuna di esse di fatto ha un ruolo da interpretare, e dove il sangue e il colore rosso, contrapposto ai vestiti bianchi che gli artisti indossano, gioca un ruolo fondamentale. Secondo Nitsch durante la messa in scena di queste *performance* viene mostrata la vera natura dell'essere umano e dell'animale, viene liberato il suo istinto assassino, ed è appunto tramite queste *performance* che lui vuole dimostrare fin dove può spingersi la violenza e l'istinto omicida. I gesti eseguiti sullo spettatore portano il singolo ad entrare in contatto con il proprio essere animale più profondo e istintivo, e quindi a toccare gli ambiti più bui e nascosti del proprio essere, che sono normalmente repressi dalla società umana. I partecipanti all'opera di Nitsch vengono costretti a vivere con una presa di coscienza questa totale disinibizione degli impulsi animali, con la tendenza alla violenza e alla distruzione. Lo scopo ultimo rimane sempre quello di raggiungere una

⁹³ Hidalgo, «Il Teatro delle Orge e dei Misteri di HERMANN NITSCH», *Hidalgo Arte*, marzo 29, 2017, <https://hidalgoarte.it/il-teatro-delle-orge-e-dei-misteri-di-hermann-nitsch/>.

⁹⁴ V. Torselli, «Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Azionismo» cit.

reazione catartica e purificatoria, e quindi l'ascesa alla spiritualità⁹⁵. Il teatro dell'artista è raffigurato come un'opera dilatata nel tempo per sei giorni, dove il numero sei non è un numero casuale ma rappresenta per Nitsch un dato fondamentale per creare uno spazio fuori dal tempo circoscritto per costituire un evento celebrativo⁹⁶. L'aspetto drammatico è quello di una «liturgia ematica», mediante il concetto di sublimazione dolorosa del «sangue glorioso»⁹⁷. L'azione di sacrificio diventa il perno dell'azione di un processo di immedesimazione e partecipazione. Nella dimensione sacrificale, il sangue è il colore della vita, sul piano visivo invece, l'impatto nel vedere la carne pura colpita in maniera aggressiva esalta la concezione del peccato. Di conseguenza, quest'ultimo, si sublima in una vicenda collettiva, esaltando l'aspetto sanificatorio che si evolve nel tema della festa. La forza brutale, aggressiva ed euforica, ovvero del *dionisiaco*, permette la fuoriuscita delle emozioni. Tale forza risulta essere una pratica liberatoria che libera da qualsivoglia ostacolo repressivo. Questo tipo di azioni, che non sono solo individuali o che coinvolgono la pittura, richiedono un coinvolgimento totalizzante, il *Gesamtkunstwerk*, appunto, mediante l'ausilio parti musicali, religiose e teatrali⁹⁸.

2.2. Tendenze e potenzialità corporee degli anni '60

Dai primi anni '60 la ricerca video, su diverse linee, cerca di stabilire un originale linguaggio espressivo utilizzando il medium dell'audiovisuale elettronico. Le sperimentazioni realizzate in questo campo relazionano il video, sperimentazione di arti visuali con l'immagine automatica, e la televisione, istituzione ancorata a modelli universali. Il nuovo mezzo elettronico viene esplorato nella sua qualità di strumento capace di stabilire un tipo di immagine che ha una inedita e produttiva densità, fisica e comunicativa, orientata contro le immagini banali e massificate della televisione. L'irruzione dell'immagine elettronica è registrabile nei primi anni di questo decennio nel

⁹⁵ «Hermann Nitsch», *Wikipedia*, luglio 5, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Hermann_Nitsch&oldid=140054343.

⁹⁶ Lorenzo Mango, «Il teatro delle orge e dei misteri di Hermann Nitsch», 2011, <https://unora.unior.it/handle/11574/27240>.

⁹⁷ Danilo Eccher, *Hermann Nitsch*, Milano, Mazzotta, 1991, <https://www.abebooks.it/Hermann-Nitsch-Danilo-Eccher-Mazzotta-Milano/5878650979/bd>.

⁹⁸ Andrea Giorio, «Hermann Nitsch: il Teatro delle Orge e dei Misteri», 2023, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/63576>.

lavoro di artisti come Vostell e Nam June Paik, che sperimenta anche l'azione del corpo stesso. Anche le prime prove pionieristiche dei computer appartengono a questi anni (citando ad esempio John Whitney Sr.)⁹⁹. Il cinema di ricerca, sperimentale, esplora le possibilità del nuovo mezzo svincolando l'immagine cinematografica al codice narrativo. Gli artisti che operano in questo spazio rinunciano agli effetti spettacolari cercando piuttosto un'attiva percezione dei luoghi di coniugazione dell'immagine mobile. La virtualità dell'immagine cinematografica diventa anche occasione per analisi del gesto e del corpo, si indagano comportamenti individuali e atteggiamenti corporei, e agiscono personalità come Bruce Nauman, Vito Acconci, Fred Morris, Richard Serra, e altri. Il film così realizzati sono fuori dal codice di narrazione cinematografica e vivono come immagini immesse in un tempo aperto e continuo. Nel 1966 viene realizzato il *Fluxfilm Program*, un programma cinematografico di diversi autori, fra cui Robert Watts, Wolf Vostell, Yoko Ono, senza sonoro e in bianco e nero, che in accordo col movimento Fluxus presenta immagini eccessive e banali con lo scopo di stravolgere le abitudini della comunicazione quotidiana deviando dalla visione convenzionale¹⁰⁰. Il cinema sperimentale distorce il tempo accelerando o rallentando, sfidando la percezione del movimento e del dinamismo. Le prime esperienze video tengono conto della realtà del cinema sperimentale, e nella diversità di linguaggi propria dei due mezzi, cinema e video si confrontano, e spesso sulla dimensione del tempo, primo elemento di loro differenza.

In generale, comunque, le azioni artistiche di questi anni non sono compiute solamente da personalità maschili: oltre ad Atsuko Tanaka del gruppo Gutai, nel 1961 Niki de Saint-Phalle presenta i suoi dipinti a sparo, nel 1963 Carolee Schneeman realizza la celebre azione *Eye Body* e l'anno seguente *Meat Joy*, nel 1965 Shigeo Kubota si esibisce con *Vagina Painting* a New York, stabilendo fin da subito la presenza femminile nella pratica performativa. In questi anni, infatti, le donne cominciano a partecipare a tutte le correnti più importanti come la *Pop Art*, la *Conceptual Art*, la *Op Art*, la *Land Art*, la *Minimal Art* e soprattutto diventano parte attiva dei primi *happening*, *body art* e *performance* che andavano moltiplicandosi. La loro partecipazione è importante proprio per l'impulso dato dal femminismo nei confronti della liberazione della donna e dei tanti tabù connessi, tra cui quello dell'arte, per l'uso del corpo come luogo di espressione. La

⁹⁹ Vittorio Fagone, *L'immagine video: arti visuali e nuovi media elettronici*, Campi del sapere, Milano, Feltrinelli, 1990.

¹⁰⁰ *Ivi*.

storia dell'arte, infatti, nel corso della storia si è sempre presentata come un ambito maschile, e alle donne fu a lungo difficile accedere alla formazione accademica e fino alla fine del XIX secolo anche frequentare i corsi di nudo, questo non permetteva loro di acquisire le conoscenze necessarie per dipingere. Questo rapporto dura fino ai tempi dell'espressionismo astratto dove il binomio artista e uomo continua a imperversare, con pochi nomi femminili. Ci sono esempi di artiste i cui nomi sono noti all'interno della storia dell'arte, ma un numero davvero esiguo in confronto alla maggioranza maschile, e sono spesso state considerate anticonformiste per essersi approcciate ad una carriera tanto difficile da seguire¹⁰¹. Questo è uno dei motivi per cui le donne hanno preferito usare altri mezzi d'espressione per dichiarare le loro idee attraverso l'arte, con una storia più recente rispetto ad altri, come il corpo o la fotografia, anche e soprattutto per liberarsi dai canoni delle tradizioni precedenti e di ripensare l'oggetto artistico, la sua natura, i suoi simboli e le sue funzioni.¹⁰² La svolta decisiva di questi anni è che queste artiste si sono fatte spazio nel sistema dell'arte alimentando e ridefinendo forme, interessi, linguaggi, affrontando tematiche tipiche della loro generazione, scegliendo medium diversi, in particolare appunto quello del corpo¹⁰³. All'interno dei movimenti di contestazione di quegli anni sorge anche quello del femminismo che punta alla liberazione della donna dall'oppressione patriarcale. Le artiste cominciano così a organizzare le loro mostre, gestivano gallerie e tenevano conferenze d'arte. Nelle *performance* cominciano a rivendicare il controllo del proprio corpo, in contrapposizione col cliché del tempo che voleva, e vuole ancora, la donna come oggetto di culto estetico, si misero in gioco in prima persona attraverso azioni che stupivano e a volte scandalizzavano i "benpensanti". In questi anni il corpo diventa simbolo di protesta e di rivendicazione di libertà, in particolare quella sessuale, e qui ho approfondito alcune fra le *performer* più emblematiche. Performano con azioni per lo più violente in cui subiscono ferite fisiche o si espongono a violenze psicologiche: si hanno esempi come Yoko Ono, Marina Abramovic, Gina Pane. Ma anche Carolee Schneemann e Hannah Wilke che usano il corpo a favore di una maggiore libertà, politica e di espressione¹⁰⁴, sono tra le prime a

¹⁰¹ Helena Reckitt, *Arte e femminismo*, Milano, Phaidon, 2005.

¹⁰² Alessia Mancino, «Carolee Schneemann e Hannah Wilke: il corpo come mezzo creativo e di rivendicazione di genere», 2022, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/11176>.

¹⁰³ Martina Corgnati, *Artiste: dall'impressionismo al nuovo millennio*, Sintesi, Milano, B. Mondadori, 2004.

¹⁰⁴ A. Mancino, *op.cit.*

sfruttare la loro arte per veicolare un messaggio sociale e culturale che mira a ridimensionare il modo in cui la donna viene percepita, per distaccarsi dall'idea che fosse solo madre oppure oggetto del desiderio e riappropriandosi della propria corporeità. Oppure Rebecca Horn, che intraprende una linea alternativa nell'ambito della *Body Art*, e come espressione artistica prevede l'innesto di protesi, e costringendosi all'immobilità, progetta apparecchi che le permettano i movimenti, raggiungendo così una consapevolezza diversa con l'ambiente esterno. Altro esempio è Valie Export, che critica il ruolo femminile per tempo rimasto passivo e denuncia l'uso sessualizzante che il cinema ha fatto del corpo femminile, camminando in un cinema porno, con in mano un'arma e con i pantaloni tagliati sul cavallo per rivelare i propri peli pubici e generare diverse reazioni sul pubblico; o ancora gira con una scatola che le copre il busto e che ha sul davanti due buchi dove poter inserire le mani chiedendo ai passanti di toccare all'interno dove possono tastare il suo seno.

Un esempio cinematografico risalente a questo periodo, riguardante il corpo come fragilità della carne, con il tentativo di sostituirsi al corso naturale delle cose, è il film *Occhi senza volto* (*Les Yeux sans visage*, Georges Franju, 1960) è un horror gotico dove un padre-chirurgo, che per sua imperizia ha causato un incidente stradale dove la figlia rimane sfigurata, esegue una serie di trapianti sul volto della ragazza per cercare di recuperarla, col risultato invece di rendere la ragazza un mostro.

2.2.1. Mediazioni tecnologiche / N.J.Paik

Considerato uno dei pionieri e padri della video arte, Nam June Paik (1932 - 2006) è stato un compositore, performer e video artista statunitense di origine sudcoreana, che mantiene costante il suo rapporto con la musica e con le sperimentazioni. Nei primi anni '60 due sono le fondamentali collaborazioni: con Karl-Heinz Stockhausen – compositore tedesco avanguardista dedito alle composizioni sulla musica elettronica – e con John Cage, grazie al quale viene introdotto nell'ambiente del gruppo Fluxus, del quale diventa presto uno dei principali esponenti insieme a Yoko Ono, Wolf Vostell e Joseph Beuys¹⁰⁵. A partire dal '63 Paik prende ad alterare televisori, suggestionato dal “pianoforte preparato” di John Cage. Le TV vengono distorte per mezzo di magneti, disposte sul

¹⁰⁵ L. Iavarone, *op.cit.*

soffitto, su letti o sul pavimento. Gli spettatori, ovviamente, costituiscono parte attiva delle installazioni-*performance*. E così, in “13 distorted TV sets” (1963), in cui si mescolano pianoforti preparati e rovesciati, diversi oggetti sonori come pentole, chiavi, un manichino femminile disarticolato in una vasca da bagno e una testa di toro grondante di sangue, attraverso una serie di microfoni, i presenti possono modificare il flusso delle immagini di 13 televisori. Nel 1964 la Sony lancia sul mercato il “Porta Pack”, la prima telecamera amatoriale portatile, e questo rese Paik libero di sperimentare una nuova sintesi di ripresa, permettendogli di buttarsi a capofitto nella sperimentazione video per la costituzione di una nuova immagine grazie alla destrutturazione critica degli elementi stabili della comunicazione televisiva. Nel 1965 realizza “New York: Cafè Gogò”, sperimentando la ripresa in esterni e realizzando la prima trasmissione gestita da un artista. Paik è stato il primo di una serie di artisti che fecero del reportage amatoriale un vero e proprio evento artistico, e dopo queste prime esperienze che resero Paik famoso in tutto il mondo come di fatto il primo videoartista della storia dell’arte¹⁰⁶. Sempre più spesso il video è usato dall’artista in combinazione con il corpo. In ciò Paik è coadiuvato da Charlotte Moorman, violoncellista e artista performativa americana, alla quale fa indossare o affianca apparecchiature tecnologiche, come in “Reggiseno tv per scultura vivente” (1969), “Specchi tv” (1971) o “Concerto per tv, violoncello e videotape” (1971). In quest’ultima opera la Moorman è intenta a suonare tre monitor impilati a ricreare le fattezze di un violoncello sul quale scorrono immagini di *performance* musicali. Fondamentale, dunque, in Paik il rapporto tra presenza fisica e mediazione tecnologica, che l’artista risolve spesso nell’umanizzare e talvolta erotizzare la tecnologia¹⁰⁷. L’obiettivo di Paik vuole avvicinare la tecnologia alla vita, di renderla più familiare associandola ad un indumento intimo e dimostrando come possa essere possibile trovare delle applicazioni alternative per l’apparecchio televisivo. La collaborazione con Paik è durata ben 30 anni; con lui la Moorman partecipa anche a una serie di importanti happenings, tra cui “Opera Sextronique” (1967) in cui Paik, ritenendo la sessualità come una componente importante dei media, la convince a mettere due piccoli televisori sul seno nudo, mentre suonava un violoncello composto da tre monitor, che disegnavano un corpo femminile, creando così un clima erotico e dissacrante che ha scandalizzato il

¹⁰⁶ «Paik June Nam - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», s.d., https://www.edueda.net/index.php?title=Paik_June_Nam.

¹⁰⁷ L. Iavarone, *op.cit.*

pubblico¹⁰⁸. Paik, come McLuhan¹⁰⁹, è consapevole del fatto che il mezzo comunicativo della TV non poteva essere solo criticato ma anche indagato in tutte le sue potenzialità e considerato in relazione alle sue caratteristiche specifiche. Paik così restituisce nuova dignità a questo mezzo molto criticato dagli intellettuali e dagli artisti del tempo, dandogli una nuova forma funzionale, quella anche artistica. In ogni video installazione di Paik la TV viene proposta in maniera diversa: come oggetto per la meditazione, come indumento, come nuovo tipo di monumento, come oggetto ecologicamente inserito nell'ambiente contemporaneo umano che può affiancarsi o addirittura sostituirsi alla natura. Il video gli permette di destrutturare dall'interno il linguaggio della televisione commerciale. Con la collaborazione con ingegneri e scienziati, crea uno dei primi sintetizzatori di immagini (nel 1969, assieme a Shuya Abe, fanno debuttare il "Paik-Abe Video Synthesizer", che trasforma trasmissioni video a circuito chiuso e filmati preregistrati in collage video, che variano per aspetto da immagini realistiche a modelli astratti.) grazie al quale riuscì a creare un nuovo universo visivo, strutturato principalmente secondo la logica del collage. Se la TV per tanti rappresentava una finestra sul mondo, Paik cerca di allargarne l'orizzonte proponendo nuovi paesaggi visivi e mostrando come il cambiamento, considerato utopico della società, fosse possibile attraverso gli esempi di vita adottati dagli artisti¹¹⁰. Successivamente poi negli anni '70 e '80 Paik collaborerà con diversi artisti come Laurie Anderson, Joseph Beuys, David Bowie, Merce Cunningham, e ancora con Cage e Moorman. Paik ritiene che l'orizzonte percettivo di ogni essere vivente, e di ogni specie, possa intervenire sulla sua visione del mondo. La televisione per lui tende a ridursi a "contenitore di visibilità", oggetto espositore di capacità comunicative, orientatore del giudizio politico, ma soprattutto a grande procacciatore di denaro, mediante la pubblicità. Nel videotape "*McLuhan Caged*" ripreso poi in "*Suite 212*" (1975), l'artista ironicamente ingabbia il ritratto di McLuhan, che dal 1964 aveva già teorizzato come il medium fosse il messaggio¹¹¹. L'assunto di McLuhan è che le tecnologie, o meglio i media, agiscono su di noi in qualità di "protesi", si innestano cioè

¹⁰⁸ «Paik, Nam June», 2015, <https://www.pariedispari.org/artisti/nam-june-paik>.

¹⁰⁹ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*.

¹¹⁰ Martina Coletti, «Nam June Paik: le origini dell'arte elettronica», *Milano in digitale*, 2007, <http://www.milanoindigitale.it/2007/04/nam-june-paik-le-origini-dellarte-elettronica/>.

¹¹¹ Marshall McLuhan, *Understanding media: the extensions of man / Marshall McLuhan*, Signet books, New York, The new american library, 1964.

nella nostra rete psicosensoriale potenziandone alcuni tratti e inibendone altri¹¹². Nel suo lavoro Paik ha saputo far convivere interessi umanistici e musicali, una poetica cultura Zen e l'eredità delle avanguardie del Novecento (come ad esempio il *Neo-Dada*), legando il tutto con una conoscenza perfetta della tecnologia e dell'intelligenza artificiale. Attraverso un umorismo leggero e insieme irriverente, egli decostruisce il linguaggio del mezzo televisivo, indagando parallelamente i legami tra arte e cultura popolare e corporeità, combinando una tradizione sciamanica e razionale con capacità di sintesi, di astrazione, che lo hanno condotto verso la conoscenza profonda e consapevole dei mezzi tecnologici¹¹³.

2.2.2. Movimenti femministi / Y.Ono, C.Schneemann, H.Wilke

Dopo la Seconda guerra mondiale, la società di costume ha visto una progressiva liberazione della fisicità, come l'invenzione nel 1955 della pillola anticoncezionale che muta i rapporti fra i sessi e anche il modo di pensare il corpo femminile, non più materno e fecondo, ma anche sensuale, longilineo e asessuato, oppure l'invenzione della minigonna nel 1964 da parte di Mary Quant o all'ascesa di modelle come Twiggy, icona anni '60 dall'aspetto quasi asessuato, e anche il largo anche il largo uso dei jeans sottolinea un corpo unisex. In generale la liberazione del corpo è visibile attraverso i costumi di quegli anni, quelli della rivoluzione giovanile del '68, di Woodstock e della *beat generation*. Per la liberazione della soggettività sono poi stati fondamentali anche le ricerche in ambito filosofico e psicologico sui rapporti tra corpo e psiche, come le teorie psicanalitiche di Freud, Jung e Melanie Klein che hanno aperto il dialogo con l'inconscio, o alle teorie fenomenologiche come quelle del francese Merleau-Ponty. Tutti questi elementi hanno contribuito a sviluppare una nuova coscienza femminista e attraverso l'attivismo le donne iniziano a rivendicare non solo i loro diritti, ma a fuoriuscire e a criticare stereotipi e ruoli ai quali la società le ha associate. Inizialmente "l'arte femminista" non veniva considerata come una ricerca artistica autonoma, ma era inquadrata all'interno delle altre correnti come *Body Art*, *Land Art*, fotografia, cinema sperimentale e altre ricerche. Ma in quegli anni nascono luoghi e collettivi di matrice

¹¹² Guido Bartorelli, «Moon is the Oldest TV di Nam June Paik», *Idea assurda per un filmmaker*. Luna, ITA, 2021, <https://www.research.unipd.it/handle/11577/3384120>.

¹¹³ «Paik, Nam June» cit.

femminista atti a valorizzare il lavoro delle artiste, che offrono loro spazi espositivi, e permettono luoghi di discussione che mirano a creare un nuovo spazio per lo sviluppo del femminismo e delle sue espressioni artistiche.

Provocatoria e socialmente impegnata, Yoko Ono è uno dei simboli dell'arte concettuale e del fermento culturale tipici degli anni '60. *Performer artist* americana, una delle prime che aderisce a *Fluxus*, collaboratrice e compagna di John Lennon, utilizza le arti visive come strumento per contrastare la cultura di massa e portare avanti un vero e proprio cambiamento sociale. Studia musica a New York, viene assorbita dalla scena artistica newyorkese, ed è tra i primi artisti ad esplorare l'arte concettuale e la *performance*. Personaggio poliedrico e socialmente attivo, fin dagli esordi Yoko Ono diffonde attraverso l'arte e la musica un messaggio di pace e di rispetto dei diritti umani. L'attenzione al sociale, concetto fondamentale delle opere di Yoko Ono, riguarda in primo luogo il tema delle disuguaglianze, soprattutto quelle di genere. Molti dei lavori dell'artista esprimono infatti un interesse al movimento femminista, lei incarna perfettamente lo spirito di ribellione e il fermento culturale di quegli anni esprimendolo con lavori d'avanguardia sia dal punto di vista artistico che politico¹¹⁴. Tra i suoi lavori più celebri c'è "*Cut Piece*" (1965), *performance* di *body art* in cui l'artista, seduta al centro di una sala della Carnegie Recital Hall di New York, permette agli spettatori di tagliarle i vestiti a brandelli, fino a rimanere quasi nuda, per mostrare come il corpo della donna viene socialmente percepito. Tra 1964 e il 1972 Yoko Ono si dedica alla produzione di film sperimentali. Un certo successo ebbe "*Bottoms*" del 1966: inquadrature di natiche di persone che passeggiano su una pedana mobile, accompagnate da una colonna sonora fatta di interviste ai passanti. "*Bed In*" (1969) che si tiene ad Amsterdam, è invece frutto della collaborazione con il celebre marito, e l'iconica *performance* consiste in una protesta non violenta contro la guerra in Vietnam, con grande valore mediatico. Yoko Ono e John Lennon sono a letto e rilasciano un'intervista, diventando il simbolo di una generazione a favore del cambiamento e della pace nel mondo. In anni successivi Yoko Ono farà ancora scalpore, come in "*Kiss Kiss Kiss*" (1980) dove registra un suo orgasmo nel lato B del singolo (Just Like) Starting Over di John Lennon, o in "*My Mommy Was Beautiful*" (2004) dove l'artista fa distribuire per le

¹¹⁴ «Yoko Ono – Le Donne dell'Arte», s.d., <https://iperarte.net/ledonnedellarte/yoko-ono/>.

vie di Liverpool volantini e striscioni raffiguranti parti intime femminili. Davanti all'indignazione del pubblico e delle autorità, l'artista continua a sostenere il suo intento di portare le donne alla consapevolezza del proprio corpo.

Carolee Schneemann (1939-2019) è considerata una delle madrine dell'“arte femminista”, e del transfemminismo. Lavora con installazioni, *performance* (ma anche film e video), e usa il suo corpo e la nudità in modo provocatorio in particolare per scardinare il binomio corpo femminile-oggetto del desiderio e lavorando contro la repressione maschile. Dopo aver iniziato la sua carriera artistica come espressionista astratta ha poi partecipato ad una serie di *Happenings* negli anni '60, tra cui “*Store Days*” di Claes Oldenburg. Da qui inizia a riflettere sul corpo e ad usarlo come mezzo espressivo, unendo l'interesse per le questioni di genere, e a New York entra in contatto con il gruppo di performer “Judson Dance Theater” che era un gruppo di performer, iniziando le sue prime opere legate anche al teatro cinetico (*Kinetic Theater*). Segue poi “*Eye/Body. 36 Transformative Action*” (1963), in cui per la prima volta utilizza il suo corpo nudo nel lavoro oltrepasando il confine artista-opera, subito molto criticato. Nel 1964 Schneemann crea la sua opera più famosa e che ha contribuito a farla conoscere nel panorama artistico: “*Meat Joy*”, realizzata sempre in collaborazione con il Judson Dance Theater. In questo lavoro sottolinea in particolare il rapporto tra pittura e corpo, infatti, i corpi dei partecipanti sono sia superficie pittorica e “pennello”¹¹⁵. Quattro uomini e quattro donne parzialmente nudi interagiscono in quello che sembra essere un normale incontro sociale, mentre danzano e giocano con vari oggetti e sostanze, tra cui pittura bagnata, salsiccia, pesce crudo, ritagli di carta e polli crudi che vengono serviti da una cameriera, la quale inizia una sorta di rissa alimentare e la cena si conclude sul pavimento¹¹⁶. Si viene a creare una danza di carne, una *performance* che ricorda un rito dionisiaco dove si celebrano i corpi attraverso l'erotismo e la sensualità. Vuole scioccare il pubblico attraverso questo rito orgiastico, in linea con il “*Teatro delle Orge e dei Misteri*” di Nitsch¹¹⁷, propone queste danze di corpi che interagiscono con animali morti e si imbrattano di vernice a vicenda, per richiamare forze interne e desideri subconsci

¹¹⁵ A. Mancino, *op.cit.*

¹¹⁶ «Carolee Schneemann», *Wikipedia*, aprile 17, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Carolee_Schneemann&oldid=138865478.

¹¹⁷ Si veda precedentemente in questo capitolo 2 dove si parla di Hermann Nitsch

primitivi. Nel proporre questo rito fortemente sessuale ed eroticizzato, Schneeman non solo porta la sfera privata nel pubblico rompendo dei tabù, ma, mostrando il suo corpo e quello delle altre partecipanti, parla di sessualità femminile, propone un immaginario nuovo dove la donna può essere apertamente sessuale e sensuale, prende il controllo del proprio corpo e del proprio piacere. Schneemann lavora anche con i film, sempre nel 1964 realizza *Fuses* (che fa parte di una trilogia autobiografica formata da *Plumb Line*, 1968-72, e *Kitch's last meal*, 1978) che ritrae lei e suo marito durante un amplesso per 18 minuti, mentre il loro gatto, Kitch, li osserva nelle vicinanze. Si pone l'accento sull'erotismo e sul piacere femminile dove il soggetto dell'opera è quindi il suo sguardo e il suo corpo. Nel 1975 realizza una delle sue azioni più discusse e famose, la performance "*Interior Scroll*" legata sempre alla questione di genere e al ruolo della donna nell'arte. Avvolta in un lenzuolo, sotto il quale indossa un grembiule, si sveste e poi sale su un tavolo dove ha segnato il suo corpo e viso con della vernice nera, e legge il suo libro "*Cézanne, She Was a Great Painter*" (pubblicato l'anno seguente). Poi lascia cadere il libro e continua a leggere da un rotolo di carta che l'artista srotolava dalla sua vagina. Il discorso descrive una versione parodia di un incontro in cui riceve critiche sui suoi film per la loro "persistenza di sentimenti" e "disordine personale". Quest'opera esprime l'inscindibile legame dell'artista alla sua fisicità, e vuole esprimere la critica alla scena dell'espressionismo astratto, dominata da figure maschili. L'atto di srotolare il foglio di carta da dentro l'organo femminile allude sia alla lettura interiore, quindi all'idea di guardare alla donna e alla sua identità sdoganandola dai condizionamenti esterni, sia l'idea che Schneemann, in quanto donna e artista, usi l'organo riproduttivo femminile, generatore di vita, per partorire arte¹¹⁸. Tra gli anni '70 e '80 l'artista continuerà a lavorare realizzando una serie di performance multimediali focalizzandosi sempre sul corpo ed elaborando un linguaggio che diventa simbolico per la storia del femminismo. Negli anni '90 realizza la serie "*Vulva's Morphia*" dove propone una collezione di immagini che propongono la rappresentazione preistorica degli organi genitali femminile. Nel 2017 riceve il Leone d'oro alla carriera in occasione della Biennale di Venezia, dove viene sottolineata l'importanza del suo lavoro per lo sviluppo della *Performance* e della *Body Art*, l'uso del corpo della donna come opposizione alla tradizione donna-oggetto e dei nudi femminili passivi da sottoporre allo sguardo maschile, la promozione del piacere

¹¹⁸ A. Mancino, *op.cit.*

sensuale femminile e la possibilità da parte della donna di emanciparsi da convenzioni sociali ed estetiche al tempo predominanti.

Anche Hannah Wilke (1940-1993) è stata un'artista che si è impegnata nell'ambito femminista per rivoluzionare gli stereotipi e la visione della donna con ironia e intelligenza, sovvertendo il ruolo della donna nell'arte e l'idea della donna oggetto sfruttando il suo corpo e la sua femminilità. Wilke inizia la sua carriera artistica negli anni '60 come scultrice, e già dai suoi primi lavori tratta il tema della sessualità femminile, rappresenta infatti delle vagine usando diversi materiali, come simbolo culturale e sociale di lotta contro i tabù culturali, in quanto è l'organo che si lega alla fertilità e all'oppressione della donna vista come bloccata nel ruolo di madre. Tra gli anni '60 e '70 si avvicina ad altri mezzi espressivi come la *performance* e la *body art*, la fotografia, il video. Comincia a utilizzare il proprio corpo come mezzo creativo nella sua opera, per indagare temi quali la sessualità e i ruoli di genere. È nel 1974 che per la prima volta usa il suo corpo come *medium* con "*Gestures*", un video che realizza il giorno dopo la morte del marito della sorella, un'opera in cui elabora un sentimento di cordoglio e smarrimento nel tentativo di ritrovare il suo corpo dopo l'esperienza della morte. Nel video Wilke usa il suo volto come se fosse un materiale scultoreo malleabile che modella con le sue mani, è come se toccandosi il viso alleviasse il dolore e allo stesso tempo studiasse e catalogasse i gesti e le pose. Il gesto di sfregarsi, massaggiarsi, lisciarsi e schiaffeggiarsi la faccia è interessante, ma è il movimento della bocca che si piega ad essere il più spinto, in quanto infrange con sensualità una regola culturale ed è una definizione dell'erotico, usa cioè la bocca e la clitoride come genitali femminili surrogati¹¹⁹. "*Super-T-Art*" (1974) è una delle prime opere di *Body Art* realizzate da Wilke. Il lavoro è formato da fotografie in bianco e nero che ritraggono l'artista mentre posa con un drappo bianco e dei tacchi, e le pose presentano un'evoluzione che vedono Wilke prima come una pudica Maria Maddalena e poi come un Gesù Cristo crocifisso che si sacrifica a favore della causa femminista. Wilke arriva alla rappresentazione metaforica del sacrificio richiamando la crocifissione, la donna-artista pronta a portare la croce a favore dell'arte e del femminismo, è come se qui l'artista dichiarasse il suo intento nel proporre un'arte che miri a liberare la donna

¹¹⁹ hotpotatoes, «Il mostro femmina. Alle tre del mattino ho cominciato a pensare...», *hotpotatoes*, ottobre 12, 2017, <http://www.hotpotatoes.it/2017/10/12/il-mostro-femmina/>.

dall'essere un oggetto passivo. Wilke usa il suo corpo come mezzo per lavorare contro gli stereotipi legati al ruolo della donna, definisce i suoi come «autoritratti performativi», si propone sempre nuda o seminuda e utilizza la sua femminilità giocando ironicamente con pose da modella. Si confronta con la rappresentazione erotica del corpo femminile nella storia dell'arte e nella cultura popolare. In “*S.O.S. Starification Object*” (1975) si riferisce a ruoli come la casalinga, solitamente associato al genere femminile. Si gira verso la macchina fotografica di tre quarti, con seno nudo e jeans con la chiusura lampo aperta, una mano sui genitali, e si fa ricoprire con gomme da masticare a forma di vulva, che simboleggiano cicatrici che interrompono lo sguardo voyeuristico dell'osservatore sottolineando l'oggettificazione del corpo femminile¹²⁰, denunciando la società che consuma le persone come si consumano le gomme da masticare¹²¹. “*Hannah Wilke through the large glass*” è una *performance* del 1976, dove Wilke si presenta vestita di bianco per richiamare le modelle di Yves Saint Laurent o quelle ritratte da Helmut Newton negli anni '70, icone sessuali e donne indipendenti. Mentre si spoglia e posa, si intravede l'opera di Duchamp “*The Bride stripped bare by her bachelor, even*” (1915-1923) proponendo un confronto diretto tra la sua immagine e la sua sessualità con la rappresentazione erotica delle donne nell'arte. Nell'opera di Duchamp l'atto sessuale viene legato ad un'idea meccanica del desiderio e dell'amore, Wilke si dispone in modo tale da porre le sue parti intime verso nove “automi” senza personalità che rimangono insoddisfatti a cui Wilke decide di mostrarsi volontariamente. Wilke ha cercato di proporre un punto di vista diverso, recuperando quell'immagine stereotipata che la società ha creato della donna, posando in modo sensuale, erotico e provocante, nel modo in cui le donne vengono dipinte e proposte. Non ha nascosto la sua femminilità che rivendica e che è legittima, e si pone come una scultura vivente facendosi immagine, ma solo apparentemente la donna da lei rappresentata è oggetto e soggetto, in realtà dietro c'è un significato più profondo, vuole veicolare un messaggio femminista e proporre proprio la parodia degli stereotipi culturali maschili, sovvertendo l'idea del binomio donna come corpo-oggetto e uomo come mente-soggetto.

¹²⁰ A. Mancino, *op.cit.*

¹²¹ hotpotatoes, *op.cit.*

2.2.3. Masturbazioni e ripetizioni / V.Acconci, B.Nauman

Uno fra gli artisti concettuali più influenti di questi anni che qui considero è Vito Acconci (1940 - 2017), designer, architetto del paesaggio e artista statunitense attivo sia con *performance* che con installazioni. Dalla fine degli anni '60 intraprende il percorso artistico della videoarte, usando il suo stesso corpo come soggetto di fotografie, film e video *performance*¹²². La sua ricerca sull'interazione e sulla percezione ha aperto nuove strade per l'arte contemporanea performativa, influenzando generazioni di artisti successivi. La prima opera di Acconci che ha attirato l'attenzione della critica è stata "*Following Piece*" (1969), in cui l'artista segue casualmente vari estranei per le strade di New York per un periodo di tre settimane, annotando i loro movimenti e cercando di prevedere le loro azioni future. L'opera mette in discussione la nostra comprensione della privacy e dell'osservazione, spingendo gli spettatori a riflettere sulle loro proprie esperienze di osservazione e di essere osservati¹²³. Negli anni '70 fa ricerca anche nelle installazioni audiovisive, e comincia ad essere una delle figure più controverse e discusse del XX secolo per le sue *performance* di *Body Art*. Attraverso l'elaborazione di azioni di ossessiva intensità, l'artista registra una serie di filmati e di video, privilegiando la ripresa diretta e continua. I primi lavori esprimono una ricerca di forte, talvolta perfino disturbante, di impatto fisico e psicologico, con una serie di azioni registrate senza sonoro su pellicola. Quasi contemporaneamente, inizia anche una fase più auto-analitica e di rilettura dei rapporti che regolano le relazioni tra il pubblico e il performer, spostando l'accento su forme di comunicazione che superano i confini convenzionali fra spazi pubblici e privati. Sviluppa una serie di monologhi simili a flussi di coscienza, diretti allo spettatore, assegnando ai lavori il titolo descrittivo dell'azione eseguita¹²⁴. Alcuni dei suoi video più iconografici sono proprio dei primi anni '70. In "*Three Frame Studies*" (1969), l'artista esegue una serie d'azioni in cui il suo gesto incontra diverse forme di resistenza fisica testando limiti fisici e simbolici dello spazio dell'inquadratura filmica. In "*Fall*" (1969), l'artista cade in avanti reiteratamente nel tentativo di afferrare una fotografia. In *See Through* (1970), prende a pugni il proprio riflesso nello specchio fino a causarne la

¹²² «Vito Acconci», *Wikipedia*, agosto 28, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Vito_Acconci&oldid=140839444.

¹²³ connectivart, «Vito Acconci Il corpo concettuale», *ConnectivArt*, maggio 11, 2023, <https://www.connectivart.it/vito-acconci-il-corpo-concettuale/>.

¹²⁴ «Vito Acconci», *Castello di Rivoli*, s.d., <https://www.castellodirivoli.org/artista/vito-acconci-2/>.

rottura. In “*Applications*” (1970) è coperto di segni rossi, tracce di baci dati da labbra femminili coperte di rossetto; l’artista sfrega poi il suo corpo contro quello di un altro uomo. In “*Corrections*” (1970), Acconci è nudo, di spalle alla videocamera, accende uno per volta alcuni fiammiferi che tenta di avvicinare ai peli della propria schiena, provocandosi ogni volta piccole bruciature. In “*Hand and Mouth*” (1970) l’artista tenta di infilarsi completamente la mano in bocca, fino all’auto soffocamento. In “*Open-Close*” (1970) esplora e testa una serie di capacità d’apertura e contrazione legate al proprio ano. In “*Centers*” (1971) per oltre 22 minuti di video, si concentra in modo ossessivo sulla punta del proprio indice del braccio alzato e immobile, posto esattamente al centro del monitor, elaborando una rigorosa quanto spiazzante analisi del rapporto fra osservatore e attore, invertendo e capovolgendo i termini comparativi di azione attiva e ricezione passiva. In “*Conversions*” (1971) in tre lenti e studiati esercizi, Acconci maneggia, gioca con e altera parti del suo corpo per suggerire trasformazioni anatomiche, simulando l’altro sesso. In quegli anni Acconci esplora il corpo tutto, lo mette alla prova, tenta di capire i suoi limiti e le sue reazioni, a volte con gesti ripetitivi, semplici che potrebbero sembrare quasi banali, arriva ad una ridicolizzazione del corpo, a sottoporsi a lesioni e sofferenze, cerca situazioni di sforzo fisico, di fastidio, cerca quasi di “sbarazzarsi di se stesso”¹²⁵. In questo studio ossessivo del corpo per Acconci risulta fondamentale l’utilizzo del feedback simultaneo, che gli consente di vedere in tempo reale la riuscita delle sue azioni, consentendogli di correggere immediatamente eventuali errori, utilizza il video come strumento di conoscenza e studio, grazie a queste tecnologie riesce anche ad ingigantire il proprio corpo fino a totalizzare lo schermo, ed annullare tutto il resto e diventare l’unico spazio della *performance*, infatti in un primo momento non prende in considerazione il lato psicologico dell’azione, ma considera il corpo come entità che occupa una certa quantità di spazio e tempo in senso prettamente fisico¹²⁶. Sempre nel 1971 realizza presso la Sonnabend Gallery di New York una delle sue *performance* più famose, “*Seedbed*”, dove all’interno di una sala della galleria completamente vuota, Acconci si nasconde sotto una rampa installata sul pavimento, e si masturba pronunciando anche frasi derivanti da

¹²⁵ Giulia Provolo, «La videoarte storica e l’ipotesi critica del narcisismo», 2023, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/31288>.

¹²⁶ Pasquale Fameli, «Vito Acconci e la sparizione dell’io», *Figure*, vol. 2, dicembre 2014, pp. 71–78.

fantasie che gli suscitavano i movimenti e le voci dei visitatori che entravano nella sala¹²⁷. Questo tipo di azione non ha un fine prettamente disturbante ma tende alla creazione di un rapporto intimo e profondo tra spettatore e artista che porti anche a un cambiamento della percezione dello spazio circostante¹²⁸. Con lo scopo di rendere il corpo il centro della propria ricerca artistica, sempre nel 1971 mette in scena “*Trademarks*” presso il Walker Art Center di Minneapolis, ricorrendo ad atteggiamenti autolesionistici e narcisistici, tratto che lo accomuna all’azione degli stessi anni della italo-francese Gina Pane¹²⁹. Durante questa *performance*, Acconci completamente nudo si morde ripetutamente gambe e braccia provocandosi ferite che vengono prima fotografate e poi ricoperte di inchiostro in modo da imprimerle su carta. Altre opere corpo-dipendenti includono “*Theme Song*” del 1973, in cui l’artista cantava la stessa canzone ogni volta che qualcuno entrava nella galleria, e “*The Red Tapes*” del 1976, una serie di registrazioni audio in cui l’artista ha parlato di fantasia sessuali in pubblico. Attraverso installazioni video e audio, dalla seconda metà degli anni ‘70, esplora i contesti espositivi scelti, riflettendo sul ruolo e sulle implicazioni dello spettatore. Il suo rapporto con il corpo molto autoriflessivo cambia, e se prima il fatto di essere punto centrale dell’esibizione era lo scopo, ora riconsidera la sua relazione con lo spazio, e dedicherà più spazio allo spettatore. Negli anni ‘80, Acconci si interessa fortemente alla scultura e cerca di confrontarsi con situazioni di carattere partecipativo, dedicandosi sempre di più sulla creazione di opere d’arte pubbliche e di architettura. Ha fondato il suo studio di architettura, e ha realizzato numerose opere pubbliche in tutto il mondo.

Bruce Nauman (1941), fotografo, scultore, videoartista statunitense, è molto noto per i suoi video in cui si ritrae attraverso telecamere fisse mentre ripete movimenti. Nel corso di più di mezzo secolo di ricerca, ha decostruito la grammatica artistica, con una attività disturbante e sperimentale, attraverso l’uso concettuale e performativo del linguaggio e del corpo. Laureato in matematica e fisica, ha filigranato la sua conoscenza scientifica in un paradigma rigoroso che esplora le tensioni psico-spaziali all’interno della

¹²⁷ La performance verrà ricreata poi nel 2005 da Marina Abramović al Guggenheim Museum di New York con l’opera “*Seven Easy Pieces*”.

¹²⁸ Antonia Cattozzo, «La ricerca e le performance di Vito Acconci», *Artuu Magazine*, dicembre 30, 2022, <https://www.artuu.it/la-ricerca-e-le-performance-di-vito-acconci/>.

¹²⁹ Si veda capitolo 2 relativamente a Gina Pane

soggettività¹³⁰. Da giovane si dedica alla musica, approfondendo la teoria musicale e come Nam June Paik rimane affascinato dal compositore innovativo e sperimentale Arnold Schönberg, e dal 1965 inizia a dedicarsi alla scultura e a sondare le potenzialità del corpo umano¹³¹. Il lavoro di Naumann mira a scardinare idee e riferimenti consolidati – sia spaziali e temporali sia concettuali – ponendo lo spettatore in una condizione destabilizzante. Richiamandosi all’opera di artisti e intellettuali quali Samuel Beckett, John Cage, Merce Cunningham, Man Ray e Ludwig Wittgenstein, l’artista affronta tematiche complesse e universali della condizione umana, che hanno a che fare con il corpo, il controllo e l’identità. Come fa Vito Acconci, anche Nauman sperimenta il dispositivo filmico usandolo come mezzo di indagine della condizione interiore, e fa uso del corpo come strumento di ricerca sia di esperienze fisiche che metaforiche. Tramite queste indagini il corpo stesso diventa oggetto e soggetto: in “*Neon Templates of the Left Half of My Body Taken at Ten-Inch Intervals*” (1966) Nauman traspare tridimensionalmente la propria figura disponendo dei tubi al neon verticalmente a intervalli regolari. Il corpo dell’artista diviene il fulcro di *performance* sperimentali realizzate anche in mancanza di pubblico e riprese con una cinepresa 16mm o una videocamera fissa. Spesso evocati nel titolo delle opere, movimenti ripetuti, posizioni e azioni basilari come camminare vengono adottati da Nauman per delineare lo spazio fisico e mentale del suo studio e documentati per essere trasmessi a ciclo continuo, come nel caso di “*Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*” (1967-68)¹³². Del 1968 è ancora “*Revolving upside down*”, dove l’artista posiziona la telecamera in modo che il pavimento risulti nella parte alta dello schermo, e per venti minuti, la durata della registrazione, si muove nello spazio, girando lentamente le gambe, avanzando e poi indietreggiando; un’operazione banale e semplice della quotidianità come il camminare, risulta nel video qualcosa di innaturale, la posizione della telecamera che fa vedere l’artista a testa in giù conferisce una sensazione di vertigini ed instabilità¹³³.

¹³⁰ Teresa Macrì, «Bruce Nauman, la resistenza del corpo contro i sistemi di controllo», *il manifesto*, ottobre 21, 2022, <https://ilmanifesto.it/la-resistenza-del-corpo-contro-i-dispositivi-dei-sistemi-di-controllo>.

¹³¹ «Bruce Nauman», *Wikipedia*, maggio 8, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Bruce_Nauman&oldid=139199238#cite_note-4.

¹³² «Bruce Nauman: mostra Neons, Corridors & Rooms», *Pirelli HangarBicocca*, s.d., <https://pirellihangarbicocca.org/mostra/bruce-nauman/>.

¹³³ Carlo Gesiot, «L’arte dello schermo interiore. Percorsi sull’opera di Bill Viola, tra grandi temi e alcuni malintesi.», 2023, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/35098>.

Del 1968 è “*Art Make*”, un video composto da quattro scene di dieci minuti ciascuna. Nauman, a torso nudo, è inquadrato a mezzo busto. Immerge le dita nel trucco e lo spalma su viso e corpo fino ad esserne completamente coperto. La prima scena è dedicata al bianco, poi si passa al rosa, al verde e infine al nero, sovrapponendo ciascuno strato. Alla fine, osserva il risultato del suo lavoro fissando l’obiettivo come fosse davanti ad uno specchio a dimostrazione di come l’artista possa diventare un’opera d’arte¹³⁴. Sempre di quell’anno è “*Bouncing in the Corner No.1*”, un video dove l’artista si riprende mentre si lascia cadere all’indietro, ritmicamente, per quasi un’ora; e anche il video “*Walk with Contrapposto*”, dove l’artista che cammina lentamente avanti e indietro all’interno di un corridoio dell’ampiezza di soli 50 centimetri costruito appositamente nel suo studio, mantenendo la posa “in contrapposto” ovvero con gambe e piedi sbilanciate rispetto all’asse del corpo. Da questo momento, la struttura architettonica del corridoio diventerà un elemento ricorrente nel suo lavoro, in opere e installazioni sempre più complesse. Ripropone il tema spesso, come in “*Corridor Installation*” (1970) e in “*Double Steel Cage Piece*” (1974), sviluppando una serie di opere di carattere spaziale, iniziate con “*Performance Corridor*” (1969), ambienti in cui invita di fatto il visitatore a passare da spettatore a fruitore attivo, realizzando numerosi corridoi e stanze, spazi concepiti per generare esperienze fisiche e mentali, come ad esempio “*Corridor Installation (Nick Wilder Installation)*” (1970) e “*Kassel Corridor: Elliptical Space*” (1972). Queste installazioni espandono le sue riflessioni sulla percezione dello spazio e del tempo (ad esempio *Kassel Corridor* è accessibile a una persona alla volta per il tempo di un’ora), nonché dell’immagine di sé mediata da dispositivi elettronici e di registrazione che spesso falsano ciò che tendiamo a definire come “reale”. Entrando nel corridoio, lo spettatore rimane in piedi, intrappolato e tenuto sotto sorveglianza al suo interno. Il corridoio è un dispositivo di perdita del sé, di spaesamento, di incontro con l’inconscio e deviazione della realtà poiché ridisegna la prossemica, manipola la psiche ed è la metafora eclatante della costrizione esistenziale. Queste produzioni, consente un’esperienza dall’interno dei dispositivi concettuali, ed è anche al centro di una recentissima mostra (2022-2023) “*Neons Corridors Rooms*” all’HangarBicocca di Milano¹³⁵. In anni successivi sviluppa poi una serie di Tunnels, immaginarie architetture sotterranee dove Naumann si focalizza

¹³⁴ «Bruce Nauman. *Art Make-Up: No. 1 White, No. 2 Pink, No. 3 Green, No. 4 Black. 1967-1968* | MoMA», *The Museum of Modern Art*, s.d., <https://www.moma.org/collection/works/114456>.

¹³⁵ «Bruce Nauman» cit.

sullo spazio vuoto, permeabile e instabile. Recentemente a Venezia ha allestito una personale (2021) in riferimento ai “*Contrapposto Studies*”, un affondo nella ricerca di vecchi e nuovi lavori nello spazio d’artista, l’atelier dove il corpo verifica, gesto dopo passo, passo dopo gesto, l’accadimento della forma, mettendo in luce il problema della reazione all’azione, e viceversa; il suo corpo che si compone e dirige, scompone e duplica, grazie anche alle nuove tecnologie che aiutano lo spettatore a immergersi in modo ancor più pregnante nel suo complesso lavoro d’indagine; e il suono, inteso in tutte le possibili declinazioni, dallo scalpiccio del tallone e della punta del piede, alla melodia di un pianoforte, al battito delle mani, al verseggiare della bocca mentre denti, lingua, gola e pancia si destreggiano nel seguire i comandi del cervello¹³⁶. In oltre cinquant’anni di lavoro, la forma espressiva di Nauman si potrebbe riassumere spazialmente intorno allo studio dell’artista quale luogo di sperimentazione e creazione ultima, fisicamente attraverso l’impiego del suo stesso e sensorialmente mediante l’esplorazione del suono come fenomeno fisico benché invisibile. Gestì semplici, dove ripetizione viene vista come forma di cambiamento.

2.3. Autolesionismi e trasformazioni degli anni ‘70

I movimenti studenteschi del 1968 segnano l’arrivo degli anni ‘70, che portano al definitivo riconoscimento della *performance* all’interno della storia dell’arte. In questi anni il corpo e la presenza dell’artista, assieme all’esperienza dell’arte in simultanea con l’audience, assumono un ruolo centrale per la performance e alcuni artisti si dedicano completamente alla *performance*, come Gina Pane, Chris Burden, Marina Abramović, Ana Mendieta, Gilbert&George, Joan Jonas. Le azioni di questi *performer* erano anche molto diverse tra loro: potevano essere brevi o lunghe, potevano essere intime, oppure agire su larga scala, potevano essere programmate o improvvisate, potevano avere carattere autobiografico o essere scioccanti, esoteriche o satiriche, potevano occuparsi di critica sociale, parlare di gruppi emarginati, della diversità, di un ritorno al rituale, oppure dell’arte stessa, del rapporto con il proprio mercato e del rapporto tra artista e pubblico¹³⁷.

¹³⁶ Ilaria Bignotti, «BRUCE NAUMAN: un mare di corpi, di braccia, di gambe», *Esportoarte*, settembre 1, 2021, <https://www.esportoarte.net/arte/bruce-nauman-contrapposto-studies/>.

¹³⁷ Damiano Fina, «Breve storia della Performance Art nel XX secolo», *Damiano Fina*, luglio 12, 2017, <https://www.damianofina.it/breve-storia-della-performance-nel-xx-secolo/>.

La *body art* che si sviluppa lungo questo decennio si presenta come un paradosso linguistico dell'artista, ossessionato dalle potenzialità fisiche. In una estremizzazione artaudiana, i *body artist* inseguono le possibilità conoscitive dell'essere, cercano di affrontare la morte attraverso la vita, tra voyeurismo ed esibizionismo, tra sadismo e piacere masochistico. L'azione si serve di mezzi di riproduzione meccanica come fotografie, video e film nell'intento duplice di documentazione e indagine penetrante¹³⁸. Oltre azioni che prevedono preparazioni e analisi, il versante più duro vede l'utilizzo del corpo come luogo di azioni sadomaso, soggetto-oggetto di azioni violente e aggressive. Il tentativo che fa il l'artista è di autoriflessione ma attraversa varie manifestazioni dell'essere e della società, e la performance come evento artistico mira a produrre sensibilità e non oggetti, rappresenta l'affermazione del soggetto e la vanificazione dell'oggetto, e l'*In-der-welt-sein* (l'essere al mondo) si afferma come fenomenologia fondante del fare artistico e tutta l'attività performativa converge su questa dimensione esistenziale. L'estremismo e le azioni cruente e crudeli di alcuni performer mira ad una visione nichilista che vuole arrivare alla forma embrionale della materia (il corpo) per ricominciare dal punto zero, riattivando e provocando, tramite appunto l'attività corporea, una tensione, una scossa emotiva del fruitore. Molte attività performative passano attraverso le ritualizzazioni corporee, e la crudeltà artaudiana è una risposta alla crudeltà del reale, parte dell'esistente e arriva all'artista.

Come transizione fra anni '60 e '70, anche il mezzo del video usato dagli artisti adatta la sua retorica dell'immagine elettronica alle espansioni immateriali delle arti visuali, in quanto sono proprio questi gli anni dell'arte concettuale, minimalista, e viene indagata la complessa dimensione temporale, cercando anche al contempo di destrutturare l'ambigua verità del tempo reale della televisione. Il confronto fra arte e tecnologia continua ad essere vivo, e continua l'assorbimento delle potenzialità dei nuovi strumenti¹³⁹. Le immagini nel video vengono prolungate sfidando la dimensione speculare del tempo reale, e l'opposizione con la televisione era netta.

Inoltre, proprio dalle contestazioni giovanili legate al movimento del '68, negli anni '70 il mettere in discussione il soggetto, attraverso i movimenti liberatori, socialmente e politicamente, coincide con l'affermazione di filosofie, di ricerche culturali

¹³⁸ T. Macrì, *Il corpo postorganico*.

¹³⁹ V. Fagone, *op.cit.*

e psicoanalitiche che vanno a concentrarsi sulla soggettività in costruzione. Le correnti sperimentali artistiche di questi anni manifestano una nuova sensibilità estetica, e non è estraneo, infatti, all'espressione del corpo, il discorso del cosiddetto “*Terzo Teatro*” legato ad Antonin Artaud e alle esperienze di Jerzy Grotowsky, del *Living Theatre* e dell'*Odin Teatret*. Fortemente legato alle tematiche della corporeità, il *Terzo Teatro* è un filone drammaturgico teorizzato da Eugenio Barba, dove si è modificato il concetto dell'attore così come concepito da Jerzy Grotowski (anche lui figura di spicco del teatro del Novecento, il regista polacco era il teorizzatore del “teatro povero” e per il quale era essenziale cosa poteva fare l'attore con il proprio corpo, senza allestimenti scenici che distraessero da una esperienza realmente viscerale con il pubblico). Barba usava la segmentazione del movimento e del corpo dell'attore, trasferito anche all'azione scenica, di cui se ne era servito in primis Stanislavskij. Barba componeva alcune scene definendole «azioni ermafrodite»¹⁴⁰, in cui l'attore si creava una traccia per riportare alla memoria in pochi istanti le azioni da compiere. Egli identifica una modalità di organizzazione teatrale e messa in scena che esplora se stessi e la società, caratterizzata da una marcata vocazione sociale della funzione drammaturgica e dei suoi interpreti, oltre a una genesi dell'attore. Apprende da Grotowski l'importanza del rapporto tra attore e regista e la necessità dell'attore di esercitarsi ogni giorno. Dopo aver fondato la compagnia dell'*Odin Teatret*, punta tutto sulla tecnica e training fisico degli attori per allenare corpo e mente, superare i limiti della fatica e raggiungere una maggior consapevolezza del proprio corpo in relazione all'ambiente che occupa. Con l'allenamento del corpo si potevano memorizzare movimenti e superare gli automatismi che potevano produrre gesti finti o poco credibili¹⁴¹. I risultati sono spettacoli corporei, canzoni, danze, meraviglia per lo spettatore, invenzione di mondi altri.

2.3.1. Ferite, dolore, masochismi / G.Pane, C.Burden, M.Abramović

Una *performer* che ha donato tutto il proprio corpo alla propria arte, ritenendo che lo stesso fosse al contempo progetto, materia ed esecuzione artistica, è Gina Pane (1939-1990), artista italo-francese e una delle più grandi rappresentati della *body art* degli anni

¹⁴⁰ M. De Marinis, *op.cit.*

¹⁴¹ Erica Natali, Alice Spadoni, «Il corpo e il teatro: cos'è e come nasce il training [Erica Natali e Alice Spadoni]», *Aula 41 | PQ 23*, giugno 16, 2020, <https://aula41.wordpress.com/2020/06/16/il-corpo-e-il-teatro-cose-e-come-nasce-il-training/>.

‘70. Realizza una serie di *performance*, minuziosamente preparate e documentate, in cui ogni gesto, spesso legato alla dimensione dolorosa del corpo, viene compiuto con un’apparenza rituale. La sua visione non era illustrativa ma fondante di una spiritualità contemporanea in cui l’arte doveva avere un ruolo determinante, alla ricerca di un equilibrio dialettico con il pubblico, di un suo coinvolgimento fisico ma soprattutto mentale¹⁴². Il corpo per lei è linguaggio, comunicazione e confronto, luogo d'incontro:

«Il mio operare corrisponde ai differenti modelli d’approccio di una realtà corporale e cerca di mostrare che la maniera stessa in cui viviamo il corpo non è mai completamente “nostra” per il fatto che ogni esperienza corporale riflette il corpo dell’altro. In altre parole, il mio corpo in azione non è solamente in relazione ma relazione esso stesso.»¹⁴³

L'essere umano e l'ambiente si legano nella sua opera, dove mescola alle tematiche sociali e politiche quelle ambientali ed ecologiche. Ogni cosa che esiste nel nostro mondo fa parte di una catena ed ogni gesto e azione si ripercuote sullo spazio circostante, per una comunicazione non verbale attraverso il linguaggio del corpo. Il fatto che le artiste donne, come Gina Pane, abbiano messo il corpo al centro delle proprie azioni, fisicamente e davanti al pubblico, significa che sentivano forte la necessità di reagire ai soprusi che il corpo stesso della donna aveva subito nel corso della storia e della storia dell’arte. Il riscatto è arrivato da una presa di coscienza che ha portato le artiste a voler fare tabula rasa e ripartire dall’unica cosa che sentivano di possedere totalmente, il loro corpo. Hanno sperimentato e hanno cercato di riscattare il corpo dalla posizione subordinata in cui si trovava in maniera sia concettuale che fisica, hanno rimesso al centro le azioni, la sessualità, la pelle, gli organi legati alle relazioni intime, effettive e sociali.

Dopo aver studiato all’Accademia delle Belle Arti di Parigi dal 1961 al 1966 e dopo un iniziale approccio alla scultura, Gina Pane intraprese il suo bizzarro percorso professionale negli anni ‘70 realizzando delle *performance* dove metteva in gioco il proprio corpo scrutandone e studiandone anche la dimensione dolorosa¹⁴⁴. Si può

¹⁴² performanceartebodyart, «Gina Pane», *Performance Art*, luglio 9, 2013, <https://performanceartebodyart.wordpress.com/2013/07/09/gina-pane/>.

¹⁴³ Carla Subrizi, *Azioni che cambiano il mondo: Donne, arte e politiche dello sguardo*, Milano, Postmedia Books, 2020.

¹⁴⁴ Silvia Fiorini Granieri, «Gina Pane – Le Donne dell’Arte», s.d., <https://iperarte.net/ledonnedellarte/gina-pane/>.

ravvedere un'assonanza con Hermann Nitsch¹⁴⁵ in merito proprio al dolore e al corpo che lo prova:

«La ferita è un segno dello stato di estrema fragilità del corpo[...] un segno che evidenzia la situazione esterna di aggressione, di violenza a cui siamo esposti»

Gina Pane si rivolge per di più alle donne, alla loro condizione subalterna all'inizio degli anni '70: per lei il corpo è il catalizzatore di tutte le esperienze: intime, in rapporto con l'ambiente circostante e con l'altro, così come il mezzo con il quale denunciare la sofferenza spesso inflitta alle donne dalla società. Prima di diventare una figura rilevante della *Performance Art*, realizzò numerosi dipinti geometrici vicini alle esplorazioni di Bruce Nauman e di Robert Morris, che anticipavano le tematiche dei suoi lavori successivi. La sua carriera artistica si può suddividere in tre fasi¹⁴⁶. Nella prima (1968-1970) l'artista si concentra sul rapporto fra corpo e natura circostante, per lo più con installazioni; il paesaggio e gli ambienti all'aperto non hanno funzione di palcoscenico o luogo di esibizione ma sono parte integrante e fondamentale della sua espressione. Avvengono anche le prime sue azioni, piccoli gesti come spostare oggetti, creare legami fra di essi, anche se non si svolgono alla presenza di pubblico. Nella seconda fase (1971-1974), la più importante, la ricerca artistica diventa più articolata, il corpo diventa attivo di fronte al pubblico attraverso una serie di *performance*. L'artista infatti mette alla prova il proprio corpo come se fosse una cassa di risonanza della società, lo ferisce per oltrepassare la dimensione materiale; il dolore è un'esperienza umana condivisibile universalmente, e il tutto si condensa in un dialogo tra uomo e natura guidato dall'amore verso il prossimo. In "*Escalade non anesthésiée*" (1971) Gina Pane sale una scala con chiodi a piedi e mani nude, ferendosi inevitabilmente. Il tema della sopportazione del dolore fisico è costante in ogni suo progetto. Ferirsi non è più un atto masochista ma diventa un modo per condividere con l'altro il proprio dolore. Nel 1972 a Los Angeles mette in scena un'azione chiamata "*Il bianco non esiste*", dove inizia a ferirsi il viso con una lametta, di fronte alla folla sbigottita. Il tentativo è quello volersi liberare dal preconetto e dalla gabbia estetica dove, in particolare le donne, sono costrette a vivere.

¹⁴⁵ Si veda il capitolo 2 in merito a Hermann Nitsch

¹⁴⁶ «Gina Pane», *Wikipedia*, luglio 14, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Gina_Pane&oldid=140183997.

Ogni ferita che l'artista si provoca è la ferita di ogni donna costretta ad abusi e dolori¹⁴⁷. Una delle più suggestive è sicuramente “*Azione Sentimentale*”, del 1973, che ha una forte connotazione sessuale e religiosa: vestita di bianco, con un solo bouquet di rose rosse tra le mani, l'artista stacca una ad una le spine per poi provocarsi ferite infilandosene tutte lungo le braccia e lasciarsi macchiare dal sangue, movimenti che fanno cogliere bene la dimensione del martirio religioso che mette in scena attraverso l'automutilazione¹⁴⁸. Il sangue diventa elemento portante delle sue *performance*, provocarsi dolore era per lei come donarsi un modo per mostrarsi al pubblico, senza alcun tipo di intermezzi.

«Se apro il mio corpo affinché voi possiate guardarci il mio sangue, è per amore vostro: l'altro. Vivere il proprio corpo vuol dire allo stesso modo scoprire sia la propria debolezza, sia la tragica ed impietosa schiavitù delle proprie manchevolezze, della propria usura e della propria precarietà. Inoltre, questo significa prendere coscienza dei propri fantasmi che non sono nient'altro che il riflesso dei miti creati dalla società... il corpo (la sua gestualità) è una scrittura a tutto tondo, un sistema di segni che rappresentano, che traducono la ricerca infinita dell'Altro.»

In “*Action Transfert*” (1973) in cui ferisce il suo corpo, con faccia e viso, da vetri scheggiati, mentre in “*Death Control*” (1974) giace supina al suolo e lascia scorrere sul suo volto dei vermi, che rendono espressivo il suo finto essere cadavere, affrontando il tabù della morte, del dolore, della malattia. Gina Pane si espone in prima persona in rituali, in una serie di gesti che aprono una ferita, tanto fisica quanto mentale. Con l'artista il privato diviene pubblico in una dimensione poetica prima ancora che politica, definisce una propria autonomia in cui la ferita consente un linguaggio, una comunicazione, un dialogo, che irrompe sulle relazioni mancate tra esseri dalle esistenze separate da convenzioni, scelte, referenze. Nella fase finale della sua creazione artistica, non svolge *performance*, anche se il ruolo del corpo e la sua relazione con il mondo circostante continuano ad essere temi della sua ricerca. La rappresentazione delle ferite in questo caso diventa simbolica: nelle “*Partizioni*” le opere sono composte da fotografie delle sue *performance* passate, oggetti già presenti nelle sue azioni che possono essere interpretati, nella dimensione cattolica, come ricordi, reliquie e oggetti del martirio.

¹⁴⁷ S.F. Granieri, *op.cit.*

¹⁴⁸ Si veda per raffronto della stessa tematica il capitolo 3 in merito al film *Martyrs*

Autolesionismo estremo: con Chris Burden (1946-2015), statunitense, l'arte diventa una cosa viva, il corpo stesso dell'artista, in un preciso lasso di tempo. Con Burden, la componente del *tempo* è fondamentale, è l'arco di durata nel quale si iscrive l'atto deliberato di mettere a repentaglio se stesso, di usare o abusare del proprio corpo, e dove gli spettatori compongono il contesto¹⁴⁹. Da perfetto *body artist*, egli offre il proprio corpo, e non solo quello, perché l'esperienza artistica avvenga. Non è l'unico che comincia, negli anni '70, a far cadere i tabù; infatti, negli stessi anni Vito Acconci si masturbava sotto il pavimento di una galleria d'arte in "Seedbed", e Marina Abramović si auto-infliggeva dolore in vari modi nella serie "Rhythm"¹⁵⁰. Burden trova nella violenza fisica il suo modo di esprimersi, e le sue prime *performance* lo mettono realmente fisicamente in pericolo, dato che la consapevolezza del corpo e la sua fragilità sono usate dall'artista per riportare violentemente in vita tutte le emozioni¹⁵¹. Nel 1971 concepisce per la sua tesi di laurea "Five Day Locker Piece", dove rimane chiuso per cinque giorni e cinque notti in uno degli armadietti metallici dell'Università con un recipiente per bere e uno per urinare. Il corpo è nascosto, recluso, e sottoposto a un'immobilità forzata e innaturale. L'azione non ha pubblico, o meglio, l'audience è rappresentata dagli studenti che durante la frequentazione quotidiana si avvicinano all'armadietto per recare un po' di sollievo all'artista recluso. La sua come molte altre *performance* dei *body artist*, per loro natura transitorie, mutevoli e precarie, spesso irripetibili, mostrano l'urgenza d'essere fermate, catturate, registrate in un'immagine, in un filmato, in una traccia che ne documenti l'avvenuta realizzazione e che le trasformi in oggetti d'arte, da esporre e inserire nel circuito del mercato. Burden si era interessato molto all'arte visiva e alla fotografica, e l'atto performativo viene di fatto oggettualizzato, fotografato e venduto come pezzo d'arte, come merce¹⁵². Sempre nello stesso anno, in una sala della galleria F-Space in California esegue "Shoot", una delle sue *performance* più note. Per essa, convinse l'amico Bruce Dunlamp a sparargli addosso con un fucile calibro 22 da cinque metri di distanza. L'azione si svolge davanti ad un pubblico che non aveva la possibilità

¹⁴⁹ Alessandro Tempi, «Artonweb - Chris Burden o la libertà dell'artista», 2019, <https://www.artonweb.it/artreader/articolo32.html>.

¹⁵⁰ Si veda in questo capitolo le parti riguardanti Marina Abramović e Vito Acconci

¹⁵¹ «Chris Burden», *Wikipedia*, marzo 30, 2024,

https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Chris_Burden&oldid=138573186#cite_note-A-11.

¹⁵² Alessandro Rugnone, «Il confine labile tra autolesionismo e body art: l'esempio di Christopher Burden», *Il termopolio*, 2016, <http://www.iltermopolio.com/3/post/2016/08/il-confine-labile-tra-autolesionismo-e-body-art-lesempio-di-christopher-burden.html>.

di intervenire e anche questa viene ripresa da una telecamera. Il proiettile avrebbe dovuto colpire solamente di striscio il braccio dell'artista ma l'amico centra in pieno l'arto del compagno trapassandolo da parte a parte, quindi Burden ne rimane ferito. In *"Deadman"* del 1972 invece si chiude in un sacco di tela e si stende nel mezzo di una strada trafficata di Los Angeles, rischiando di essere investito e di provocare incidenti. L'azione si conclude con l'arrivo della polizia e con l'arresto dell'artista. Poi, *"Through the Night Softly"* del 1973 vede l'artista statunitense scivolare nudo su di un piano cosparso di chiodi, lamette, cocci di vetro e altro materiale tagliente. Del 1974 è la sua *"Trans-Fixed"* in cui si fa crocifiggere sul cofano di un maggiolone, piedi e mani trafitti da chiodi. Il motore viene spinto fuori giri per simulare le urla di dolore, e le vibrazioni gli causano forti dolori alle mani. Nel 1975 al museo di arte contemporanea di Chicago, concepisce e realizza *"Doomed"*, che rende bene il concetto di questo atto di offrirsi. Burden si stende sotto una lastra di vetro appoggiata ad un muro sul quale aveva installato un orologio e lì rimane immobile, nelle sue intenzioni finché qualcosa o qualcuno non interferisce. Nell'arco di due giorni, le reazioni del pubblico erano disperate: applausi, fischi, tentativi di approccio, garofani rossi, silenzioso disappunto. Dopo 45 ore, un dipendente del museo gli avvicinò un contenitore pieno d'acqua, e Burden si alzò in piedi da sotto la lastra e con un martello infranse l'orologio posto sopra la parete, segnando la fine della *performance*. Per tutto quel tempo era rimasto immobile senza bere né mangiare, urinandosi addosso. *Doomed* smaschera l'assurdità, o l'ipocrisia, delle convenzioni per le quali, una volta assunto il ruolo di spettatori, si crede di essere esentati dall'avere responsabilità etiche rispetto a ciò che si vede o si assiste. Ci si poteva invece appellare al principio estetico dell'inviolabilità dell'arte, ma il gesto dell'acqua era l'interferenza che, nel disegno e nelle aspettative dell'artista, poneva fine alla *performance* proprio perché, come Burden aveva pianificato, veniva finalmente ad intromettersi con essa, con la sua inviolabilità. Dopo questa, Burden non ha più ripetuto esibizioni che mettessero a rischio la propria vita, e dalla fine degli anni '70 di dedica maggiormente alla creazione di installazioni scultoree ingegneristiche. L'artista introduce tematiche di violenza nelle città, della diffusione delle armi da fuoco, la Guerra in Vietnam, che in quel periodo imperversa ancora, ma anche attentati e terrorismo, comprese le uccisioni dei due Kennedy, di Martin Luther King e di Malcolm X, oltre che la repressione violenta di proteste studentesche e sessantottine. Ma ciò che scaturisce dai lavori di Burden è anche

la fragilità e vulnerabilità del corpo umano, la scarsa importanza di un individuo di fronte alla morte e l'effimerità della fiducia negli altri, quindi il ruolo del pubblico e i limiti dell'arte. Atti che rendono lo spettatore confuso, turbato, traumatizzato. Le *performance* di Burden ci mostrano il dolore in tutta la sua crudezza, nudo, palpitante, pulsante, senza filtri, o mediazioni. Sconcertano, stravolgono, rendono drammaticamente accessibile e fruibile la sofferenza viva, e attraverso quella Burden offre occasione di catarsi, di purificazione, in quando solo dialogando con la morte si possa ritrovare una rinascita¹⁵³.

Altra figura chiave della *Body Art* di questo periodo è Marina Abramović (1946), artista serba naturalizzata americana. È stata una delle prime *performer artist*, tanto da autodefinirsi «Grandmother of performance art», sancendo il suo posto di spicco insieme a Bruce Nauman, Vito Acconci, Chris Burden e Gina Pane. Negli anni '70 crea i suoi primi lavori esposti al pubblico, sperimentando i primi ambienti sonori e le video installazioni e contribuendo così con il suo lavoro a delineare alcuni punti fondamentali dell'arte contemporanea¹⁵⁴. Il suo rapporto con l'artista tedesco Ulay inizia nel 1976, e durerà fino al 1988. Considerati come un'unica entità, i due artisti diedero vita insieme a delle *performance* innovative e di grandissimo impatto nello scenario artistico, incentrate sul corpo e sulla stretta relazione delle loro azioni. Il suo è un lavoro sociale che indaga non l'autonomia dell'opera d'arte bensì quella dell'essere umano, ed esplora il rapporto tra performer e il pubblico. L'artista ha sempre creduto in un'arte che indaga le necessità della società, tanto che «L'arte senza etica è cosmetica»¹⁵⁵. Nell'attività performativa utilizza il corpo come medium e materiale della propria ricerca artistica, sperimentando i limiti fisici e le possibilità mentali, arrivando anche ad azioni masochiste, cui sottopone la propria carne e la propria sensibilità femminile di fronte un pubblico non più passivo, ma attivo, giudice e psicologicamente costretto a reagire. La *performance* è il mezzo più adatto ad esprimere la sua personalità, è una forma d'arte diretta che le permette di esplorare ciò che fa paura, il dolore e la morte e di presentare queste emozioni al pubblico

¹⁵³ Andrea Campana, «Chris Burden: l'artista che fece body art... facendosi sparare a un braccio», novembre 9, 2022, <https://www.lascimmiapensa.com/2022/11/09/chris-burden/>.

¹⁵⁴ «Marina Abramović», *Wikipedia*, maggio 27, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Marina_Abramovi%C4%87&oldid=139499410.

¹⁵⁵ Daisy Triolo, «Marina Abramović – Le Donne dell'Arte», s.d., <https://iperarte.net/ledonnedellarte/marina-abramovic/>.

come davanti ad uno specchio. In questo modo ritiene che l'arte possa elevare lo spirito, e per raggiungere questa intensità serve provare anche sofferenza, invitando il pubblico ad usare su di lei gli oggetti più diversi, tra cui anche corde e forbici, per trasmettere l'importanza del tema della violenza sui più deboli, e, soprattutto, quella esercitata sulle donne¹⁵⁶. Lei è l'oggetto, lei è la *performance*, ma lo è anche il pubblico che reagisce. Il confronto con il dolore e l'esaurimento delle forze fisiche sono stati fondamentali per la sua espressione: la sua prima esperienza performativa è del 1973, "*Rhythm 10*", un gioco russo in cui l'artista utilizzava venti coltelli e due registratori, conficcando velocemente il coltello tra un dito e l'altro. Ogni volta che si tagliava sostituiva il coltello e registrava l'operazione sul primo registratore. Dopo essersi tagliata venti volte, riavvolgeva il nastro, riascoltava i suoni e li ripeteva tagliandosi venti volte esattamente negli stessi punti, cercando di fondere presente e passato, compreso l'errore. La *performance* si chiudeva con l'immagine dei coltelli, delle macchie di sangue e del registratore che riproduceva un duplice suono: quello della prima e della seconda parte del gioco¹⁵⁷. Nel 1974 esegue "*Rhythm 0*", una delle sue *performance* più conosciute, dove Abramović si presenta al pubblico posando sul tavolo diversi strumenti di piacere e dolore; fu detto agli spettatori che per un periodo di sei ore l'artista sarebbe rimasta passivamente priva di volontà e avrebbero potuto usare liberamente quegli strumenti con qualsiasi volontà. Si era imposta tale prova in un tempo prefissato secondo una strategia di John Cage, adottata da molti altri artisti performativi allo scopo di dare un inizio e una fine a un evento non lineare¹⁵⁸. Dopo le prime tre ore in cui i partecipanti che le giravano intorno con qualche approccio intimo, esplose poi in uno spettacolo pericoloso e incontrollato; tutti i suoi vestiti vennero tagliuzzati con le lamette; nella quarta ora le stesse lamette furono usate per tagliare la sua pelle e succhiare il suo sangue. Il pubblico si rese conto che quella donna non avrebbe fatto niente per proteggersi ed era probabile che potesse venir violentata; si sviluppò allora, tra il pubblico, un gruppo di protezione e, quando le fu messa in mano una pistola carica e il suo dito posto sul grilletto, scoppiò un tafferuglio tra il gruppo degli istigatori

¹⁵⁶ Elena Gaia, «Marina Abramovic: il corpo come strumento di espressione», *Meer*, maggio 22, 2022, <https://www.meer.com/it/69729-marina-abramovic-il-corpo-come-strumento-di-espressione>.

¹⁵⁷ Giuseppe Nifosi, «Marina Abramović: l'arte è vita», *Arte Svelata*, novembre 24, 2020, <https://www.artesvelata.it/marina-abramovic-arte-vita/>.

¹⁵⁸ Giulia Bella, «Come una performance di Marina Abramović dimostrò che l'essere umano è per natura crudele e violento», *THE VISION*, ottobre 25, 2021, <https://thevision.com/cultura/marina-abramovic-rhythm-0/>.

e quello dei protettori. L'opera la metteva in condizione di affrontare le sue paure in relazione al proprio corpo, sperimentando l'aggressività umana, evidenziando il lato oscuro pronto ad emergere¹⁵⁹. Sempre nel 1974 esegue *"Rhythm 5"*. Furono realizzate due stelle con assi di legno posizionate una dentro l'altra. Con quest'opera l'artista ha cercato di rievocare l'energia prodotta dal dolore, in questo caso utilizzando una grande stella intrisa di petrolio, che accende all'inizio della *performance*. Rimanendo fuori dalla stella, la Abramović inizia a tagliarsi i capelli e le unghie di mani e piedi. Terminata ognuna delle operazioni, inizia a gettare i ritagli nelle fiamme, creando ogni volta un'esplosione di luce. Bruciando la stella a cinque punte l'artista ha voluto rappresentare il concetto di purificazione fisica e mentale, riferendosi contemporaneamente all'appartenenza politica del suo passato¹⁶⁰. Nel 1975 crea *"Art Must Be Beautiful"*, in cui l'artista si spazzola i capelli per un'ora con una spazzola di metallo nella mano destra e contemporaneamente si pettina con un pettine di metallo nella sinistra mentre ripete continuamente «L'arte deve essere bella, l'artista deve essere bello» fino a quando si sfregia il volto e si fa sanguinare la cute. In *"Thomas Lips"*, sempre del 1975, comincia mangiando un chilogrammo di miele, poi bevendo un litro di vino bianco e rompe con la sua stessa mano il bicchiere. A poco a poco l'azione diventa più violenta, e culmina in atti di autolesionismo, come l'incisione di una stella a cinque punte che l'artista pratica con un rasoio sul proprio ventre. Facendo riferimento a diversi temi propri della fede cristiana e a riti di purificazione e di autopunizione, si fustiga e si distende su una croce composta di blocchi di ghiaccio e, mentre un getto d'aria calda diretta sul suo ventre fa sanguinare la stella incisa, il resto del corpo comincia a gelare. Gli spettatori, che non riescono a rimanere passivi dinanzi a una simile visione, intervengono togliendola di forza dallo stato di congelamento. L'esecuzione diventa un dialogo, un rapporto diretto di azione e reazione, tra l'esecutrice e lo spettatore che non può restare inattivo mentre assiste in prima persona all'azione ed è quindi psicologicamente costretto a reagire. La reazione dello spettatore diventa l'oggetto dell'esecuzione¹⁶¹. Nel 1976 realizza *"Freeing The Body"*, *"Freeing The Memory"*, *"Freeing The Voice"*, in cui si spinge incessantemente nella prima a continuare a ballare, nella seconda a recitare parole, nella terza a gridare,

¹⁵⁹ visconteinesistente, «Marina Abramovic – Performances», *Il visconte inesistente*, luglio 17, 2010, <https://ilvisconteinesistente.wordpress.com/2010/07/17/marina-abramovic-performances/>.

¹⁶⁰ «Marina Abramović» cit.

¹⁶¹ *Ivi*.

con lo scopo di annullare il corpo e poi la mente, spingendosi oltre i propri limiti per purificare il corpo e la mente e scivolare in uno stato di incoscienza. Nel 1977 assieme al suo compagno Ulay (pseudonimo di Uwe Laysiepen, 1943-2020), realizza “*Imponderabilia*”, dove i due si dispongono nudi all’entrata di una galleria assieme, costringendo i visitatori a insinuarsi fra i loro corpi. L’operazione, di carattere psicologico-sociale, intendeva costringere il pubblico ad affrontare le proprie emozioni: si trattava infatti di scegliere da che parte voltarsi e di superare l’imbarazzo di avere un contatto fisico con sconosciuti privi di vestiti. Nel 1980 esegue “*Rest Energy*”, dove assieme al compagno Marina brandisce un arco rivolto verso di sé, mentre Ulay ne tende la corda tirando verso il suo lato una freccia puntata sul cuore della donna. Anche in tempi più recenti le *performance* di Marina Abramović hanno continuato a riscuotere uno straordinario seguito e successo. In “*Balcane Baroque*” (1997) alla Biennale di Venezia l’artista è rimasta seduta per quattro giorni interi (sette ore al giorno) al centro di una grande stanza scura, intenta a pulire con una spazzola un cumulo di 2500 ossa bovine insanguinate, simbolo di tutte le vittime innocenti, denuncia del conflitto che in quegli anni insanguinava la Bosnia, sua terra di origine, ma anche di tutte le guerre che insanguinano il mondo. Nel 2010 al MOMA di New York, è stata organizzata una grande retrospettiva dedicata a Marina Abramović, intitolata “*The Artist is present*”, dove l’artista è stata presente durante l’intero periodo dell’esposizione (come da titolo), rimanendo seduta, immobile, dall’apertura alla chiusura del museo, per tre mesi, sei giorni alla settimana, ogni giorno per sette ore consecutive, guardando i visitatori invitati a sedersi. A tale *performance* si presenta inaspettatamente l’ex compagno Ulay, (con il quale i rapporti si erano rotti nel 1988, anno in cui assieme avevano tenuto l’ultimo loro lavoro, “*The Lovers*”, in cui camminavano lungo la muraglia cinese incontrandosi a metà del percorso), e questo ricongiungimento ha toccato le emozioni dei due protagonisti ma anche del pubblico presente, diventando virale in pochissimo tempo e, per l’ennesima volta, diventando un’una pietra miliare dell’arte performativa¹⁶².

¹⁶² «Tutto quello che c’è da sapere su Marina Abramović», *ELLE Decor*, settembre 7, 2021, <https://www.elledecor.com/it/arte/a37496407/marina-abramovic-arte-biografia-opere-performance/>.

2.3.2. Ambivalenze identitarie e prime mutazioni / U.Lüthi, D.Lynch

Uno dei temi performativi che fa da filo conduttore attraverso i decenni è la messa in discussione del sé e la rivelazione di diverse sfaccettature della propria personalità. Urs Lüthi (1947), fotografo, pittore e *performance artist* svizzero, mette sempre in primo piano il suo corpo e il suo alter ego, per riflettere sul genere, suo e degli altri, e più in generale sulla condizione umana, che declina in diverse sfumature: ironiche-autoironiche, introspettive, giocate sulle ambivalenze. Ha dato vita a un'opera di ampio respiro, con quadri che traggono ispirazione dall'arte pop, opere geometrico-astratte e quadri figurativi, fotografie, video e sculture. Dopo gli esordi nel mondo della pittura, nei primi anni '70 Lüthi fa scalpore alla mostra alla Galerie Toni Gerber di Berna con alcuni scatti in bianco e nero che lo ritraevano nei panni di un giovane androgino o come diva mondana, scandagliando così la propria identità, trasformata in una figura artistica, in maniera ludica. Tra i temi che l'artista ha affrontato per parlare della sua visione della vita e dell'arte ci sono quello della nostalgia, del raggiungimento della felicità, della libertà della bellezza, dell'amore della morte. Nel 1972 nell'autoritratto "*I'll be your mirror*" si mostra con abiti femminili, truccato, apparendo così una figura androgina, caricando la propria immagine di una valenza ambigua e seducente. Il soggetto che indossa una maschera è semplicemente un personaggio che recita la parte che esige la società, ma chi riesce a scoprire queste illusioni e contraddizioni, inizia a compattare se stesso e gli altri intorno a lui, in una condizione senza soluzione, come in "*My Face Behind Ecky's Face*", del 1973. In seguito nel 1974 con "*Just Another Story About Leaving*" l'artista vive le fasi progressive dell'invecchiamento. La solitudine è forse il sentimento più evidente in questi ritratti, una solitudine che sembra essere ancora più intensa nelle fotografie in bianco e nero. Anche per Lüthi centrale è l'elemento del tempo, strumento di indagine attraverso cui si concentra sulla figura umana per studiarne i tratti¹⁶³. In "*Selfportrait with Ecky*" sempre del 1974, Lüthi manipola sempre più la propria identità sessuale, cercando di rendere il proprio profilo più femminile possibile e di farlo coincidere con quello della propria fidanzata. Questa esplorazione nell'identità sessuale affonda le sue radici nell'attività delle Avanguardie storiche, ricordando Duchamp quando si era fatto fotografare dall'americano Man Ray vestito come Rose

¹⁶³ slfportraits, «Urs Lüthi», *slfportraits*, gennaio 17, 2014, <https://slfportraits.wordpress.com/2014/01/17/urs-luthi/>.

Sélavy. Le performance statiche di Lüthi, che trovano spesso il loro compimento appunto nelle fotografie che ne derivano e che sono parte imprescindibile dell'azione, consistono il più delle volte in autopresentazioni isolate, in autoritratti dunque, in cui l'artista si presenta quasi sempre solo ed in pose per lo più statiche. Talvolta realizza lenti e misteriosi rituali: si veste, lancia fiori, accarezza le persone. L'artista è rappresentato in pose in cui finge un'attitudine pensosa, drammatica, vogliosa, leziosa, così nelle fotografie è ritratto in situazioni ambigue o equivoche, ad esempio in una stanza da letto, in un ambiente squallido, in un paesaggio, in cui tende sempre a sottolineare un'atmosfera perturbante. Lüthi elabora un codice nel quale l'immagine rimanda ad altre immagini, dove l'espressione non deve essere univoca. Egli utilizza trucchi e travestimenti tramite i quali trasforma la propria identità sessuale; dunque, il travestimento è uno strumento con cui dare forma visibile ai risvolti più intimi e ambigui della propria personalità e anche per indurre lo spettatore a cercare in se stesso aspetti altrettanto contraddittori. *Self-portrait in Six Pieces* (1975), è un imponente affresco fotografico dove l'artista si mette in pose femminili, ed esplicita lo slittamento dall'auto-rappresentazione alla riflessione del sé, rispecchiato nella percezione di un'altra persona, e nell'osservatore, in una sorta di caleidoscopico confronto intersoggettivo. Con "*Self-Portrait, diptych*", del 1976, l'artista evidenzia poi la stigmatizzazione e la diffusa propaganda di una società del consumo e della comunicazione per gli ideali di benessere e di autoaffermazione, attraverso immagini prettamente femminili con volti imbrattati di trucco, o quelle con eccessiva mascolinità espressa nei peli sul petto e nella testa priva di capelli.

Un esempio cinematografico di trasformazione del corpo è il film d'esordio di David Lynch, ovvero *Eraserhead – La mente che cancella* (*Eraserhead*, 1977), lungometraggio nato in contesto indipendente e a basso budget, e che passa in pochi mesi dalle gallerie d'arte di New York alle sale di tutto il mondo. Un lavoro particolare, che dialoga con surrealismo, fotografia industriale, underground statunitense, che ha acquisito lo status di cult per il suo stile unico e inquietante¹⁶⁴. La storia segue Henry Spencer (Jack Nance), un uomo taciturno e introverso che vive in un distopico e industriale mondo post-apocalittico. La trama si sviluppa attraverso una serie di sequenze surreali e oniriche, in cui Henry ha visioni disturbanti e incontra personaggi bizzarri,

¹⁶⁴ Michel Chion, *David Lynch*, Cahiers du cinéma, 1992.

come la Donna del Radiatore (Laurel Near), che canta una canzone inquietante e simbolica. La vita del protagonista si intreccia sempre più con questi elementi surreali, mentre cerca di trovare un senso alla sua esistenza e di affrontare le sue paure più profonde, e viene sconvolta quando scopre che la sua fidanzata, Mary X (Charlotte Stewart), ha dato alla luce un bambino deforme e mostruoso. Henry è costretto a prendersi cura del neonato, che piange incessantemente e sembra rappresentare una versione grottesca e aliena della paternità e delle responsabilità¹⁶⁵. La trama, spesso ricca di umorismo, offre spunti narrativi isolati e senza concatenazione logica. Già il prologo rappresenta la prima delle numerose astrazioni del film: siamo nello spazio, ed assistiamo ad una serie di immagini oniriche, come un Pianeta su cui viene sovrimpresso il volto attonito di Henry, qualcuno che manovra delle leve, un grosso spermatozoo che rimanda alla mostruosa creatura concepita da Mary X. Dopo che lei lascia Henry, il protagonista immagina un piccolo palcoscenico in cui si esibisce la donna del radiatore che calpesta alcuni mostriciattoli vermiformi. Henry viene sedotto da una vicina di casa (Judith Anna Roberts) e i due giacciono carnalmente, e nella notte l'uomo sogna il teatrino nel radiatore, vede una creatura che cresce nel suo stesso corpo, la sua testa cade sul palcoscenico e viene utilizzata per fabbricare gommini per matite. Una volta risvegliatosi, Henry sopprime la creatura, provocando però la fine del mondo, poi in un ambiente molto luminoso ritrova la donna del radiatore, abbracciandola. L'attenzione dello spettatore non va posta sulla narrazione non logica delle situazioni rappresentate, ma deve concentrarsi sui dettagli sempre così meticolosamente rappresentati, i quali rimandano e sono sempre la chiave per qualcos'altro, servono per formulare astrazioni, a patto di non soffermarsi solo sulla superficialità delle cose, che nascondono più realtà¹⁶⁶. Il film potrebbe essere letto come un grande rebus, il cui solutore non può che essere lo stesso protagonista, che assiste con occhio clinico agli incredibili avvenimenti che lo circondano, una sorta di alter ego di Lynch. Il film, girato in bianco e nero, è popolato da figure deformi, corpi umani, mutanti che si trasformano, e incarna perfettamente, anche in anticipi, i canoni del *body horror*, in un'atmosfera allucinata e surreale. Il bambino, con la sua testa bulbosa e la mancanza di pelle, è una delle creature orrifiche usate per decostruire la psiche del

¹⁶⁵ David Lynch, *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*, 2007, <http://archive.org/details/david-lynch-catching-the-big-fish>.

¹⁶⁶ Michele Pernice, «Lynch e il culto di Eraserhead, La mente che cancella», *Carmilla on line*, luglio 6, 2004, <https://www.carmillaonline.com/2004/07/06/lynch-e-il-culto-di-eraserhead-la-mente-che-cancella/>.

personaggio principale, al quale non viene inflitto un grande dolore, ma invece è costretto ad assistere all'orrore corporeo di suo figlio¹⁶⁷. Tutto è in continuo movimento, poiché in questo modo si può rendere al meglio l'idea del tempo che passa, anche all'interno di una dimensione fantastica o onirica, e quando Henry decide di sezionare la creatura, essa si rivela essere l'involucro di un morbo in espansione, in attesa di essere liberato. Un magma di sangue, organi interni e liquami vari, che, inghiotte l'ipocrisia dei sacri valori della famiglia e della società, e con essi il mondo¹⁶⁸. Viene anche rappresentato ampiamente l'immaginario sessuale, fisicizzato, con annessi i temi di nascita e parto, e vediamo spermatozoi, feti, assorbiti nell'ambito del caos totale che ha colpito l'universo, con valenza negativa e corrottrice. Per comprendere la metafisica dell'orrido che caratterizza questo lavoro, oltre alla colonna sonora che accentua il tutto, il riferimento è la pittura di Francis Bacon: la trasfigurazione dell'immagine, il suo corrompersi sotto una luce impietosa e nello stravolgimento della prospettiva, la contemplazione della caduta dell'umano come disfacimento della sua rappresentazione e sedimentazione di forme mostruose¹⁶⁹. Questo esperimento rappresentò per Lynch il trampolino di lancio della propria carriera e tracciò le basi per il suo successivo *Elephant Man* (1980), altro film d'avanguardia sul tema della deformazione umana.

2.4. La Nuova Carne degli anni '80

Alla svolta degli anni '80, l'impulso della ricerca video come espansione delle arti visuali registra un decremento sotto la pressione del ritorno delle immagini materiali del nuovo espressionismo, anche se comunque la sperimentazione video non si arresta, guadagna curiosità, inizialmente si dichiara di lavorare contro la televisione, vista come mezzo culturale di basso livello. Poi però verso la fine del decennio si cerca un confronto con il tempo utilizzando ritmo e suono, e la televisione viene vista come un medium attraverso cui una ricerca specifica può raggiungere un vasto pubblico, e il videoartista è in grado di governare in modo critico, stabilendo una connessione con la comunicazione televisiva. Lo strumento video affina le proprie strutture linguistiche e operative, e

¹⁶⁷ C. Zilko, *op.cit.*

¹⁶⁸ David Lynch, *Lynch secondo Lynch*, I saggi/cinema, Milano, Baldini & Castoldi, 1998.

¹⁶⁹ Redazione Cineforum, «Eraserhead - La mente che cancella», *Cineforum*, 2017, <https://www.cineforum.it/dall-archivio/Eraserhead-La-mente-che-cancella>.

superando l'opposizione con la televisione, si elabora un'immagine più "soft", con nuovi modelli più sofisticati, e si assiste ad un ritorno anche alla pittura. Molti video monocolore di artisti si presentano in questi anni come pastiche di filmati originali e *found footage*, come i clip da documentario sugli animali che usa Bill Viola in *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986). In altri casi l'artista compare in video a commentare direttamente le immagini. In *Shut the Fuck Up* (1985), per esempio, i membri del collettivo General Idea introducono con tono inquisitorio vari stereotipi mediatici sulla figura dell'artista. Pipilotti Rist, invece, comincia la sua attività in questi anni e in *I'm Not a Girl Who Misses Much*, (1986), non usa direttamente filmati televisivi ma vi si riferisce, appare in topless davanti alla telecamera, cantando un noto brano dei Beatles e gesticolando forsennatamente: una video performance di taglio femminista che attraverso sgranature, accelerazioni e decelerazioni demistifica gli stereotipi mediatici della donna. Negli stessi anni alcuni artisti più tardi associati alla cosiddetta *Abject Art*, come Mike Kelley, Paul McCarthy e Tony Oursler, elaborano un'estetica amatoriale, da video casalingo, per documentare perturbanti messe in scena di psicodrammi domestici e stili di vita borderline¹⁷⁰. Nel frattempo, Nam June Paik realizza totem e robot antropomorfi. La presentazione del tempo reale, senza circoscriverlo nel tempo della rappresentazione, mira verso una nuova consapevolezza, una nuova percezione e valutazione di spazio. Veri e propri sottogeneri dell'arte video che si consolidano in questi anni sono la videoscultura¹⁷¹ e la videoinstallazione, i quali esplorano la sempre maggiore ubiquità degli schermi nella società attraverso configurazioni di monitor in serie (negli anni '80 si parla di più di videoscultura piuttosto che di videoinstallazione, più caratteristica degli anni precedenti). Le videosculture agiscono modulando la luminosità, provocando un gioco dinamico di riflessi mediante la moltiplicazione in diversi monitor. Sezionano il copro a specchio del monitor, trasferendo la densità e l'ambiguità del corpo, consistenza e simulacro, in nuove immagini. La videoscultura supera i limiti convenzionali del monitor e sviluppa strutture più ampie e complesse, con le quali creare ordinamento spaziale ed evidenziare corpi dinamici.

¹⁷⁰ «Ibridazione, corpi e media. Pratiche artistiche del video in Italia negli anni Ottanta», *Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*, ottobre 21, 2019, <https://webzine.sciami.com/ibridazione-corpi-e-media-pratiche-artistiche-del-video-in-italia-negli-anni-ottanta/>.

¹⁷¹ V. Fagone, *op.cit.*

Ragiona sulla tv anche l'ambito cinematografico: David Cronenberg con *Videodrome* (1983) si interroga sulla natura riproduttiva delle immagini e sul rapporto di ambivalente fascinazione e repulsione che l'occhio umano prova di fronte ai propri sogni e ai propri incubi riprodotti sullo schermo della tv. Si tratta di un tentativo di smascherare il mondo della comunicazione e di farci vedere che non si può contrastare la tecnologia e lo sviluppo scientifico delle nuove forme di comunicazione e i new media come la *Virtual reality*, e che l'unica soluzione è trasformarci noi stessi in macchina. Si mostra dunque come i nuovi media esigano una *Nuova Carne*, un nuovo corpo, un nuovo tipo di spettatore. In questi anni che l'onda di questa *Nuova Carne* guadagna consensi, con film come *Scanners* (1981), appunto *Videodrome*, *La mosca* (1986) e *Inseparabili* (1988), con cast sempre più importanti, e i trucchi prostetici e gli effetti speciali aumentano in audacia consentendo esplosioni craniche e mutazioni elaborate. Cronenberg comincia ad esplorare il pensiero della chirurgia come atto liturgico, elegante, sensuale, connettendo le carni e le menti dei gemelli in *Inseparabili*. Il regista continua a utilizzare la chiave del sottogenere *body horror* per portare avanti messaggi, idee, metafore e critiche sociali, come nel caso di *Videodrome*, film ormai emblema/manifesto del percorso organico del suo autore, denunciando una tendenza malsana dell'epoca, quella di un sistema produttivo votato a una "pulizia" estetica e contenutistica dove ciò che non era "allineato", ovvero standard, doveva essere rimosso o nascosto. Il disagio della carne in mutazione si manifesta soprattutto per mezzo degli effetti speciali e il trucco prostetico di Rick Baker, che crea escrescenze metalliche, sigarette spente su viva carne e VHS inserite ed estratte dal ventre di Max Renn. Con *Videodrome* si apre dunque ufficialmente la poetica della "Nuova Carne", dove malattia, malessere psicologico e perversioni sessuali non sono qualcosa da nascondere, bensì oggetti narrativi necessari, viscerali, da studiare e raccontare per esorcizzare la follia e l'orrore della nostra realtà extra-schermo¹⁷². Il cammino tematico del *body horror* apertosi con *Il demone sotto la pelle* (1975) proseguirà per quasi vent'anni fino alla soglia del 2000, venendo declinato da Cronenberg in diverse forme e generi, esattamente come le mutazioni deliranti e dolorose da lui teorizzate. Gli oggetti di scena organici, inquietanti e sinuosi si moltiplicano: le pistole di ossa e denti, i

¹⁷² Adriano Meis, «Crimes of the Future, body horror, mutazioni e dintorni», *Cinefacts*, 2022, <https://www.cinefacts.it/cinefacts-articolo.php?id=1253>.

pod di *eXistenZ* (1999), gli strumenti ginecologici di *Inseparabili* e gli scanner esplorativi utilizzati in *Crimes of the Future* (2022) sono tutti legati fra loro.

2.4.1. Corpo, natura e macchina / D.Cronenberg, B.Yuzna

Nella cinematografia di David Cronenberg vengono spesso sviluppate tematiche del corpo, della tecnologia, della sessualità e dell'identità, sfidando convenzioni e limiti della rappresentazione cinematografica e mettendo in scena trasformazioni fisiche, biomeccaniche e psicologiche estreme. Nei suoi primi lavori emerge già da subito che il nemico viene dal di dentro e la sofferenza fisica è legata strettamente alla sofferenza dell'anima: in *Il Demone sotto la pelle* (*Shivers*, 1975) e *Rabid – Sete di sangue* (*Rabid*, 1977) il sesso, la nascita e i divieti imposti portano alla deformazione anche fisica¹⁷³. Nei primi anni '80, David Cronenberg spinge la sofferenza al limite, indagando la capacità dei personaggi di adattarsi a situazioni estreme, le quali trasformano la loro immagine e rendono il corpo un involucro di carne che, immersa nella sofferenza, lascia lo spazio a quella nuova infetta dal futuro e biologicamente mutata. In *Videodrome* (1983) Cronenberg si dichiara al mondo come profeta della Nuova Carne, esplorando l'intersezione tra tecnologia e corpo, suggerendo che i media non sono solo strumenti di comunicazione, ma estensioni del corpo stesso, ricalcando quell'idea di Marshall McLuhan secondo cui “il medium è il messaggio”¹⁷⁴, enfatizzando così il potere della televisione e dei media sul corpo e sulla mente umana. Il protagonista, Max Renn (James Woods), è il direttore di una stazione televisiva via cavo che scopre un misterioso segnale televisivo noto come Videodrome. Questo segnale non solo trasmette contenuti estremamente violenti e sessualmente espliciti, ma ha anche effetti fisici e psicologici devastanti su chi lo guarda, tanto che trasforma fisicamente il corpo del protagonista, fondendo carne e tecnologia in un'unica entità. Max non è solo un consumatore passivo di contenuti mediatici, ma diventa parte integrante del medium stesso, e la fusione di carne e tecnologia può essere vista come una metafora della crescente dipendenza della società dai media elettronici e del modo in cui questi mediano la nostra esperienza del mondo. Il corpo diventa però anche un sito di *performance* involontaria, una tela su cui la tecnologia e i media inscenano i loro effetti distruttivi, siamo in sostanza di fronte a un

¹⁷³ E. Manzo, *op.cit.*

¹⁷⁴ M. McLuhan, *Understanding mediacit.*

corpo umano malleabile, suscettibile di essere plasmato dalle forze esterne. La metamorfosi fisica di Max si accompagna anche ad una frammentazione della sua identità, una perdita del proprio io: il confine fra realtà e allucinazione svanisce, rendendo il protagonista incapace di distinguere tra il mondo reale e quello mediatico. *Videodrome*, infatti, esplora la paranoia postmoderna in cui i confini tra il corpo umano e le tecnologie mediatiche si dissolvono, creando un senso di alienazione e disorientamento¹⁷⁵. Con i film precedenti (ad esempio *Shivers*, 1975, *Rabid*, 1977, *Scanners* 1981), David Cronenberg aveva ibridato l'horror con la fantascienza, ma è con *Videodrome* che il regista si consolida come uno dei maestri dell'horror nel cinema mondiale e poi anche come il padre del *body horror* come genere cinematografico¹⁷⁶. Anche se inizialmente non aveva avuto grande successo, è col tempo che *Videodrome* ha cominciato a venire etichettato come manifesto del cinema cronenbergiano¹⁷⁷. L'orizzonte orrorifico del film è rappresentato dal corpo come oggetto di ibridazioni tecnologiche, e la Nuova Carne a cui inneggia Max Renn è quella derivante dalla fusione dell'uomo con la macchina, in questo caso rappresentata dalla televisione, che a sua volta trasforma il nostro sistema percettivo e il nostro modo di vedere le cose. «Il body horror di *Videodrome* non intende tanto stigmatizzare la tecnologia, ma sollecitare una riflessione sul misconoscimento del ruolo dei media sulla nostra esistenza e sulla nostra percezione»¹⁷⁸: il ruolo della videocassetta e la sua percezione, carnale e sessuale, col protagonista, è proprio emblematica di questa nuova interazione col nostro sentire i media e la tecnologia.¹⁷⁹

Brian Yuzna modifica l'immaginario del disgusto di questo periodo con *Society – The Horror* (1989). Nel mettere in scena una società alto-borghese cannibale e orgiastica il regista statunitense di origine filippina traccia le coordinate di un horror politico in grado di muoversi non nel campo della metafora ma della messa in scena esibita del corpo e delle sue mutazioni. Il protagonista Bill Whitney (Billy Warlock), figlio di ricchi borghesi, abita in una villa di lusso a Beverly Hills, frequenta una scuola prestigiosa e

¹⁷⁵ Linda Williams, «Film Bodies: Gender, Genre, and Excess», *Film Quarterly*, vol. 44, fasc. 4, 1991, pp. 2–13.

¹⁷⁶ «Body horror», *Wikipedia*, marzo 21, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Body_horror&oldid=138425684.

¹⁷⁷ M. Russello, *op.cit.*

¹⁷⁸ Roberto Lasagna et al., *David Cronenberg. Estetica delle mutazioni*, 2022.

¹⁷⁹ M. Russello, *op.cit.*

una bella ragazza, ma in realtà vive una vita molto angosciata, tormentato continuamente da incubi e da allucinazioni. Viene curato a forza con massicce dosi di psicofarmaci, ma il ragazzo non è un paranoico, soffre di un grave disagio nei confronti dei suoi familiari, che sente ostili, o falsamente affettuosi, ovvero il padre, la madre e la sorella Jenny. Sospetta che la sua famiglia lo abbia adottato, poiché non riesce a condividere alcun interesse e nessun legame affettivo con loro, nonostante le tranquillizzanti opinioni dello psichiatra che lo ha in cura. Bill si metterà a indagare sul mistero che si cela dietro la facciata di ricchezza e potere che caratterizza la sua famiglia, e aiutato dall'unico amico sincero e da una bella ragazza che lo ama, scoprirà l'atroce destino che lo attende e riuscirà, per il rotto della cuffia, a evitarlo. Si tratta di una metafora orrorifica della *upper-class* americana, e il regista esamina con freddezza il cinismo e l'egoismo imperanti di una classe borghese dirigente onnipotente. La feroce critica mossa nei loro confronti è evidente, con un'esaltazione dell'ipocrisia che si cela dietro i falsi perbenisti e con la volontà di rimarcare più volte il disprezzo che l'alta società verso il resto della popolazione, vista esclusivamente come una fonte di nutrimento per le proprie tasche e per le proprie pance. Nel film vengono usate dinamiche dell'orrore come mezzo per evidenziare agli spettatori il conflitto di classe, in un'epoca storica in cui le mutazioni del corpo sono associate alla degenerazione etica, morale e psicologica della società dei consumi. Affiancandosi alle tematiche di Cronenberg in *Videodrome* o anche il canto del corpo elettrico di Shinya Tsukamoto in *Tetsuo*, Yuzna materializza gli incubi, trasformando l'angosciante timore di un'alta borghesia dedicata alle peggiori turpitudini in pura e semplice realtà, dove tutti i corpi sono incestuosi, mostruosi, cannibali. La loro orgia è la fusione di un corpo sociale che si pretende perfetto¹⁸⁰. La struttura del film è disseminata di indizi, che fanno interrogare lo spettatore in merito alla pazzia di Billy, ma anche rimandi sessuali, senza capire se sono allucinazioni o paranoie, e il suo mondo interiore si disintegra, fino a rivelare l'orrore che si nasconde tra ville e limousine. Il fascino della borghesia incontra la seduzione dei corpi crescenti alla Cronenberg per costruire un *body horror* ante litteram¹⁸¹. Il cannibalismo che il regista mette in scena però è di origini freudiane: la bocca morde senza divorare, le labbra suggono

¹⁸⁰ Raffaele Meale, «Society - The Horror (1989) di Brian Yuzna - Recensione | Quinlan.it», *Quinlan*, ottobre 31, 2019, <https://quinlan.it/2019/10/31/society-the-horror/>.

¹⁸¹ Sergio Sasso, «“Society”: il fascino libidinoso del body horror», s.d., <https://www.uzak.it/rivista/uzak-36/il-mostro-il-demiurgo-l-ombra/society-il-fascino-libidinoso-del-body-horror.html>.

per incorporare gli organi che toccano, che eroticamente si fondono come quelle di un infante con il seno della madre. Gli esseri ripugnanti di *Society* esseri umani tanto quanto Billy e l'amico Blanchard (Tim Bartell) viene risucchiato in un'atroce parodia di un atto sessuale estremo, tra le risate degli astanti e sotto lo sguardo sbigottito di Billy, a cui spetta la stessa fine, in quanto allevato come una bestia da macello, con l'unico scopo di diventare cibo e giocattolo della sua famiglia e dei suoi amici¹⁸². Nella lunga sequenza conclusiva, si unisce l'atto della parola con quello sessuale, che indica il momento culminante in cui il potere sancisce il proprio dominio sul corpo delle vittime, e affinché il rituale orgiastico, in cui tutti i presenti si fonderanno letteralmente in un unico mostruoso organismo, abbia inizio, è indispensabile la Blanchard e Billy, per unire la società in un unico corpo simbolico e fattuale, ma il rampollo della società stessa verrà rivoltato da Billy stesso come un guanto e di lui rimarrà solo un corpo dissolto, metafora appunto di una ribellione all'élite borghese¹⁸³.

2.4.2. Il piacere del dolore / C.Barker, S.Tsukamoto

Nel 1987 *Hellraiser* (Clive Barker) introdusse un volto nuovo dell'horror, anche lui una "Nuova Carne" che sarebbe stata data in pasto, oltre che ai Cenobiti (i supplizianti, che nel film stesso si definiscono come gli "esploratori delle più remote regioni dell'esperienza"), anche a un filone cinematografico *body horror* continuato con molti esempi e fino ai giorni nostri. *Hellraiser* utilizza i codici estetici e stilistici dell'horror, ma anche la matrice concettuale che era già insita nel *Videodrome* di Cronenberg, di quattro anni precedente¹⁸⁴. Tra sequel e reboot questo film ha dato origine ad una saga ormai composta da dodici film, e solo il primo è stato diretto da Barker, che però è fra i produttori esecutivi dei primi 4 capitoli e dell'ultimo remake del 2022. Per il primo film del 1987 Clive Barker lavora all'adattamento del suo racconto, *The Hellbound Heart* (*Schiavi dell'Inferno*, 1986), e crea un'interrelazione esperienziale tra sesso e orrore, amore e morte, amplificando fino all'iperbole i piaceri della carne e i supplizi originati

¹⁸² «Society», *ilgiornodeglizombi*, novembre 17, 2011, <https://ilgiornodeglizombi.org/2011/11/17/society/>.

¹⁸³ GianGiacomo Petrone, «SOCIETY - THE HORROR - Dissolutezza e dissoluzione», *ORIZZONTI DI GLORIA - La sfida del cinema di qualità*, 2014, <http://www.orizzontidigloria.com/15/post/2014/07/society-the-horror-dissolutezza-e-dissoluzione.html>.

¹⁸⁴ Vincenzo Palermo, «"Hellraiser" e il girone infernale del cinema | Cinefilia Ritrovata | Il giornale della passione per il Cinema», *Cinefilia Ritrovata*, 2024, <https://www.cinefiliaritrovata.it/hellraiser-e-il-girone-infernale-del-cinema/>.

dai Cenobiti, demoni o angeli del dolore che hanno il compito di portare coloro che hanno così risolto l'enigma del Cubo nel loro inferno privato per essere torturati per sempre. «Il dolore vi verrà fatto assaggiare fino a raggiungere vette così alte da diventare piacere assoluto», dice l'avvertimento di Pinhead, che sembra il conduttore degli altri demoni. Il film inizia con l'edonista Frank (Sean Chapman) che in un mercatino del Marocco acquista un cubo, e tornato a casa, lo apre, finendo avvolto in un tornado di catene e dolore. Passano i mesi e nella sua abitazione finiranno il fratello di Frank, Larry (Andrew Robinson), e la sua nuova moglie Julia (Clare Higgins). Il sangue di una ferita della mano di Larry ridarà vita all'anima di Frank, che aveva una relazione proprio con Julia, la quale userà il suo fascino per catturare vittime inconsapevoli dandole in pasto a Frank affinché si possa ricostruire un corpo. La figlia di Larry, Kirsty, scopre tutto e cercherà di fermare la spirale di eventi estremi che porteranno alla luce un altro mondo di sangue e violenza. Al centro di tutto, dunque, una scatola cubica, che presenta delle "configurazioni" (come quella dei lamenti ed altre), un cubo-puzzle che, una volta risolto, spalanca le porte verso una nuova dimensione del dolore. Il film visivamente si serve di sequenze violente e visioni estreme attraverso i Cenobiti, figure deformi e sadomaso alla ricerca di piaceri non comuni, il cui leader sembra essere la testa chiodata Pinhead (Dough Bradley), in una cornice mefistofelica e passionale dei due amanti Frank e Julia, e della ragazza salvatrice, protagonista anche di altri seguenti episodi della saga. Il film presenta una natura composita fatta di elementi che fondono cyberpunk, fantasy, horror, perversione sadomasochista, feticismo punk e neogotico¹⁸⁵. Chiaramente emerge il substrato culturale degli anni '80, quella del punk, dei piercing e dei tatuaggi, della paura dell'Aids, e nel film non sono presenti elementi ricorrenti dell'horror comune ma si cerca un climax di disgusto e ribrezzo (che richiama l'estetica di Tsukamoto o Yuzna) e corruzione esasperata del desiderio materiale, dalla carne, dal piacere, al fine di raggiungere un qualcos'altro, e questo desiderio umano di varcare le soglie estreme del dolore per superare qualsiasi piacere terreno è un concetto associabile anche alla fede o al martirio religioso, o alle idee dei gironi infernali. Il gesto politico di Cronenberg in *Videodrome*, dove si critica il controllo mediatico delle masse, qui invece si associa alla natura bestiale dell'umano, alla matrice individuale del peccato sessuale, diventano un rito o un gioco (il

¹⁸⁵ *Ivi.*

puzzle da risolvere con la scatola) perverso¹⁸⁶. Clive Barker, nonostante alla prima esperienza dietro la macchina da presa, è riuscito a riportare perfettamente l'atmosfera e la concettualità del suo racconto con una caratterizzazione delle immagini stupefacenti l'epoca. Inoltre, la ricostruzione del corpo di Frank, centrale nell'evoluzione della trama, espone anche una parte mistica e non solo visiva, che tocca temi dell'ossessione e del plagio o della copia. Questi concetti vengono rappresentati in una duplice prospettiva, ovvero quella verso un'altra persona come esasperazione del desiderio e della materialità corporale e verso un oggetto sconosciuto, la scatola appunto, quale attrazione verso l'ignoto con una dose di autolesionismo tipico dell'uomo che cerca sempre qualcosa in più da provare. Il senso di esplorazione estrema di Frank rappresenta quello dell'uomo stesso, mentre i Cenobiti sono lo specchio distorto di quello che siamo, il veleno corrosivo del nostro ego che tende a cercare emozioni sempre più forti a prescindere da conseguenze e rischi¹⁸⁷.

Negli anni '80 le tematiche corporee estreme avevano preso piede anche in Oriente con alcuni registi giapponesi, ne è un esempio Shin'ya Tsukamoto e la trilogia di Tetsuo, il cui primo *Tetsuo: The Iron Man* (1989) è quello che ha avuto più successo. Il cinema di Tsukamoto in realtà è sempre stato intimamente legato a tematiche riguardanti il corpo, una serie lavori con argomenti principali quelli delle conformazioni corporee e del rapporto con l'ambiente circostante, fin dal primo suo cortometraggio *The phantom of regular size* (*Futsu saizu no kaijin*, 1986), dove ha concentrato la sua attenzione sulle metamorfosi corporee e le ibridazioni dell'uomo con la macchina. Ma è con *Tetsuo* (1989) e *Tetsuo II – The Body Hammer* (1992) che la riflessione di Tsukamoto sul corpo si fa assoluta e stratificata, dove assistiamo ad un recupero della soggettività, una riscoperta e liberazione della propria individualità¹⁸⁸. Corpi vecchi e nuovi, alienazione, macchine, tecnologia, trasfigurazione dell'identità: le tematiche abbracciano anche la cultura *cyberpunk*, qui in declinazione tutta orientale, dove il corpo viene trasfigurato da impianti metallici che distruggono la sua armonia, e nonostante questo l'essere di metallo

¹⁸⁶ «HELLRAISER (1987) di Clive Barker», dicembre 22, 2023, <http://www.horrorestremo.it/hellraiser/>.

¹⁸⁷ «Hellraiser 1987», Text, *Cineastio*, cineastio.it, s.d., Italy, <https://www.cineastio.it/hellraiser/>.

¹⁸⁸ Gabriele Baldaccini, «Il continuo divenire del corpo. Metamorfosi tecnologiche in Tetsuo - The Iron Man e Tetsuo II - Body Hammer.», *Rapporto Confidenziale*, giugno 15, 2014, <https://www.rapportoconfidenziale.org/?p=31557>.

è ancora uomo, con le sue pulsioni congenite, come il sesso¹⁸⁹. Il film inizia con un personaggio noto come "il feticista del metallo", interpretato da Tsukamoto stesso, che si infligge ferite inserendo frammenti di metallo nel proprio corpo. Dopo essere stato accidentalmente investito da un impiegato d'ufficio (Tomorowo Taguchi) e dalla sua fidanzata (Kei Fujiwara), il feticista del metallo inizia a perseguitarli, portando a una serie di eventi sempre più bizzarri e disturbanti. L'impiegato lentamente si trasforma in un ibrido umano-macchina, coperto da metallo e cavi, e questa trasformazione diventa sempre più estrema, portandolo a perdere il controllo della sua vita e della sua sanità mentale. Il climax del film vede una battaglia epica tra l'impiegato trasformato e il feticista del metallo, culminando in una fusione dei due personaggi in un'unica entità biomeccanica, pronta a seminare morte e distruzione nel mondo. In questo film ci si chiede quale sia il confine ultimo del corpo, ma soprattutto se esista un confine ultimo del corpo, e se tutto sia limitato solo alla pelle, oltre la quale c'è tutto il resto. La mutazione, l'espansione, qualsiasi cosa per non costringere l'uomo alla condizione di semplice involucro organico: tentare, disperatamente, di uscire dalla gabbia, fino a raggiungere un oltre infinito¹⁹⁰. Sono tematiche profonde, rese spesso attraverso scene particolarmente crude ed impressionanti. Una di quelle che rimane impressa è relativa alla trasformazione del pene del protagonista in una trivella meccanica, che diventa l'oggetto fisico che crea la distanza tra l'uomo e il suo prodotto, è ciò che fa sfuggire la situazione al suo controllo, fino all'uccisione della donna del protagonista. La sostituzione del suo organo sessuale con la trivella diviene dunque metafora dell'inadeguatezza dell'essere umano a riuscire a gestire in modo funzionale i suoi prodotti¹⁹¹. Emblematica è anche però la prima sequenza del film, dove un uomo cerca di integrare un bastone di acciaio nella sua gamba per cercare di trasformare la carne in metallo, metamorfosi che in quel momento non andrà a buon fine, e si concluderà solo dopo un incidente con un'automobile raggiungendo la fusione uomo-acciaio. Circondato da un mondo meccanico e industrializzato l'essere umano cerca di mutarsi negli stessi oggetti che lo circondano, rendendo meccanica la sua fisionomia. E nell'incidente Yatsu

¹⁸⁹ Giuseppe Sbrescia, «Giuseppe Sbrescia | “Tetsuo”: il cyberpunk e il corpo, una chiave di lettura nipponica», *Aura*, dicembre 11, 2023, <https://www.aurarivista.it/3-2023/3747/>.

¹⁹⁰ Elvira, «Distruggiamo il mondo con il nostro amore. “Tetsuo: The Iron Man”», 2024, <https://www.uzak.it/rivista/uzak-33/speciale-tsukamoto/distruggiamo-il-mondo-con-il-nostro-amore-tetsuo-the-iron-man.html>.

¹⁹¹ G. Baldaccini, *op.cit.*

prova un'attrazione per l'automobile, si lascia colpire da essa, in uno scontro metafora di un rapporto sessuale, offrendosi come oggetto semi-meccanico. Taniguchi in una allucinazione incontrerà la sua donna sottoforma di protesi in metallo, che lo sodomizza, come simbolo di presa di possesso definitiva da parte della macchina del corpo dell'essere umano, mentre nella realtà Taniguchi incontrerà la donna ma durante la sua progressiva metamorfosi in uomo d'acciaio, la ucciderà, rendendola vittima sacrificale di un maschilismo meccanizzato¹⁹². Il tutto con un'evoluzione precisa: la macchina si sostituisce alla donna, e l'uomo proverà sentimenti per quella, in un destino dove essa condiziona sempre e comunque l'uomo, quasi come se fosse l'unica cosa per la quale abbia senso sopravvivere¹⁹³. Il film è girato in bianco e nero e montato a velocità elevata, con movimenti di macchina instabili e psicotici, accompagnati da una colonna sonora distorta e martellante. Il risultato è un mix tra Espressionismo, soprattutto per l'utilizzo delle luci, e Surrealismo, mentre a livello narrativo si possono ritrovare i riferimenti proprio di Cronenberg. Tsukamoto critica un mondo distrutto dai meccanismi industriali delle città lavorando sulla frantumazione dell'essere umano, e vede nella tecnologia, metallo nella carne, un'infezione che ormai ha schiacciato l'uomo, costretto solo in un desiderio di distruzione e conseguente rinascita, possibile solo attraverso violenza, pulsione sessuale e accettazione del dolore¹⁹⁴.

2.4.3. Perversioni e sessualità / D.Cronenberg

David Cronenberg indaga la dualità dell'essere-corpo nel cinema attraverso la storia di due gemelli, una sorta di seduta di psicanalisi forzata che scava nelle perversioni dell'uomo¹⁹⁵. In inglese "*dead ringer*" è un'espressione idiomatica che significa "copia indistinguibile" o "duplicato perfetto". In *Inseparabili (Dead Ringers, 1988)*, ispirato al romanzo *Twins* (Bari Wood e Jack Geasland, 1985), Beverly ed Elliot Mantle (entrambi interpretati da Jeremy Irons) sono due ginecologi di successo che condividono tutto nella loro vita, inclusi i pazienti e le amanti. La loro vita è un successo, hanno fama e ricchezza, ma la loro simbiosi perfetta inizia a deteriorarsi quando Beverly, il più introverso, si

¹⁹² Elvira, *op.cit.*

¹⁹³ G. Baldaccini, *op.cit.*

¹⁹⁴ InGenere Cinema, «Tetsuo - The Iron man», *InGenereCinema.com*, marzo 21, 2023, <https://www.ingenerecinema.com/2023/03/21/tetsuo-the-iron-man-di-shinya-tsukamoto/>.

¹⁹⁵ Federica Bortoluzzi, «"Inseparabili"», *The Vision*, marzo 3, 2023, <https://thevision.com/atlas/inseparabili-cronenberg/>.

innamora di una paziente che è anche un'attrice, Claire Niveau (Geneviève Bujold), e sviluppa una dipendenza da droghe, in quanto non può condurre un'esistenza prescindendo da Elliot. Come per Max in *Videodrome*, anche in questo film emerge il tema della frattura interna dell'identità e del corpo, qui portata dalla divisione fisica dei gemelli Beverly ed Elliot, per i quali l'identità individuale non è mai completamente autonoma, ma sempre influenzata e modellata dalle relazioni con gli altri. Beverly ed Elliott sono come due persone distinte intrappolate in un medesimo corpo, o piuttosto due diverse anime di un unico essere umano. Se Elliott è il gemello più forte e stabile della coppia, Beverly al contrario è un uomo sensibile e fragile, morbosamente dipendente dalla personalità dominante del fratello, e la ricerca dell'identità, oltre che la sua frammentazione, si fonde così con un altro tema centrale del film, ovvero l'intreccio indissolubile fra pulsioni erotiche e pulsioni di morte¹⁹⁶. Il dualismo è reso visivamente attraverso l'uso di specchi e riflessioni, che amplificano il senso di scissione e duplicazione. Uno dei fattori essenziali da considerare però è la manipolazione fisica sui pazienti, essa stessa una forma di *performance* – in questo caso medica –, per esercitare il potere sui corpi. Essi diventano il palcoscenico su cui il medico esercita il suo potere¹⁹⁷, e sono ridotti a un oggetto di studio e sperimentazione, oltre che privati di autonomia e soggettività. Ma è anche il corpo dei protagonisti stessi a perdere identità: il corpo diventa un riflesso del suo stato mentale frammentato, dove la fusione finale dei gemelli in una sorta di entità singola e mutilata rappresenta l'apoteosi della loro interdipendenza patologica e la perdita definitiva di individualità. Col passare dei minuti il film assume uno stile narrativo sempre più allucinato ed inquietante, con vere e proprie scene da incubo (ad esempio il sogno di Beverly in cui lui ed Elliott sono attaccati l'uno all'altro come gemelli siamesi) ed alcuni elementi horror (i terrificanti strumenti chirurgici messi a punto da Beverly nella sua mente malata). Il film rappresenta una discesa nell'abisso della psiche umana, dove il corpo diventa un campo di battaglia per le forze interne ed esterne che lo plasmano, dove la metamorfosi fisica dei gemelli è un'estensione della loro disgregazione psicologica, suggerendo che l'identità è intrinsecamente instabile e soggetta a continue mutazioni¹⁹⁸. Nel 2023 è uscita una serie tv di sei puntate dallo stesso

¹⁹⁶ Stefano Lo verme, «Inseparabili», *MYmovies.it*, s.d., <https://www.mymovies.it/film/1988/inseparabili/>.

¹⁹⁷ M. Russello, *op.cit.*

¹⁹⁸ William Beard, *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*, University of Toronto Press, 2006, <https://www.jstor.org/stable/10.3138/j.ctt1mkbdc3>.

titolo *Dead Ringers – Inseparabili* ma con diversi registi, dove però i gemelli sono invertiti di genere e sono entrambi interpretate da Rachel Weisz, quindi il punto di vista questa volta è femminile.

3. Postumano e sconfinamenti corporei attuali

Dagli anni '90 in poi, la *performance* vede un rinnovamento della sensibilità estetica, si afferma come dislocamento di corporeità, lasciandosi alle spalle la dimensione rituale e intima dell'inconscio e sconfinando verso una dimensione più inorganica, una smaterializzazione della carne, che diviene manipolazione, alterazione, trasformazione del sé. Il corpo performativo diventa programmato, clonato, replicato, manipolato e denaturato. Diventa anche cibernetico, un organismo integrato multicellulare. Si cerca una nuova carne sintetica e protesica, una materialità artificiale, ma anche una biocompatibilità tra natura meccanica e tecnica chirurgica. L'interesse dei *performer* è orientato verso l'uso di mezzi per la sintesi di frattura, come chiodi e placche, impianti di protesi nei tessuti viventi¹⁹⁹. L'attenzione va sempre più verso un corpo più resistente e potenziato attraverso strumenti esterni, sia umani o sintetici come valvole cardiache, arterie, vene, denti, giunture ossee, ma anche leghe metalliche, polimeri vetri, acciaio, cromo. Gli artisti si trovano accomunati da un nuovo sentire, artificiale ed estremizzato, che dilata la produzione estetica. Orlan ricorre a chirurgia estetica, Marcel.Li Roca a un corpo infografico, Jana Sterbak ad un corpo telecomandato, Matthew Barney ad artefatti in teflon, Bill Viola a tecnologie, Franco B pratica resistenze fisiche estreme. Le azioni radicali compiute da questi artisti sono simbolo di trasformazione sociale, rendono conto di un passaggio dal moderno a postorganico, postumano. Il cybercorpo, richiamato un po' da tutte le performance, reinventa le geometrie politiche, riorganizza lo sviluppo tecnologico e l'immaginario culturale. Per l'artista *post-human*, dunque, l'opera si identifica in una procedura ricostruttiva del corpo, alterato nella sua identità biologica in un processo di bio-diversificazione tra arte, scienza e tecnologia, che ha come fine una mutazione genetica, un nuovo corpo, una nuova personalità, una nuova psicologia, talvolta attraverso auto-aggressive trasformazioni somatiche, a metà tra *performance*, *body art* e chirurgia plastica: il corpo naturale, anacronisticamente superato ed inadatto al mondo tecnologico in cui si colloca, si adegua artificializzandosi in una esasperata ricerca di identificazione con una realtà nuova²⁰⁰.

¹⁹⁹ T. Macrì, Il corpo postorganico.cit.

²⁰⁰ WinstonSmith, *op.cit.*

Il tema della corporeità e l'ideale del corpo sono spesso restituiti dai mass media della società contemporanea come rappresentazione idealizzata della realtà, dove emergono la costante ricerca della perfezione del corpo, le manipolazioni genetiche, le terapie anti-invecchiamento. L'ossessione dell'immagine del proprio corpo e le nevrosi che ne scaturiscono, sono state oggetto anche di narrazione cinematografica, con fini provocatori e risultati spesso grotteschi. Il corpo umano è una macchina biologica perfetta, anche per il cinema, e proprio nell'horror a volte è più facile esprimere l'idea di mutazione, deformità, malattia e mutilazioni corporee raccontando così il rapporto della mente umana con queste evoluzioni materiche. Il *body horror* può declinarsi così in diverse correnti: dal *gore* puro e semplice, utile a disturbare la sensibilità dello spettatore; rappresentazione del complesso rapporto binario fra dolore fisico e malessere psicologico; può arrivare persino all'ardita allegoria sociale, dove i turbamenti dell'animo e della carne si ripercuotono, o si rispecchiano, nelle dinamiche civili fra esseri umani. Come sottogenere dell'horror, il *body horror* mostra il corpo umano in maniera cruda, esponendo spesso un corpo abietto che ha perduto integrità e forma a seguito di aberrazioni e abomini, alterazioni, putrefazioni, mutilazioni, deiezioni, decadimento e morte, rilasciato rifiuti e secrezioni corporee. Esempio emblematico è il cinema di David Cronenberg, la cui fluidità dei corpi in continua trasformazione e disfacimento viene vista come una fascinazione visiva dettata da una dinamica masochistica, e nel mostrare il corpo nella sua primordiale materialità, in maniera diretta e viscerale, viene messa in discussione sia l'unità del soggetto sia il rapporto di distanza tra spettatore e immagine dell'abiezione²⁰¹. Dai suoi lavori emerge anche l'idea di una biologia postmoderna in cui le nuove tecnologie accrescono l'esperienza corporea, da *Videodrome* (1983) a *La mosca* (*The Fly*, 1986) fino a *The Shrouds* (2024), e dove il corpo è pervaso da nuove tecnologie. L'intersezione mostruosa tra aspetti fisiologici e tecnologici è al centro delle poetiche di altri autori e di altri film, da *Tetsuo: The Iron Man* (Shin'ya Tsukamoto, 1989) fino a *Titane* (Julia Ducournau, 2021) che considerano i problemi della soggettività, i rapporti di gender, la dimensione post-umana, la *body-machine* e il cyborg. Con riferimento a Cronenberg e al suo recente *Crimes of the Future* (2022), sono partito dal fatto che nei film vari del regista il focus non è quello di mostrare l'orrore, ma quello in realtà di

²⁰¹ Steven Shaviro, *The cinematic body*, Theory out of bounds, Minneapolis [etc, University of Minnesota press, 1993.

un'indagine sulla mutazione evolutiva del corpo, che diventa sempre più un oggetto manipolato dalla tecnologia. Il processo che mi ha portato poi alla considerazione di autori ed opere di esempio non ha lo scopo di indagare un tema orrorifico (con la necessità di includere in ambito cinematografico registi e lavori di estrazione anche *gore*, *punk* o altro), ma semmai la ricerca sull'uso del corpo come tensione di dolore, perfezione, evoluzione di identità, potenziamento tecnologico, ricerca di maggiore felicità. Inoltre non ho volutamente affrontato autori che si sono occupati del tema del corpo e delle sue mutazioni prettamente nell'ambito dei generi *sci-fi* o *cyberpunk* – che dagli anni '80 in poi hanno visto aumentare ingentemente le loro produzioni cinematografiche fino ai giorni nostri –, in quanto la deriva specificatamente fantascientifica (oltre che gli ingenti elementi di computer grafica), i topoi estetici e i contesti narrativi si sarebbero allontanati dalla dimensione performativa del corpo soggetto-oggetto in cui mi volevo muovere, ossia scomposizione, ri-assemblaggio, mutamento fisico e antropologico determinato da simbiosi dell'uomo con dispositivi e ambiente, in grado di cambiare la propria percezione della realtà. Inoltre per molti registi che trattano trasformazioni umane, innesti e ibridazioni (e anche per alcuni videoartisti, come ad esempio Matthew Barney che ha forti legami con il superamento del limite e le sperimentazioni sul corpo dei personaggi dei film di David Cronenberg²⁰²), la ricerca su cui mi sono concentrato non è comunque solamente corporea in sé, ma tesa anche e soprattutto sul rapporto del corpo con la tecnologia e i media, la sessualità, la sfera della psiche, e le trasformazioni che investono il fisico ma anche la mente dei personaggi con ferocia ed impulsi irrefrenabili.

3.1. Tendenze ibride dagli anni '90

La disintegrazione del corpo, nella sua dimensione intimistica e individualistica degli anni '70, attaccato dal virus mutante della malattia (l'aids degli anni '80) e della macchina (il progresso tecnologico degli anni '90), ha determinato una metamorfosi della società che si disintegra e poi riaggrega. Il corpo diventa network, rete virale e sociale, trascinando dall'epoca dell'umanesimo a quella del postumano, da quella dell'oggetto a quella dell'evento. Nelle azioni si cerca una naturale ibridazione e stratificazione di

²⁰² Si veda il capitolo 3 con riferimento a Matthew Barney

linguaggi che nuovamente sembra puntare verso l'opera d'arte totale, ovvero unione di più strumenti e medium. Negli anni '90 le arti contemporanee approfondiscono così le mutazioni figurative ed esperienziali del corpo, e la mostra "Post Human" (1992) curata da Jeffrey Deitch assume un ruolo simbolico introducendo l'idea di un «nuovo rinascimento»²⁰³ promosso dalle tecnologie, favorendo a livello artistico l'incontro fra l'essere umano e la macchina, tra il naturale e l'artificiale. A partire dalla rivoluzione *cyborg* di quegli anni, l'opera di molti artisti diventa un insieme articolato e complesso di processi, ibridazioni e relazioni con il mondo, e molti abbandonano gli oggetti per dedicarsi alla creazione di eventi o esperienze, dal vivo o in differita, on line e off line, concrete e virtuali, con cui i visitatori interagiscono direttamente. Molto importante è, nei recenti anni, il contributo ai linguaggi contemporanei che viene da artisti visuali che lavorano con i dati e l'intelligenza artificiale, in un ambito che ormai non è più solo strettamente videoarte ma piuttosto *performing media*. L'ibridazione dei linguaggi e la diffusione di spazi sempre più simili al *white box* della galleria d'arte, e comunque alternativi rispetto al teatro, ha visto riversarsi nella videoarte anche artisti della danza contemporanea e del teatro sperimentale²⁰⁴. Molte opere, che negli anni '70 erano concepite come *performance* di modellizzazione su corpi e organi viventi, cominciano ora a ibridare medium e strumenti diversi come protesi, robotica, internet, realtà virtuale, biotecnologia, pensano l'individuo come qualcosa da perfezionare, riprogettare, unendo materiali diversi per superare i limiti fisici e mentali del corpo. Si tende cioè a passare da un'evoluzione di tipo biologico-naturale a una tecnologico-artificiale²⁰⁵. Ci sono elementi che amplificano il corpo e lo trasformano, elementi organici e analogici, o elettronici²⁰⁶. Lo spettatore assiste quindi non tanto ad un'amplificazione della conoscenza, ma ad una trasfigurazione, sia del dispositivo che del corpo, per nuove letture del reale dove nulla è veramente ciò che sembra, e questo proprio grazie al *medium* usato.

²⁰³ G. Ravesi, *op.cit.*

²⁰⁴ Valentina Valentini, «La Performance Art in Italia, fra teatro e live art - Conversazione con Francesca Fini», *Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*, aprile 30, 2020, <https://webzine.sciami.com/la-performance-art-in-italia-fra-teatro-e-live-art-conversazione-con-francesca-fini/>.

²⁰⁵ Francesca Alfano Miglietti, *Identità mutanti: dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, <<I >>turbamenti dell'arte, Genova, Costa & Nolan, 1997.

²⁰⁶ V. Valentini, *op.cit.*

3.1.1. Trasfigurazioni, artifici e allucinazioni / B.Viola, J.Sterbak, P.Rist

I tratti identitari della riflessione artistica dell'artista americano Bill Viola (1951 – 2024) sono molti, dalla tecnologia, al tempo, al sublime, lo stupore, la spiritualità. Fra i più apprezzati esponenti della videoarte, per lui la funzione dell'arte è quella di approfondire la coscienza di sé, la vita interiore, e produrre una condizione di catarsi e purificazione, di modificare le esistenze delle persone come un rituale²⁰⁷. I suoi primi approcci col medium risalgono al 1972, e nel 1974 lavora per Nam June Paik alla rassegna internazionale di videotape e video installazioni “Projekt'74”. Nel 1980 studia in Giappone buddismo Zen, e grazie a questa esperienza la sua ricerca diventa maggiormente introspettiva²⁰⁸. La riflessione sul medium video, sviluppata da Viola, non si limita al suono ma soprattutto all'immersività e alla simultaneità dell'esperienza video. Inoltre, Viola studia molto la tecnologia video, parallelamente allo studio del corpo, e il punto fondamentale della sua ricerca è proprio molto la percezione e gli aspetti sensoriali che l'essere umano sperimenta quando entra a contatto con il video. Pertanto, l'artista, con i suoi lavori, vuole entrare nella vita dell'individuo, svelarne gli aspetti più reconditi e per farlo si serve della videocamera mettendola in relazione agli organi di senso umano. Le opere dell'artista sono spesso legate al binomio natura-macchina e si potrebbero definire “antropomorfe” in ragione dell'indagine che esse fanno del corpo e della mente umana²⁰⁹. I video di Viola richiedono allo spettatore parecchio tempo per essere fruiti e compresi interamente. Anche lo spazio dell'installazione della video art, in generale, costringe lo spettatore a stare scomodamente in piedi attorniato da altre persone in un luogo pubblico a guardare il fluire delle immagini digitali nei monitor per parecchi minuti. Le stesse installazioni video rendono il fruitore visibile a se stesso, lo rendono consapevole del proprio corpo in relazione agli altri spettatori e con l'opera d'arte, e anche questo per Viola è importante, rendere lo spettatore cosciente dello spazio e tempo in riferimento al proprio corpo²¹⁰. Un particolare filone dell'opera di Viola inizia già a metà degli anni '70 è caratterizzato dalla riflessione sul medium video e sulla ricerca delle sue potenzialità metaforiche. Con “*The Reflecting Pool*” (1977-1979) Viola ragiona

²⁰⁷ Bill Viola, Valentina Valentini, *Bill Viola: testi e conversazioni 1976 - 2014*, Teramo, Sciami, 2020.

²⁰⁸ «Bill Viola», *Wikipedia*, agosto 18, 2024,

https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Bill_Viola&oldid=140696927.

²⁰⁹ C. Gesiot, *op.cit.*

²¹⁰ Bill Viola, *L'arte di Bill Viola*, Sintesi, Milano, Bruno Mondadori, 2005.

sull'interazione dinamica fra tecnologia e spettatore, e il video viene considerato come un «manifesto dell'arte elettronica»²¹¹. Nel video che riprende una piscina, l'artista sbucca e si tuffa, ma il suo corpo rimane bloccato, sospeso a mezz'aria. Qualcosa colpisce la superficie della piscina, provocando dei cerchi concentrici su di essa; se ne intuisce l'effetto ma non l'azione scatenante, poi si ricreano delle increspature nella superficie e l'artista riemerge dall'acqua, completamente nudo: il corpo rinato e purificato dell'artista oltrepassa all'inverso il bordo della piscina, simbolo del ritorno alle origini. Viola riflette sull'esistenza come una possibilità di riflusso da una vita ad un'altra e sull'identità, ciclicità di vita e morte. La maturità artistica di Viola arriva negli anni '90, quando rappresenta gli Stati Uniti d'America alla Biennale di Venezia. Con *"The Crossing"* (1996), gli elementi di acqua e fuoco sono funzionali a esprimere l'annientamento dell'uomo e al tempo stesso atto creativo, simulacro dell'artista che si immola per la sua opera, un'azione necessaria per raggiungere la liberazione e la trascendenza. Nelle sue opere l'artista dà sempre molta importanza allo spettatore, cercando di coinvolgerlo in una meditazione su sé stesso e sui grandi temi dell'esistenza. *"Dolorosa"* (2000) è invece un video-dittico che mostra un uomo e una donna entrambi in lacrime; in *Emergence* (2002), un giovane emerge da un sacello segnato con la croce colmo d'acqua, aiutato da due donne, in una sequenza che combina parto e deposizione sulla base dell'*imago pietatis*; in *Tristan's Ascension* (2005), un corpo genera una sorta di cascata d'acqua al contrario e ascende verso l'alto. O ancora *Martyrs* (2014), polittico di quattro video in cui altrettante persone sono sottoposte a un supplizio ciclico ispirato ai quattro elementi, tutte opere in dialogo costante con il trapassare e il trasmutare. Il suo fare arte passa attraverso la tecnologia video come riflessione sullo spazio per modellare e modificare la forma del tempo. Viola vede il fluire come condivisione di uno stato tra la tecnologia e il corpo umano e l'uso della tecnologia stessa per parlare di quel vuoto che solo una forma può trasmettere. La ricerca di una forma con letture e indagini nella filosofia e nella scienza, nel misticismo islamico, nel taoismo e nell'induismo e nella mistica cristiana. Una ricerca che si avvale, oltre che della registrazione del reale, del montaggio per modificare e regolare l'immagine, i livelli di luce e la forma del tempo, come per esempio nell'uso estremo del *ralenti* e nella tecnica del *reverse play*, in una ricerca costante per rendere tangibile ciò che ci sfugge e viaggia nell'invisibile. Ai corpi,

²¹¹ *Ivi.*

registrati nelle sue opere, appartiene il fluire e il vibrare. Corpi di *performers*, attori e anche danzatori che raccontano del suo viaggio inarrestabile per dare forma al tempo di un pensiero, di un'epifania, di un'emozione. Corpi che si trasfigurano, che si atomizzano o che spariscono. L'acqua e la luce come elementi principali per una loro trasmutazione ma anche la terra, l'aria, il fuoco. Corpi fisici realmente presenti davanti all'occhio della videocamera, chiamati ad agire una loro realtà interna o a incontrare uno stato della materia per una loro trasformazione o smaterializzazione. Corpi chiamati a rappresentare lo scorrere del tempo, delle stagioni e delle età della vita, sino al buio, al silenzio o al permanere della luce²¹².

La passione per il corpo messa in campo da Jana Sterbak (1955), artista ceca ma canadese d'adozione, la colloca in una zona di confine tra natura fisica e artificio umano. Lei indaga sulla condizione umana, affronta il tema del potere e quello della sessualità, utilizzando un linguaggio ricco di sperimentazioni, che va dalla *performance* all'installazione, dalla fotografia alla scultura²¹³. Il tema del corpo inteso come gabbia, cella, prigioniera, limite dell'umano è stato una costante della sua ricerca. Jana si è concentrata in particolar modo sull'analisi di un corpo mutabile, che si trasforma nella sua caducità. Un corpo alla continua ricerca di un equilibrio irraggiungibile o di una libertà di movimento inarrivabile. Con le sue installazioni, ha affrontato il tema del corpo superato nella sua fisicità da un certo progresso tecnologico. I suoi primi lavori nascono alla fine degli anni '70, ma le sue opere più note appartengono agli anni '80. Nel 1986 mette in scena "*Artist as Combustible*", una *performance* in cui priva dei propri capelli, li cosparge di polvere da sparo, e gli dà fuoco. L'immediato processo di combustione vuole essere in questo caso metafora dell'energia artistica, del fuoco della creatività che dal corpo viene emanata e va verso l'altro, corpo come oggetto. Le installazioni della Sterbak sono vere e proprie sculture, realizzate con materiali metallici o con carne animale, carne cruda, viscosa e puzzolente, come nella sua opera più celebre, "*Vanitas: Flesh Dress for an Albino anorexic*" del 1987, un vero e proprio vestito di carne disidratata, attualmente parte della collezione del Centre Pompidou di Parigi. Si tratta di

²¹² Gianna Valenti, «Bill Viola, modellare corpi per plasmare la forma del tempo», *Paneacquaculture*, luglio 28, 2024, <https://www.paneacquaculture.net/2024/07/28/bill-viola-modellare-corpi-per-plasmare-la-forma-del-tempo/>.

²¹³ T. Macrì, *Il corpo postorganico*.

bistecche crude di carne bovina e muscoli, cuciti su uno scheletro di fil di ferro, dove appare anche un'immagine fotografica che ritrae una modella con addosso l'opera. Un'opera dal potente impatto visivo e olfattivo, che alla sua prima presentazione ha suscitato sgomento e ribrezzo. Ma lo scopo è generare anche la consapevolezza della caducità della vita attraverso il disfacimento e la putrefazione, un corpo che dura poco, un corpo in carne viva²¹⁴, che rivela ciò che siamo, e ci rende vulnerabili. Di simile impatto è *Chair Apollinaire*, una poltrona rivestita in carne cruda, realizzata quasi dieci anni dopo, nel 1996. Come in *Vanitas*, anche in questa scultura la struttura portante è in fil di ferro, e anch'essa si fa emblema di una nudità estrema e di uno svuotamento, un processo intellettuale che lega paradossalmente il corpo umano a un oggetto domestico e la carne umana ad un bene di consumo. Precedenti a questa, sono invece alcune sculture evocanti brandelli di corpi o corpi mutilati e smembrati, realizzate in metallo, bronzo e altri materiali. È il caso di "*Spine Spire*", una colonna vertebrale realizzata in bronzo nel 1983. Negli anni '90 il corpo a cui la Sterbak dedica è nella nuova tecnologia e della nuova chirurgia estetica, come in "*Proto-Condition: Cage of sound*", una vera e propria gabbia che immobilizza la persona impedendole di assumere posture comode o di compiere movimenti naturali. E sempre a questa fase della sua ricerca risalgono alcune *performance*. Come azioni, nel 1989 realizza "*Remote Control I*", in cui una performer vestita di bianco resta sospesa all'interno di una protesi ingabbiante, dalla vita. Alla base della gabbia vi sono delle ruote azionate a distanza da un telecomando, che non le consentono di trovare contatto col terreno, né di determinare autonomamente la direzione da prendere. Sempre 1989 con "*Generic man*" l'artista ritrae fotograficamente la nuca di un uomo che riporta sulla pelle un codice a barre tatuato, insistendo, in questo caso, sul concetto di omologazione e massificazione dell'identità fisica, e più nel profondo, dell'identità umana. Del 1991 è "*Sisyhpe*", azione durante la quale la Sterbak fa rinchiodare un performer all'interno di un'altra gabbia, più spaziosa, ma dotata di base emisferica, che dunque non consente all'uomo di mantenere un equilibrio costante né di prendere una direzione all'interno dello spazio chiuso. In tutto ciò vi è una chiara allusione all'impossibilità di essere realmente liberi all'interno del nostro sistema sociale, che l'artista considera manipolante²¹⁵.

²¹⁴ G. Ravesi, *op.cit.*

²¹⁵ Giovanna Lacedra, «Jana Sterbak - sotto la carne», *Meer*, aprile 13, 2015, <https://www.meer.com/it/13998-jana-sterbak>.

Tra il '92 e il '96 affronta il tema della mancanza di identità da parte della figura femminile in confronto a quella maschile attraverso l'azione "*Distraction*". La scena si svolge in un ristorante di lusso, le protagoniste sono due coppie, all'interno delle quali le donne presentano entrambe una forma di denuncia: in una, troviamo una donna che porta una giacca le cui maniche sono congiunte, per cui è impossibilitata a mangiare da sola; nell'altra invece troviamo la figura femminile che indossa una maglietta alla quale sono stati applicati dei peli in corrispondenza del petto. Attraverso questa *performance*, la Sterbak, vuole scontrarsi con la società perbenista, a causa della presenza di una società che legata agli stereotipi di genere: da un lato simboleggia la mancanza di autonomia da parte della donna nei confronti dell'uomo, dall'altro vuole rappresentare l'unico modo con il quale la società riconosce l'indipendenza femminile, e cioè la virilizzazione²¹⁶. Nel 2001 la scelta si sposta su un materiale diverso, molto più naturale e al contempo immediatamente degradabile: il ghiaccio. Non più carne, né ferro, né bronzo, ma acqua allo stato solido, seppur di solidità transitoria si tratta. "*Dissolution-Auditorium*" è un cerchio irregolare composto da sedie scolpite nel ghiaccio, di cui soltanto le gambe sono in metallo. La temperatura fa sì che queste si sciolgano in un tempo breve. E alla fine la sola cosa che resta è una serie di gambe sparpagliate sul pavimento. Un ribaltamento dei punti di vista, sull'uomo e sul mondo, viene invece operato in occasione della Biennale di Venezia, nel 2003, quando la Sterbak presenta un video dal titolo "*From Here to There*", dove un cane, con videocamera legata al collo, viene sguinzagliato per le strade di Montreal e per le calli di Venezia. Il mondo visto dal collare di un cane è un mondo dall'orizzonte basso, atipico, imprevedibile. Il punto di vista a 35 cm da terra stravolge tutti i dogmi percettivi stereotipati e disorienta. Sia che si tratti di *performance* che di scultura-installazione o video, la condizione umana della quale Jana ci mette al corrente è una condizione imprigionata e priva di equilibri. E la carne – emblema dell'umano sensibile –, non è altro che ritratto di questa nostra costante esposizione all'oltraggio, alla ferita, allo svuotamento, alla manipolazione.

Pipilotti Rist, videoartista svizzera, esplora le tematiche del corpo e del femminile, con opere spesso provocatorie, che nascono da una ricerca sulle varie inclinazioni della cultura popolare contemporanea. Pseudonimo (dalla fusione del suo soprannome "Lotti")

²¹⁶ Laura Garau, «La Performance come esperienza sociale ed estetica», 2019.

e dal personaggio “Pippi Calzelunghe”) di Elisabeth Charlotte Rist (1962), emerge negli anni ‘80 ma diventa nota e lavora molto dagli anni ‘90, attingendo dal linguaggio dei mass media quanto da artisti video di prima generazione come Nam June Paik, Bruce Nauman, Yoko Ono e Vito Acconci²¹⁷. In particolare, i colori saturi, gli effetti allucinatori e le colonne sonore prominenti dei suoi lavori hanno suscitato paragoni con il linguaggio dei video musicali. L’autrice crea immagini in movimento e coinvolgenti installazioni multimediali incentrate sul corpo, la sessualità femminile, l’identità, il rapporto uomo-natura, e propone al pubblico esperienze di grande impatto visivo, sinestetico ed emozionale. Rist ha fatto irruzione nel mondo dell’arte con l’iconica opera video “*I’m Not The Girl Who Misses Much*” (1986), nella quale si aggirava danzando per la città infrangendo allegramente i vetri di varie macchine e rivendicando con quel gesto ribelle la propria femminilità. Il video è volutamente distorto e frammentato per dare l’idea di una “danza esorcistica”, ma anche per esprimere la soggettività della percezione del tempo. Da allora, il suo pionieristico lavoro creativo si è sviluppato di pari passo con i progressi della tecnologia, in un’esplorazione giocosa e spesso irriverente dei linguaggi dei mass media e di come questi influenzino l’immaginazione collettiva, focalizzandosi sulle narrative riguardanti i rapporti di genere, sessualità e consumismo²¹⁸. Raggiunge la notorietà con “*Pickelporno*” (1992), un’opera che indaga le tematiche del corpo femminile e l’eccitazione sessuale. Nella video installazione, la telecamera si sposta in continuazione sui corpi di una coppia, con video montaggi vari: le immagini sono cariche di colori intensi e sono allo stesso tempo strane, sensuali e ambigue. L’artista cerca sempre di aggiungere un suo elemento riflessivo su tematiche quali dolore e innocenza, per catturare con le sue installazioni le molte contraddizioni e ansie della società moderna. Per “*Selfless in a Bath of Lava*” (1994), ad esempio, ha rimosso un nodo da una tavola di legno nello spazio della galleria e ha installato al suo posto un minuscolo schermo video su cui è riprodotto un film in loop che ritrae l’artista, urlando di essere far uscire. Gli effetti di distorsione e di allucinazione caratterizzano invece il video “*Sip my Ocean*” (1996), dove sulle note di Chris Isaac, ci si ritrova immersi in un ambiente marino al contempo ammaliante e inquietante, fatto di alghe e coralli, colori saturi e vibranti e

²¹⁷ Si vedano i sottocapitoli precedenti dove sono stati presi in esami proprio questi artisti.

²¹⁸ Elisa Carollo, «Pipilotti Rist multimediale e multisensoriale - Il Giornale dell’Arte», *Il giornale dell’arte*, 2023, <https://www.ilgiornaledellarte.com/Articolo/Pipilotti-Rist-multimediale-e-multisensoriale>.

corpi fluttuanti e sensuali. In questa fase, Pipilotti è già pienamente consapevole del fatto che attraverso la sua ricerca non vuole mettere in gioco soltanto se stessa, ma anche e soprattutto il pubblico, coinvolgendolo a più livelli, provocandolo, rendendolo partecipe di un'esperienza d'arte totale²¹⁹. Nelle mani di Pipilotti Rist, il video è uno strumento malleabile, un materiale pulsante e vivo, il modo più immediato per dare sfogo a emozioni, desideri, impulsi e sensazioni. Così, grazie all'uso di tecniche, supporti e soluzioni man mano sempre più sofisticati e sperimentali, l'artista fa espandere ed esplodere i suoi video nell'ambiente, dando vita a grandi installazioni avvolgenti e caleidoscopiche che invadono pareti, pavimento e soffitto. Tutti i contesti museali o espositivi in cui l'artista interviene perdono i loro connotati spazio-temporali per divenire luoghi di incantamento, incontro e condivisione. Con *“Ever Is Over All”* (1997, con il quale vince il Premio 2000 alla Biennale di Venezia), realizza un'opera composta di due oggetti su pareti adiacenti; un canale si muove in un campo di fiori rossi, mentre l'altro mostra una donna con un fiore a stelo lungo che rompe i finestrini delle auto parcheggiate in strada. Agli inizi degli anni 2000 Rist si è messa all'opera con *“Open My Glade”*, una serie di video muti trasmessa a Times Square, New York, che raffigurano la stessa Rist che preme comicamente il viso e le mani contro il vetro, come se fosse desiderosa di rompere la barriera tra lo schermo e il mondo reale. L'installazione del 2003 *“Stir Heart, Rinse Heart”*, mette al centro oggetti trovati sospesi, inclusi coperchi di plastica per tazze da caffè e cartoni per uova, che riflettono video proiettati di quelli che sembrano essere vasi sanguigni e onde²²⁰. Nel 2008, per il Museum of Modern Art di New York, Rist ha creato *“Pour Your Body Out”*, un'installazione video *site-specific* che comprendeva un paesaggio sonoro, un divano comune e un video ad alta definizione di oggetti visti da un angolo basso. Questi oggetti includevano mele e tulipani, che venivano successivamente frantumati e colti. Nonostante l'ipermedialità, la sua ricerca sembra reclamare un approccio più emozionale all'arte, oltre che multisensoriale. Le sue installazioni riescono a incontrare un bisogno comune, sempre più sentito oggi, di spazi di invenzione poetica, scoperta costante e sorpresa. L'autrice realizza esperienze interiori e collettive, dove il digitale e fisico si sovrappongono, creando una narrazione coinvolgente a cui lo spettatore può prendere parte e con cui può anche interagire, contribuendo al suo significato. Nel

²¹⁹ Francesca Cogoni, «Pipilotti Rist», *rsi*, 2023, <https://rsi.ch/s/1781046>.

²²⁰ «Pipilotti Rist, storia di un'artista visionaria», *ELLE Decor*, agosto 10, 2022, <https://www.elledecor.com/it/arte/a40511074/pipilotti-rist-storia-di-unartista-visionaria/>.

suo tipico stile lussureggiante di colori, movimenti fluttuanti e gesti inafferrabili, le immagini si sovrappongono e si dissolvono l'una nell'altra, alla ricerca di metafore con cui la lotta e il desiderio di una riconciliazione tra corpo e pensiero trova la sua massima espressione nell'opera stessa, creando un'esperienza intensamente sensuale. Nel museo di Los Angeles l'artista, nel 2011 realizza una mostra realizzata per la Fondazione Nicola Trussardi a Milano: ha oscurato l'architettura industriale con le facciate di case accoglienti stile "Alice nel paese delle meraviglie", posizionando poltrone e divani su cui lo spettatore può arrampicarsi tornando bambino. Fili di luci a LED danno vita a una foresta di forme organiche che pulsano di colori e toni mutevoli. Ovunque i corpi umani si fondono senza soluzione di continuità al paesaggio. Rist ritiene che il ruolo dell'arte sia quello di trasformare i sogni in realtà, mettere in luce le energie positive che permettono di conciliare ragione e istinto, permettendo al cervello nuovi modi di vedere e vivere il mondo che ci circonda²²¹.

3.1.2. Ibridazioni tecnologiche / Stelarc, D.Cronenberg

Stelarc, pseudonimo di Stelios Arkadiou (1946), è un *performance artist* e docente cipriota naturalizzato australiano. Negli anni '70 è stato uno dei pionieri del post umanesimo, indagando, con la sua *body art*, la relazione fra corporeità e tecnologia, realizzando *performance* basate sull'innesto tecnologico e sostituzione biologica²²². Stelarc sottopone il corpo a limitazione fisica ma aumentato al contempo dalla tecnologia, e fin dagli anni '80 realizza video dei suoi lavori e registrazioni per il pubblico, fruibili a posteriori. Nel 2010 ha vinto il premio "Ars Electronica" nella categoria "arti ibride": Stelarc lavora sull'artificialità del corpo intesa come territorio di sperimentazione e mezzo con cui mettere alla prova e testare i limiti della componente organica del corpo. La tecnologia è vista come mezzo per amplificare l'azione corporea ed arrivare alla costruzione di un organismo nuovo, un *cyber-corpo*, che, tramite la tecnologia, può allargare l'area dell'esperienza e aprire la strada verso possibilità insperate²²³.

²²¹ Germano D'Acquisto, «Benvenuti nel fantastico (e allucinogeno) mondo di Pipilotti Rist», *Marie Claire*, settembre 17, 2021, <https://www.marieclaire.it/attualita/gossip/a37571707/mostra-pipilotti-rist-san-francisco/>.

²²² G. Ravesi, *op.cit.*

²²³ «Stelarc – Robotics», *Arte e Robotica*, 2020, <https://g78robotics.it/stelarc/>.

Nel 1986, data anche del suo primo video, realizza “*Remote Suspension*”, dove l’artista viene sospeso e lasciato fluttuare nello spazio mediante ganci inseriti nella carne e guidati da tecnologia telecomandata. Ma Stelarc usa anche il corpo per testing di esperimenti di ingegneria medica e genetica, con “*Stomach Sculpture*” (1993), per la quale ingerisce una capsula comandata in remoto che realizza una coreografia nel suo stomaco, registrata sempre in video per tutto il percorso. Qui l’interiorità umana diventa *site specific* per un risultato biotecnologico inusuale²²⁴. Nel 1997 torna sulla compenetrazione uomo-tecnologia con “*Exoskeleton*”, un sistema robotico a sei arti con motore controllato dal corpo dell’artista, integrato nella macchina e che ne guida i movimenti e comportamenti. Realizza molte altre *performance*, sempre videoregistrate, riguardanti bracci collegati, sospensioni meccaniche e robotizzate, connesse con parti del corpo, altri esempi sono “*Ear Surgery*” (2006) dove Stelarc si fa inserire una protesi di un orecchio nel braccio in modo permanente e connessa a trasmettitori wireless, mentre in “*Ear on Arm Suspension*” (2012) dove usa una riproduzione gigante del suo braccio, con l’orecchio e lui che viene sospeso sopra, creando delle condizioni simboliche in quanto lui sta nella sua stessa mano. In “*Body on Robot Arm*” (2015) l’artista viene connesso con tutto il suo corpo ad un grande braccio meccanico robotizzato, e manipolato nella sua interezza per tutto lo spazio, configurandosi come un corpo-estensione meccanizzata²²⁵.

Quella di Stelarc è una teoria estrema: il corpo umano mostra i limiti del suo sistema evolutivo, e le mutazioni sono necessarie per sopravvivere; il corpo umano ha smesso di adattarsi ai cambiamenti prodotti dalle cyberculture e la sua sfida è quella di rivestirlo con una pelle sintetica in grado di sopportare le mutazioni esterne e di adattarsi ad esse, un corpo al cui interno funzionano tecno – organi²²⁶. Questo corpo biologico fatto di carne e sangue, organi e umori, è divenuto ormai obsoleto e necessita, per la sua sopravvivenza, di protesi e innesti tecnologici estremamente avanzati. Il corpo così com’è non è più in grado di vivere adeguatamente una realtà che si sta evolvendo a velocità incontrollabili. È necessario quindi, secondo Stelarc, iniziare a pensare al corpo come a una struttura componibile, pronta ad ospitare al proprio interno innesti tecnologici che

²²⁴ G. Ravesi, *op.cit.*

²²⁵ «STELARC | VIDEOS», s.d., <http://stelarc.org/video.php>.

²²⁶ In questo contesto si può fare un parallelismo fra i suoi lavori ed il cinema di Cronenberg, si veda il capitolo 3 sui film *Body Horror* e in particolare *Crimes of The Future*

possano operare, agire, evolversi autonomamente, sostituendosi ad organi imperfetti, spesso malfunzionanti e comunque destinati al decadimento fisiologico. Il corpo, nelle sue *performance*, si fa quindi oggetto di riprogettazione, di sperimentazione tecnologica, viene programmato per modificare la sua struttura. La sua poetica artistica è uno specchio degli immaginari della nostra epoca ed è possibile vedere concretamente realizzate le tendenze ibridanti e mutanti che hanno animato tanta letteratura del nostro secolo (come il *cyberpunk*) e preparare la nostra mente al mutamento dei corpi cui le tecnologie ci stanno progressivamente portando²²⁷.

Stelarc con le sue video *performance* arriva a superare la *body art*. Se negli anni '70 si usava il corpo come tavola di sperimentazione, dalle cose più estreme come Rudolf Schwarzkogler, che si è ammazzato, o Chris Burden che si sparava, Stelarc si ispira a questi portando alle estreme conseguenze la sperimentazione, introducendo degli elementi tecnologici, perché è affascinato dall'idea di spingere il proprio corpo non solo nel sentire oltre, ma di spingere oltre le possibilità del corpo stesso. Si tratta in sostanza di una "*body art tecnologica*". Vuole creare un senso estetico, crea una "*body artifact*"²²⁸, e nel momento in cui spinge oltre il suo sentire fino a uscire e a creare un nuovo tipologia di sentire, lo può fare solo grazie alla tecnologia.

In *eXistenZ* (1999), la filosofia di Cronenberg espone il corpo come veicolo alieno, elemento estraneo e ibrido dove la tecnologia prende il sopravvento sull'uomo. La storia si sviluppa attorno ad Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), una delle più grandi designer di giochi virtuali del mondo, che sta testando il suo ultimo gioco, chiamato appunto *eXistenZ*. Durante una dimostrazione pubblica del gioco, un attentatore tenta di uccidere Allegra e lei si rifugia con un giovane addetto alla sicurezza, Ted Pikul (Jude Law), che viene trascinato nel mondo del gioco con lei. Mentre i due cercano di sopravvivere alle trappole e ai pericoli all'interno di *eXistenZ*, si rendono conto che il gioco e la loro percezione della realtà sono interconnessi e che potrebbero non essere in grado di distinguere tra ciò che è reale e ciò che è virtuale. La trama diventa sempre più complessa man mano che i personaggi si addentrano nel gioco e si confrontano con personaggi ambigui e intrighi. La conclusione che contiene un doppio finale, ritornando

²²⁷ «Stelarc – Robotics» cit.

²²⁸ Burrocacao Demented, «Il postumanesimo di Stelarc», *Il Tascabile*, novembre 21, 2023, <https://www.iltascabile.com/linguaggi/il-postumanesimo-di-stelarc/>.

(probabilmente) alla realtà che però è totalmente differente da quella presupposta nella prima scena. Il film stesso, infatti, si rivela la rappresentazione di un gioco che non si chiama *eXistenZ*, ma *trasCendenZ* ed è ideato da un'altra azienda, la Pilgrimage, dove comunque i due antagonisti sono i creatori/proprietari dei giochi e i ribelli.

Allegra Geller è accusata di aver messo in discussione il discrimine tra realtà e virtualità, e nel 1999 Cronenberg non poteva certo immaginare quali traguardi l'evoluzione delle tecnologie dedicate alla realtà virtuale avrebbe raggiunto. In *eXistenZ*, nel film e nel gioco, anche lo spettatore non riesce a capire se i personaggi siano reali o virtuali, perdendo ogni punto di riferimento, tale per cui non è mai chiaro quale sia il livello di realtà, con il risultato di percepire fin dall'inizio l'inadeguatezza del corpo come materia, e solo evolvendo il corpo con l'innesto della bio-porta, cioè tecnologizzando la carne, l'uomo può vivere le esperienze gratificanti della virtualità²²⁹.

Cronenberg mette in scena un presente parallelo in cui non esiste nulla di tecnologico e tutto è completamente organico, dove i giocatori sono dotati di un foro nella colonna vertebrale attraverso cui gli stimoli del gioco penetrano nel sistema nervoso, immettendo il giocatore in una realtà parallela sensorialmente vivida e indistinguibile dalla realtà, e vi è stretta relazione biologica tra i corpi e gli oggetti tecnologici che diventano anch'essi creature vive. La realtà per Cronenberg resta salda nel corpo, ma ci si chiede dove sia il limite, anche delle esperienze sensibili che si possono percepire, e quale sarà la nostra reazione psichica e desiderante ai nuovi giochi, ai sistemi dei nuovi media, così come il regista se lo era chiesto per la televisione in *Videodrome*. Se per Cronenberg non esiste una realtà univoca e immutabile, di certo esistiamo come complesso di desideri e immagini mentali che generiamo, fino ad arrivare alla "trascendenza" con cui gioca l'uomo, un mondo dove sono tutti creatori e dove gli esseri umani si muovono alla ricerca di sensazioni più che sulla base di principi razionali, in contrapposizione ai realisti che invece vogliono arrestare questo processo²³⁰. Il film compie una riflessione lucida e profetica sull'invasione dell'inorganico nella nostra quotidianità, proiettato lo spettatore in un incubo digitale senza fine.

²²⁹ Antonio Lauriola, «Nessun corpo è perfetto. Tensioni evolutive nel cinema di David Cronenberg.», 2016, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/24320>.

²³⁰ Elisa Battistini, «eXistenZ (1999) di David Cronenberg - Recensione | Quinlan.it», *Quinlan*, agosto 24, 2018, <https://quinlan.it/2018/08/24/existenz/>.

3.1.3. Chirurgia sulla carne / Orlan, M.A.Roca

ORLAN, pseudonimo di Mireille Suzanne Francette Porte (1947) è un'artista francese, nota per le sue ricerche post-organiche, che ha dichiarato di aver donato il proprio corpo all'arte. Ha iniziato il suo percorso come *performer artist*, ma dal 1986 al 1993 si sottopone ad una serie di operazioni chirurgiche che documenta in video, utilizzando il tavolo operatorio come atelier per queste *performance* chirurgiche. Queste operazioni hanno modificato il suo aspetto anche mediante l'uso di diverse protesi, e ha sempre ripreso le fasi mediche, per poi conservare anche i resti organici prodotti dalle operazioni stesse in appositi reliquari attualmente presenti in diversi musei, come Parigi, Los Angeles²³¹. Il suo è un lavoro estremo, radicale, dove il corpo rappresenta un materiale da plasmare e modellare per analizzare, contestare e ricercare l'ideale di bellezza. Si tratta di un'artista in qualche modo complementare per tematiche e pratiche espressive a Stelarc²³², in quanto anche lei rielabora in maniera radicale gli assunti della body art aggiornandoli con le potenzialità della chirurgia e della tecnologia contemporanea²³³. Ad oggi è la più significativa esponente della *Art Charnel*²³⁴, nella quale il corpo e la fisicità diventano strumenti reiterati per numerose metamorfosi identitarie. L'*Art Charnel* (arte carnale) è un'opera di autoritratto in senso classico, ma con i mezzi tecnologici, e che oscilla tra defigurazione e rfigurazione. La sua iscrizione nella carne è dovuta alle nuove possibilità inerenti alla nostra epoca. Il corpo è diventato un "ready-made modificato", non più visto come l'ideale che un tempo rappresentava, non abbastanza pronto per essere rispettato e firmato²³⁵. Orlan ricorre infatti a fotografie, collage, sculture ma soprattutto a video – anche in diretta attraverso la rete o il satellite – per mostrare una figuratività che richiama la pittura e la scultura rinascimentale barocca.

Parti del corpo o sue riproduzioni compaiono in molti suoi lavori e in alcuni casi lo spettatore è chiamato ad interagirvi: ad esempio nell'installazione "*Têtes à claques, jeu de massacre*" (1977), tiro al bersaglio interamente composto, dalla cornice fino alle sagome da colpire, dalle immagini del corpo di ORLAN; o ancora nelle *performance* "*Se*

²³¹ «ORLAN», *Wikipedia*, aprile 23, 2024, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=ORLAN&oldid=138959646>.

²³² Si veda il sottocapitolo precedente

²³³ In questo contesto si può fare un parallelismo fra i suoi lavori ed il cinema di Cronenberg, si veda il capitolo 3 sul *Body Horror* e soprattutto il sottocapitolo di *Crimes of The Future*

²³⁴ G. Ravesi, *op.cit.*

²³⁵ Orlan, «Carnal Art / SITE OFFICIEL D'ORLAN», s.d., <https://www.orlan.eu/bibliography/carnal-art/>.

vendre sur les marchés en petits morceaux” (1976-77) e in “*Le Baiser de l’Artiste*” (1977). Nella prima azione, svolta a Caldas da Rainha in Portogallo, l’artista allestisce un banco al mercato e vende, secondo un tariffario e così come indicato da appositi e inequivocabili cartelli, il suo corpo, riprodotto ed esposto, garantito e senza coloranti o conservanti. La domanda che accompagna l’operazione è “Il mio corpo mi appartiene realmente?”. Nella seconda l’artista, nascosta dietro una sorta di armatura raffigurante il suo stesso corpo, bacia chiunque inserisse all’interno dell’apposita fessura cinque franchi. L’opera era anche in forma di scultura con affiancate da un lato l’armatura poi indossata da ORLAN, dall’altro l’immagine dell’artista nei panni della Vergine. Alla sfera religiosa, in chiave femminista e per contrastare una visione binaria tra Maria, la santa, e Maria Maddalena, la prostituta, richiama anche “*Strip-tease occasionnel à l’aide des draps du trousseau*” (1974-75) in cui ORLAN, passa dal mostrarsi come Madonna barocca, riccamente adornata da drappi, al presentarsi nuda, fino a scomparire²³⁶. Il suo spogliarsi, azione che riprende in più di un’opera, è un modo per lei di decostruire la sua immagine e costruirne una nuova, rompendo i dogmi e opponendosi alla visione tradizionale e stereotipata del corpo e dell’immagine della donna.

Ma le *performance* che vengono più ricordate sono quelle degli anni ’90, tutte filmate e fotografate, riunite tutte sotto il titolo “*The Reincarnation of Saint ORLAN o Image/New Image (1990-93)*”, che vedono l’artista sottoporsi volontariamente a sedute di chirurgia estetica, col desiderio di scolpirsi, di costruire un’immagine nuova che rompa il dogma del corpo come qualcosa di innato o di immutabile e che cancelli ogni stereotipo. Le protesi solitamente installate sugli zigomi e posizionate invece all’altezza delle tempie dell’artista ne sono la prova. Proprio lei, da sempre immersa nel suo tempo ma autonoma rispetto ad altri movimenti e tendenze, redige nel 1989 il manifesto della *Art Charnel* dove mette in luce le differenze con movimenti artistici simili e in parte affini. L’artista nelle sue *performance* estreme si affida in maniera completa alle scienze, opponendosi al concetto di dolore impiegato nel martirio della tradizione cristiana²³⁷ o nella stessa *Body Art* come fonte di purificazione e facendo ricorso ad anestesie locali. Tra gli altri temi esplicitati nel manifesto, ORLAN precisa che l’arte carnale ama le categorie del grottesco e del barocco; è femminista e anticonformista, contro ogni canone

²³⁶ Stella Cattaneo, «ORLAN. Oltre il corpo», *Finestre sull’Arte*, 2021, <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/orlan-oltre-il-corpo>.

²³⁷ Si veda per raffronto della stessa tematica il capitolo 3 in merito al film *Martyrs*

di bellezza e regola imposta. In questa direzione vanno le diverse serie di *Défiguration-Refiguration*, *Self-hybridations précolombiennes* (1998), *Self-hybridations Africaines* (2000-2003) e *Self-hybridations Amérindiennes* (2005-2008) in cui l'artista esplora anche il concetto di identità nelle culture non occidentali, sovrapponendo alla propria immagine quelle di icone precolombiane o africane e portando avanti una riflessione attorno alle pressioni sociali e culturali che insistono sul corpo²³⁸.

L'arte carnale si interessa anche degli sviluppi della medicina e della biologia che mettono in discussione lo stato del corpo, ponendo inediti problemi etici legati alla realtà aumentata, alle intelligenze artificiali e alla robotica. Nel 2018 nella mostra *Artistes&Robot* di Parigi, l'artista presenta "*ORLAN-OÏDE*", robot umanoide che riprende, almeno nel volto, le fattezze di ORLAN. Perché la scultura robotica costituisca a tutti gli effetti un suo alter ego, l'artista ha registrato oltre 22 mila parole, donando la sua voce, oltre che il suo viso, all'intelligenza artificiale che è a tutti gli effetti in grado di interagire con lo spettatore e intrattiene, tramite due schermi installati in prossimità, conversazioni con ORLAN. Il suo lavoro insiste sul grande tema dell'ibridazione e delle identità nomadi, modificando il suo aspetto, avvalendosi delle tecnologie più avanzate e affermando, in ogni caso, la libertà dell'artista e del suo corpo. Una ricerca che si è mantenuta sempre fedele a se stessa e che combinando insieme l'iconografia barocca, la tecnologia medica e informatica, il teatro e le reti di comunicazione di massa, sfida la concezione tradizionale di bellezza e il concetto occidentale di identità e alterità²³⁹.

Marcel.lí Antúnez Roca (1959) è uno degli artisti più conosciuti della Spagna, noto nel panorama artistico internazionale per le sue *performance* meccatroniche e installazioni robotiche. Le sue opere appartengono al campo delle arti visive e sceniche. Il suo si basa su una continua osservazione di come si esprimono i desideri umani e in quali situazioni specifiche si manifestano. Dall'inizio degli anni '90, l'incorporazione e la trasgressione di elementi scientifici e tecnologici nell'opera di Antúnez, e la loro interpretazione per mezzo di espedienti unici e specifici, hanno prodotto una nuova cosmogonia, calda, cruda e ironica, di temi tradizionali come l'affetto, l'identità, o la morte. Nelle sue opere questi elementi assumono una dimensione estremamente umana

²³⁸ S. Cattaneo, «ORLAN. Oltre il corpo» cit.

²³⁹ «ORLAN - Arte», *Rai Cultura*, s.d., <https://www.raicultura.it/arte/articoli/2019/01/ORLAN-c3a06a96-8c16-4443-9fa5-2fba703e5013.html>.

che provoca una reazione spontanea nel pubblico. Le sue *performance* meccatroniche all'avanguardia combinano elementi come Bodybots (robot controllati dal corpo), Systematugy (narrazione interattiva con i computer) e dresskeleton (l'interfaccia del corpo dell'esoscheletro)²⁴⁰. L'ambito in cui si muove Marcel.li è incentrato sulla contaminazione e sugli sconfinamenti tanto da spingerlo verso un'opera globale in cui teatro, arte, disegno, musica, cinema, scienza e tecnologia si fondono a creare una dimensione onnivora e totalizzante. Del 1993 è “*JOan l'uomo di carne*”, si tratta della prima grande creazione di Marcel.Li nel periodo di lavoro individuale: un corpo di carne, un moderno Frankenstein a grandezza naturale figlio dell'incubo e della tecnologia, un robot interattivo dotato di un endoscheletro di poliestere, rivestito di pelle di maiale. Il sistema informatico al suo interno permette l'interazione con gli stimoli sonori provenienti dal pubblico. Il subsistema audio-informatico capta il suono, lo digitalizza, lo analizza e invia i segnali e gli ordini opportuni all' altro subsistema che consiste in un personal computer dotato di un microfono, una scheda digitale e un'interfacce. Il suono captato dal microfono è digitalizzato dal segnale di entrata, che manda all'interfaccia le risposte corrispondenti, e il subsistema elettromeccanico converte i dati azionando le articolazioni di Joan. La lunga lavorazione ha richiesto diverse fasi per il trattamento della cotenna del maiale, che, disseccata, tirata e sgrassata, tende al realismo visivo della pelle umana²⁴¹. La sua *performance* EPIZOO (1994) invece ha suscitato ancora maggiore scalpore nel panorama artistico internazionale: per la prima volta i movimenti del corpo di un artista potevano essere controllati dal pubblico. Consiste in una serie di dispositivi ideati per agire meccanicamente sul corpo di Marcel.Li; agiscono su parti diverse quali narici, natiche, pettorali, bocca ed orecchie, mentre il performer resta immobile su di una piattaforma come fosse una statua vivente²⁴². I meccanismi pneumatici che muovono meccanicamente il suo corpo sono connessi ad un computer, sullo schermo del quale compaiono a rotazione dodici infografie animate. Lo spettatore aziona i meccanismi cliccando sopra queste surreali immagini elettroniche; lo stesso software abbina ad ogni azione dello spettatore, e alla conseguente azione della macchina sul corpo del performer,

²⁴⁰ «Museo MA*GA - MostreMarcel.li Antunez Roca: interattività furiosa», 2007, https://www.museomaga.it/it/mostre/26/Marcel_li_Antunez_Roca_interattivita_furiosa.

²⁴¹ «Joan L'Hombre De Carne - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», s.d., https://www.edueda.net/index.php?title=Joan_L%27Hombre_De_Carne.

²⁴² «Epizoo - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», s.d., <https://www.edueda.net/index.php?title=Epizoo>.

una serie di suoni onomatopeici amplificati, musiche elettroniche diffuse, ed immagini proiettate su un grande schermo che fa da sfondo scenografico all'evento. La peculiarità di Epizoo consiste nel fatto che è lo spettatore che controlla e determina l'andamento dello spettacolo: questo particolare modo, offerto allo spettatore, di relazionarsi fisicamente al corpo dell'artista ci suggerisce una metafora del nostro relazionarci fisicamente nella realtà del vivere contemporaneo, si agisce su parti considerate erogene. Il corpo che viene esibito è sovrumano, nel senso che risulta esteso, potenziato, connesso a macchine che lo liberano se non altro da "paure virali". E' un corpo altro, diverso, nuovo, non quotidiano, ipoteticamente un corpo del futuro, un territorio esplorativo inedito che coniuga elementi naturali e artificiali. Questa performance sottolinea il paradosso ironico, e persino crudele, che emerge dalla coesistenza tra l'iniquità digitale virtuale e la vulnerabilità fisica dell'artista. Del 1998 è *Afasia*, che investiga tutte le possibilità offerte dalle più recenti tecnologie multimediali, colleganti il corpo umano e il computer in tempo reale; durante lo spettacolo l'artista, unico performer, comanda, mediante sistemi computerizzati, tutto ciò che succede sulla scena attorno a lui. La scena è costituita da uno spazio multimediale, avente come sfondo un grande schermo per la videoproiezione; sul fronte sono situati, quasi fossero dei personaggi di un coro, alcuni robot musicali, progettati dallo stesso artista, il quale, equipaggiato con un esoscheletro realizzato in plastica e metallo e dotato di una serie di sensori e protesi, è collegato ad un computer. Ogni movimento volontario e involontario dell'artista, che agisce liberamente sulla scena, è convertito in istruzioni per il computer; esso provvede a variare le luci, a mettere in moto i robot e a far generare da questi stessi la musica che contrassegna in tempo reale ogni gesto del performer e ogni suo spostamento, mentre, sullo sfondo, la videoproiezione può essere alterata, variando scene e velocità di scorrimento dei frame, da opportuni comandi dislocati sul suo esoscheletro. Benché sul palcoscenico compaia un solo performer, numerosi sono gli attori coinvolti nello spettacolo, anche se appartengono solo alla dimensione simulativa della videoproiezione; tra questi compare lo stesso Antúnez, il quale, pertanto, ricoprendo due ruoli contemporaneamente, uno fisico, a contatto con il pubblico, e uno immateriale, all'interno del film digitale, giunge a determinare una dimensione molto inquietante di duplicazione della realtà. Con questo spettacolo, basato sul poema omerico l'Odissea, Antúnez lo ripropone sotto forma di rito tecnologico, intendendo dimostrare come, con altri mezzi e con altri linguaggi che non quelli della sola parola, sia ancora possibile fare

poesia e riproporre il messaggio profondamente simbolico rappresentato dal viaggio iniziatico di Ulisse e sviluppando il tema della grande mutazione dell'uomo contemporaneo, in viaggio, come corpo tecnologico, verso nuove dimensioni e nuove scoperte²⁴³.

Dal 2010 lavora all'Arsenal Della Apparazione, che comprende i suoi tre ultimi lavori, il primo intitolato *Cotrone* (2010) è una performance, il secondo *El Peix Sebastiano* un mediometraggio presentato al festival di Sitges e la più recente rappresentazione *Pseudo* (2012) presentata al Festival Grec di Barcellona. Nel 2014 inaugura la mostra *Systematurgy. Azioni, dispositivi e disegni*, su Arts Santa Mònica a Barcellona. Si concentra sul suo metodo di creazione la *Systematurgy*, un neologismo che è una drammaturgia basata sul sistema computazionale.

3.1.4. Metamorfosi rituali e mitologiche / M.Barney, D.Cronenberg

Matthew Barney (1967) è un *performance artist*, regista e scultore statunitense. Il suo ambito di azione ha un orientamento mitopoietico, in cui la rappresentazione dell'artista agisce nell'ottica della *Gesamtkunstwerk* wagneriana, ovvero l'opera d'arte totale. L'universo generato e rappresentato da Matthew Barney parte dal presupposto che il perno di tutta la sua evoluzione artistica sia lui, l'artista, o meglio il suo corpo, come soggetto principale. Fin dagli esordi delle sue creazioni, il corpo, come macchina in evoluzione, come sistema in cui si realizza la sua poetica, è l'elemento da cui tutto parte e tutto si realizza. L'allenamento continuo del corpo, il suo eccedere tra forze, genera uno stato di ipertrofia, in cui la materia che lo compone cresce come una massa indeterminata e asimmetrica: si tratta della metafora del creare²⁴⁴. L'arte di Barney è emanazione diretta del corpo stesso, che funziona da vero e proprio vettore estetico²⁴⁵. Egli si riallaccia alla tradizione video artistica di Vito Acconci, Bruce Nauman, Joseph Beuys, ed è prima di tutto videoartista di *performance*, e videoartista del corpo, considerando anche il fattore corporeo che deriva anche da un fattore biografico, essendo lui anche un modello e uno

²⁴³ «Afasia - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», s.d., <https://www.edueda.net/index.php?title=Afasia>.

²⁴⁴ Francesco Bertocco, «Matthew Barney: Mitologie Contemporanee • Digicult | Digital Art, Design and Culture», *Digicult | Digital Art, Design and Culture*, febbraio 2, 2009, <https://digicult.it/digimag/issue-041/matthew-barney-contemporary-mythologies/>.

²⁴⁵ Francesco De Maria, «Matthew Barney e il cinema», 2013, <https://etd.adm.unipi.it/t/etd-05212013-162618/>.

sportivo. Durante l'adolescenza gioca nella squadra di football della scuola e da questa esperienza ha l'opportunità di poter scoprire i limiti e gli sforzi muscolari del proprio corpo, scoperte che gli saranno utili anche per i suoi futuri lavori. Inizia la carriera accademica alla facoltà di medicina ma poi cambia in Belle Arti, e Barney trasforma gli studi medici in una base scientifica che inserisce nei suoi lavori, dato che il concetto da cui parte proviene proprio dal suo passato d'atleta e dalla componente narcisista insita nello sport e nella moda: i muscoli sottoposti a una resistenza diventano ipertrofici, e causano una mutazione, visibile in maniera più evidente nei corpi dei Body Builders, ma anche in quelli degli atleti professionisti. Da questa riflessione nasce appunto il suo primo lavoro, che attira l'attenzione di tutta la facoltà: “*Drawing Restraint #1*”, ovvero “disegnare sotto sforzo”, un work in progress diviso in capitoli che si intervalla come un sottotesto ai progetti più grandi (siamo al #16). Il concetto fondamentale che viene esplicitato è un ciclo simbolico, che costituisce il processo generativo e che è costituito da tre fasi, paragonate al processo di alimentazione umana. Si parte da una fase, uno stato primario, chiamato *Situation*, energia creativa pura e cruda (*raw*), la fase dell'oralità, l'impulso sessuale indifferenziato, il piacere secondo Freud. Questa viene sottoposta a una resistenza, una costrizione che mette questa forza in movimento, per elaborarla, trasformarla, arrivando al secondo stadio, la *Condition*, la fase del controllo. Quando la forza si esaurisce, arriva il momento generativo finale, la materia ordinata viene espulsa e si arriva alla *Production*, la fase anale²⁴⁶. Questa triade di fasi del suo sviluppo è alla base di tutte quante le sue opere, sia nella serie “*Drawing Restraint*”, che comincia all'università ma sui cui lavora molto e a più riprese durante tutta la sua carriera artistica, sia nel “*Cremaster Cycle*”²⁴⁷. Non solo nel suo studio, egli usa una palestra con tanto di attrezzi ginnici, dove disegna vincendo una serie di tensioni e forze che gli impediscono di tracciare i segni in maniera comoda, secondo una chiara metafora del processo creativo. Tutti questi lavori sono basati su una *performance* fisica ripresa, secondo una prassi oggi piuttosto comune, da collaboratori che curano video e fotografie. Diversi assistenti di Barney, specialisti nel loro campo, lavorano con lui sin dagli inizi. Oltre ai disegni

²⁴⁶ Chiara Marchi, «Matthew Barney e Norman Mailer. Elementi di riflessione fra video e romanzo», 2013, <https://etd.adm.unipi.it/theses/available/etd-12182012-162310/>.

²⁴⁷ Tullio Tidu, «Matthew Barney: lo spirito dionisiaco tra cine-scultura e post-umano.», *Risorse didattiche arte contemporanea*, giugno 23, 2016, <https://risorsendidatticheartecontemporanea.wordpress.com/2016/06/23/matthew-barney-lo-spirito-dionisiaco-tra-cine-scultura-e-post-umano/>.

prodotti sotto lo stato di *Condition*, Barney crea delle sculture ispirate agli oggetti o agli attrezzi ginnici usati nella *performance*, e per tutta la sua produzione artistica, compresa la filmografia, l'artista usa sempre la definizione di scultura²⁴⁸. Dopo il diploma e la conclusione della carriera accademica (che aveva iniziato di tipo medico ma poi ha cambiato in Belle Arti), espone la sua tesi nel campo delle arti visive (un progetto di un video, “*Field Dressing*”, ambientato in due stanze) a New York, e nel 1991 conosce la gallerista Barbara Gladstone, che ha grande capacità imprenditoriale nel cogliere con anticipo i mutamenti in senso industriale dell'arte, che sarà anche la produttrice di tutti i suoi progetti²⁴⁹. È il 1994 l'anno in cui Barney inizia il progetto più corposo della sua carriera “*Cremaster Cycle*”, un lavoro che si pone al confine fra cinema e videoarte, e composto da ben cinque lungometraggi, usciti non rispettando la progressione numerica ma seguendo questo ordine: *Cremaster 4* (1994), *Cremaster 1* (1995), *Cremaster 5* (1997), *Cremaster 2* (1999), *Cremaster 3* (2002). La scelta della sequenza 4-1-5-2-3 non è affatto casuale, in quanto l'artista pone al centro della sequenza il numero 5, risultato della somma delle coppie numeriche alla sua destra e alla sua sinistra ($4+1=5$, $3+2=5$), corrispondente anche alla classica divisione in cinque atti delle antiche tragedie greche²⁵⁰. Il “*Cremaster*” è il muscolo dell'apparato genitale maschile che regola la contrazione, cioè l'innalzamento e l'abbassamento dei testicoli in relazione agli stimoli esterni; è presente nel feto di entrambi i sessi, e il suo “scendere” corrisponde alla differenziazione maschile, il suo “ascendere” a quella femminile²⁵¹. Come una grande metafora genitale, la serie dei *Cremaster* esplora un racconto su base biologico-organica, e ad un livello di visionarietà allegorica corrispondono sempre riferimenti scientifici da trattato di andrologia, dove i temi principali dell'opera sono maschilità, la differenziazione sessuale, la metamorfosi. Non c'è traccia di erotismo o di sensualità, anche se vengono esplicitate questioni genitali che proiettano un universo ermafrodita, senza repulsioni per liquidi organici, orifizi e corpi cavernosi di qualsiasi natura. Rimossi i simboli fallici e tutte le allusioni ad un livello di eroticità, Barney si concentra sulle alchimie scrotali, sulle oscure

²⁴⁸ *Ivi*.

²⁴⁹ «Matthew Barney», *Wikipedia*, maggio 3, 2024, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Matthew_Barney&oldid=139118305.

²⁵⁰ Ada Veniè, «The *Cremaster Cycle*. La cosmogonia genitale di Matthew Barney», *artch*, s.d., <http://architettura.it/artland/20030203/index.htm>.

²⁵¹ Stefano Careddu, «“*Cremaster Cycle*”: al confine fra cinema e videoarte | Cinefilia Ritrovata | Il giornale della passione per il Cinema», *Cinefilia Ritrovata*, 2016, <https://www.cinefiliaritrovata.it/cremaster-cycle-al-confine-fra-cinema-e-video-arte/>.

meccaniche di un muscolo involontario, il muscolo cremasterico, che agendo sulle contrazioni testicolari, funziona da interruttore generale del meccanismo riproduttivo, e per questo scelto da Barney come elemento principe della sua opera, che rappresenta così una vera cosmogonia genitale sui processi di affermazione sessuale²⁵². Il viaggio mitico del *Cremaster Cycle* si svolge in un mondo onirico, visionario, fantastico, folle e delirante che compie un percorso storico e artistico attraversando l'evolversi delle caratteristiche sociali e culturali del mondo contemporaneo. Una grande varietà di personaggi creati dalla mente visionaria di Barney popolano i luoghi dei cinque episodi, tutti legati in qualche modo alla vita dell'artista. Sono esseri ambigui, privi di organi genitali che li possano connotare, che cercano di rimanere impalpabili e indistinti, e il loro scopo è quello di ritardare il più possibile il momento in cui l'identità sessuale affiora e li definisce, per rimanere nella fase di *Situation* ovvero nello stadio di pura potenzialità. Matthew Barney, all'interno della struttura del ciclo, impersona la maggior parte delle figure che si muovono all'interno di atmosfere oniriche²⁵³. La *performance* è sempre centrale in ogni momento, e il corpo dell'artista è costantemente sottoposto a prove fisiche piuttosto estreme, rischiose, che vogliono essere «simbolo contemporaneo della creazione»²⁵⁴. Nell'opera la temporalità dilatata e l'apparente cristallizzazione del ritmo del racconto sono riconducibili ai tempi produttivi appartenenti all'arte e in particolare alla scultura; secondo Barney i suoi film andrebbero visti come entità tridimensionali poiché egli crede che tutta la sua pratica sia di tipo scultoreo, come già era per i *Drawing Restraint*. L'artista affronta il tema delle differenze di genere, concentrandosi sulla contrapposizione maschile – femminile, sul controllo-potere del Satiro e il disordine delle Menadi, sull'apollineo e dionisiaco, che nella mitologia barneyana si inseguono idealmente in un loop infinito di infinite possibilità senza raggiungere mai la fase di *Production*. La triade degli stati, infatti, diventa un corpo chiuso, dove la potenzialità scatenata dalla costrizione rimane perennemente indifferenziata, dove sarà possibile sostituire tecnologicamente (e narcisisticamente) il corpo femminile²⁵⁵. I cinque *Cremaster* (all'interno dei quali non ci sono dialoghi tranne

²⁵² A. Veniè, *op.cit.*

²⁵³ «Matthew Barney – Collezione Giuseppe Iannaccone», s.d., <https://www.collezionegiuseppeiannaccone.it/it/collection/contemporary-art/artists/55c4c4b056e510273f9a76aa>.

²⁵⁴ S. Careddu, *op.cit.*

²⁵⁵ T. Tidu, «Matthew Barney» cit.

qualche parola del Cremaster 2) sono di fatto lungometraggi prodotti secondo logiche cinematografiche, con budget via via sempre più alti, ma non sono distribuiti nel circuito cinematografico tradizionale, sono visibili solo durante mostre o eventi speciali. Sono stati riversati anche dal supporto digitale (dvd in vendita solo nelle gallerie), tipico della smaterializzazione della cultura e dell'arte contemporanea, alla pellicola. L'opera intera, con le sue sette ore di durata e i milioni di dollari investiti, è uno dei progetti artistici più imponenti degli ultimi anni. Barney gira la propria opera con mezzi tecnologici all'avanguardia, scegliendo i luoghi con la massima cura, alternando spazi interni ad esterni, scenografie reali ad immaginarie, oggetti di scena reali a vere e proprie sculture. Tra le varie influenze e rapporti con il cinema ravvisabili, (oltre alla vicinanza con Stanley Kubrick, con il quale condivide il gusto per la simmetria, la cura maniacale dell'immagine e della sua composizione, e similitudini con David Lynch per la ricerca di un atteggiamento sensoriale e immaginifico sullo spettatore), va sottolineata quella con David Cronenberg per quanto concerne proprio la concezione centrale del corpo soggetto e oggetto, in quanto entrambi lo rappresentano come qualcosa di meraviglioso, di stupefacente, qualcosa di bello e pauroso al contempo, qualcosa di sublime²⁵⁶. Fra questi due artisti, sebbene Cronenberg proponga forme narrative precise mentre in Barney - più videoartista - la narratività sia debolissima, c'è anche la comunanza dell'estetica dello sgradevole e la ricerca di una reazione estetica forte nello spettatore, oltre che la tematica del post-umano intesa come ibridazione di umano e tecnologico²⁵⁷. In tutta l'opera di Barney centrale è il superamento del "limite" (anche quello della narratività), e i suoi personaggi stessi sono alle prese con le prove più svariate, portando il corpo all'estremo delle possibilità in vista di un conseguimento di un successo o di una buona riuscita della prova. Ed è proprio il corpo lo strumento per superare questo limite, esso viene condotto al limite delle possibilità e delle esperienze sensoriali umane, e con l'ibridazione l'artista immagina un'esistenza biologica alternativa e superiore, sfidando le stesse leggi biologiche²⁵⁸.

In *Crash* (1996), adattamento dell'omonimo romanzo di J.G. Ballard (1973), è la sessualità a diventare *performance*, e la storia riguarda un gruppo di individui che trovano

²⁵⁶ F. De Maria, *op.cit.*

²⁵⁷ Si veda il capitolo 3 e i film di David Cronenberg

²⁵⁸ F. De Maria, *op.cit.*

eccitazione sessuale nelle collisioni automobilistiche. Il protagonista, James Ballard (interpretato da James Spader) – da notare che si chiama come lo scrittore stesso –, è un produttore cinematografico sposato la moglie Catherine (Deborah Unger) ed il cui rapporto matrimoniale con lei sembra essere diventato indifferente tanto che cercano rapporti occasionali con altri partner, raccontandoseli reciprocamente per tenere alta la tensione sessuale. Dopo un incidente stradale lui inizia una relazione con un'altra vittima dell'incidente, Helen Remington (Holly Hunter), e le cose cambiano; infatti, il rischio mortale corso e l'eccitazione provata durante la guarigione inducono la coppia ad insistere nella ricerca del rischio estremo, della sfida alla morte come momento di esaltazione fisica e sessuale. Entrano così in contatto con un gruppo di amanti del brivido, tra cui Vaughan che rimette in scena famosi incidenti d'auto (tipo quello in cui morì James Dean), e Gabrielle, diventata storpiata dopo uno scontro ma ancora disposta a ripetere l'esperienza. Coinvolgono Helen e Catherine, e tutti proseguono nel gioco di alternare prestazioni erotiche altrettanto varie, anche omosessuali. Cronenberg esplora la fusione di carne e metallo, mostrando come i corpi dei personaggi diventano siti di traumi e desideri, dove il corpo umano e la tecnologia si fondono in un'esperienza erotica estrema, e dove le ferite, le cicatrici e le mutilazioni diventano segni stessi di desiderio, e le collisioni automobilistiche si trasformano in atti sessuali²⁵⁹. Il trauma diventa una forma di espressione sessuale e di *performance*, dove i traumi vengono inscenati e performati²⁶⁰, e la sessualità viene ridefinita e connessa al desiderio che diventa indissolubilmente legato al dolore e alla mutilazione, una pulsione sadomasochistica. La *body art* qui emerge con forza sul rapporto sensuale e promiscuo, attraverso il connubio tra sesso e rischio di morte, la deformazione del corpo umano e piacere estetico, quasi in una ricerca di scontro-incontro fra corpi, lamiere, oggetti, macchine. Cronenberg mostra come i corpi dei personaggi diventano palcoscenici su cui si giocano le dinamiche di potere e desiderio, e mentre anni dopo la Ducournau con *Titane* userà il metallo come modello che può migliorare l'uomo, qui invece l'uomo ne è semplicemente attratto sessualmente²⁶¹, e tutto è un pretesto per la perversione. Se assistiamo ad auto stuprate dove la logica centra poco

²⁵⁹ S. Shaviro, *op.cit.*

²⁶⁰ Judith Butler, *Bodies that matter*, London, England, Routledge, 2010.

²⁶¹ Jackie Lang, «Le Basi: David Cronenberg | Crash (1996) - i400Calci», 2023, <https://www.i400calci.com/2023/02/le-basi-david-cronenberg-crash-1996/>.

e sembra quasi videoarte mascherata da film,²⁶² in realtà questo film esplora anche il tema dell'alienazione tecnologica, infatti i personaggi sono attratti sia dalle macchine e dalle collisioni come mezzi per superare l'alienazione della vita moderna, ma la fusione di carne e metallo diventa un tentativo di recuperare un senso di connessione e di autenticità in un mondo sempre più mediato dalla tecnologia, tentativo ricercato appunto tramite il trauma e la distruzione, dove dolore e violenza sono esteticizzati e fetishizzati²⁶³. La ricerca di esperienza autentica attraverso il trauma fisico suggerisce una critica alla società contemporanea, dove l'individuo è alienato e disconnesso dalla propria corporeità e dalle relazioni interpersonali.

3.2. Ossessioni corporee dal 2000 ad oggi

La tecnologia è sempre più in grado di soddisfare i bisogni e le pulsioni dell'uomo elevandoli su un piano astratto (o virtuale) rispetto a quello corporeo, e l'immagine in questo processo svolge un ruolo centrale. Lo sviluppo dell'*inter-connettività* globale ha dato, infatti, una spinta alla diffusione delle immagini e alla loro capacità – rispetto ad altri strumenti di comunicazione – di interpretare, raccogliere ed essere lo specchio dei nostri tempi. La predominanza della comunicazione visuale, infatti, ha reso l'immagine lo strumento principale della realtà, in quanto capace di comunicare l'emotività del messaggio²⁶⁴. E con l'avvento del nuovo secolo, la frattura operata dalla body art e dal paradosso percettivo dell'iperrealismo scultoreo e del sistema a registrazione delle videoinstallazioni e delle videosculture, il recente panorama audiovisivo ha generato una nuova cultura visuale dell'immagine rispetto la figurazione del corpo. Sempre di più si assiste ad un sex appeal dell'inorganico, e le estetiche performative del corpo sconfinano nelle ibridazioni fra copro e tecnologia, fra ingegneria genetica e manipolazione digitale²⁶⁵. Sono i corpi ad adattarsi agli sviluppi inarrestabili della tecnologia, e sempre di più si vede una compenetrazione fra spazi fisici e virtuali, dove il digitale può essere visto come specchio di confronto con l'interiorità fisica e psicologia dell'essere umano.

²⁶² *Ivi*.

²⁶³ Mark Seltzer, *Serial killers*, London, England, Routledge, 1998.

²⁶⁴ «Hito Steyerl e il ruolo dell'immagine nel mondo digitale», *YATTA!*, febbraio 26, 2021, <https://www.yatta.xyz/hito-steyerl-e-poor-images/>.

²⁶⁵ G. Ravasi, *op.cit.*

Per addentrarmi in questa direzione ho scelto di studiare artisti e *performer* più recenti come Hito Steyerl che vede il processo di creazione dell'immagine da una prospettiva femminista, critica e politica, analizzando i media come una ridefinizione di significati nelle immagini in movimento e Francesca Fini che ibrida tecnologie diverse col il suo corpo e crea delle vere e proprie *cyber-performance*. Ma volendo caratterizzare anche quelli che sono gli intenti di occuparsi sempre e comunque di corpo e di carne, considero esempi come Franko B, artista che simula sfilate di moda con il corpo nudo, bianco e sanguinante, dove il sangue si stacca dal corpo diventando elemento connettivo, network, rete, fluido empatico²⁶⁶, e dove l'artista diventa sia tela che schermo rappresentativo stesso.

E di carne, corpo e *performance* in quest'ultimo ventennio si narra molto anche al cinema. Se già nel 1970 con l'omonimo *Crimes of the Future* David Cronenberg già figurava l'idea di una rigenerazione continua di organi asportati dal proprio corpo, con quello del 2022 si riparte da uno sfondo distopico in cui il biomorfismo è in piena mutazione, dove il dolore fisico è scomparso, e il corpo senziente è svuotato da ogni senso. La pervasività delle biotecnologie ha generato una nuova chirurgia a distanza capace di incidere la carne ed estrarre gli organi da organismi umani coscienti. L'apparato medico-chirurgico ha bypassato la malattia e si è trasferito in una nuova forma d'arte, conferendo "bellezza" all'estrazione di organi che non sono più biologici, ma, in quanto "neo-organi" testimoniano della mutazione in atto come vere e proprie creazioni²⁶⁷. L'operazione chirurgica si è conformata in un gesto performativo, in una esposizione del corpo mutante sulla scena di un "teatro anatomico". In questi anni recenti le tesi sulla carne e del suo legame con la mente, i ragionamenti sul sesso e sull'evoluzione sociale dell'essere umano generati da Cronenberg sono stati ripresi da tanti giovani registi che hanno continuato il percorso del maestro canadese, anche omaggiandolo. Produzioni estremamente differenti fra loro per toni, contenuti, sviluppi, ma che contengono tutti elementi ascrivibili al *body horror*. Emergono i temi della bellezza perpetua tramite surrogati sintetici e quello dello sfruttamento del corpo femminile nei media, corpi che si adattano e altri che si trasformano, slanci meta-cinematografici e meta-performativi, e ricerche spasmodiche di nuove forme di dolore e di piacere.

²⁶⁶ V. Valentini, *op.cit.*

²⁶⁷ Bruno Roberti, «La visione autoptica», *Fata Morgana Web*, agosto 30, 2022, <https://www.fatamorganaweb.it/crimes-of-the-future-di-david-cronenberg/>.

Nota: meriterebbe analisi anche il nuovo *The Shrouds* di David Cronenberg, presentato a Cannes 2024. Il film, dove l'ossessione per la tecnologia sui corpi è nuovamente protagonista tramite futuristici sudari che permettono di monitorare i cadaveri dei propri cari, uscirà solo nel 2025, quindi non approfondisco in questa sede.

Il focus che mi ha portato a considerare un certo tipo di autori e film, è dovuto al fatto che il vettore dello studio di questo sottocapitolo è incentrato sull'uso, abuso o trasfigurazione del corpo, inteso come mezzo per arrivare a qualcosa che trascenda la natura della carne stessa, in un senso di ricerca verso tensioni migliorative per la propria posizione umana, anche se i risultati non seguono sempre le intenzioni dei personaggi. Come ambito di indagine delle ossessioni nelle loro diverse declinazioni, questi ultimi vent'anni hanno visto la realizzazione di molti altri film di genere horror o meglio *body horror* che trattano del tema della corporeità, ma che sono deputati però soprattutto al fastidio e alla repulsione, e dove le narrazioni sono per lo più relazionate a mutilazioni, sevizie, asportazioni o modifiche chirurgiche. Ritengo interessante citarne alcuni, per esplorare un panorama di indagine trasversale del corpo. *In My Skin (Dans ma peau*, Marina De Van, 2002) racconta di una giovane manager con un'ottima carriera e una soddisfacente sfera privata, ma dopo una ferita alla gamba, si accorge di essere incapace di provare dolore per la ferita, ed entra in una spirale di follia del corpo fino ad arrivare all'auto-mutilazione di pelle e sangue. *May* (Lucky McKee, 2002) tratta della non accettazione del proprio corpo di una ragazza, che compie vendette omicide e si costruisce un amico perfetto alla *Frankenstein* con parti di persone uccise, nel tentativo di aspirare ad una perfezione che nessuno le può dare. *Taxidermia* (György Pálfi, 2006) è il coagulo di tre storie grottesche e surreali con l'estetica del vomito e del viscido, tre generazioni di una famiglia ungherese, sui temi della perversione, morte, cibo, corpo, carne. In *Anamorph* (Henry Miller, 2007) i corpi delle vittime di un serial killer vengono usati per ricreare opere d'arte, pensate come punto focale di una stanza trasformata in camera oscura. *The Human Centipede* (Tom Six, 2009) ha come protagonista un folle chirurgo che per la sua personale concezione di ordine, cuce insieme copri umani viventi per creare un centopiedi umano dal singolo apparato digestivo, unendo bocca e ano. In *Tusk* (Kevin Smith, 2014) un ragazzo viene rapito da un anziano marinaio dalla psiche disturbata che gli amputa le gambe per trasformarlo in un uomo-tricheco, allo scopo di saldare un vecchio debito di coscienza con un esemplare di quell'animale. *The Void* (Steven

Kostanski e Jeremy Gillespie, 2016) ha un'atmosfera horror anni '80, dove un vicesceriffo per salvare dei sopravvissuti inseguiti da creature mutanti in un ospedale, viene trascinato nell'oscurità di un demoniaco dottore che crea dimensioni ultraterrene per oltrepassare la natura umana. *La casa di Jack (The House That Jack Built*, Lars Von Trier, 2018) è un'esperienza estrema dove il protagonista è un serial killer che costruisce una casa con i cadaveri delle persone che ha congelato, ed espone le sue teorie artistiche e filosofiche ad un altro protagonista, Virgilio, che lo condurrà all'inferno.

3.2.1. Universi digitali / H.Steyerl, F.Fini, B.Cronenberg

L'opera di Hito Steyerl (1966) è un efficace compendio di riflessioni e rappresentazioni di uno dei temi più discussi anche al giorno d'oggi, l'universo virtuale, tutto ciò che ne è influenzato e tutto ciò a cui si lega, e indaga su qual è il nostro rapporto con la tecnologia, quale impatto ha sulle nostre vite, quali connessioni intrattiene con il potere politico, con l'economia, con l'arte, con l'istituzione museale. Le forme assunte dalla sua indagine variano di volta in volta, approccio derivante dalla sua variegata formazione avvenuta fra Germania, Giappone e Austria. La sua è una ricerca artistica intesa come attività critica e politica nei confronti degli aspetti paradossali del nostro tempo, e supera i confini delle sole arti visive e dei mezzi come fotografia, video, installazioni immersive. Steyerl è anche tra i fondatori del Research Center for Proxy Politics, il centro di ricerca per la politica del proxy che tra il 2014 e il 2017 si è posto come obiettivo quello di esplorare la natura delle reti mediali e dei loro attori, dagli uomini fino alle intelligenze artificiali, e le implicazioni politiche ed economiche delle reti digitali²⁶⁸. Autrice e intellettuale Steyerl ha scritto diversi saggi in forma di pamphlet, che hanno esercitato un'influenza su molti artisti di tutto il mondo, producendo una contro-narrazione scettica rispetto all'entusiastica comunicazione orientata al progresso tipica dell'era digitale. Dal 2015 circa, Steyerl si è occupata in particolare delle strutture nel mondo dell'arte e ne ha rivelato la sistematica finanziarizzazione, che va di pari passo con l'aumento dei depositi in porto franco e la privatizzazione dei musei, l'aumento dei prezzi delle opere e la precarietà che vige fra i lavoratori del mondo dell'arte, insieme alla digitalizzazione della finanza e a una crescente economia da guerra globale. Steyerl nota

²⁶⁸ Stella Cattaneo, «Hito Steyerl: contronarrazioni sull'universo digitale», 2021, <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/hito-steyerl-contronarrazioni-sull-universo-digitale>.

che in parallelo si sviluppa l'illusione del realismo, una forma di visione a 360 gradi che isola lo spettatore dietro ai suoi occhiali VR. Come in tutti gli altri settori, l'autrice vede una disparità crescente fra gli investitori da un lato, e dall'altro i volontari e i lavoratori sottopagati che appartengono alla sottostruttura del mondo dell'arte²⁶⁹. L'opera *Adorno's Grey* (2012) è un'installazione documentaria dove ritrae un gruppo di restauratori che cercano di raschiare un muro bianco dell'università di Francoforte, con l'obiettivo è verificare l'esistenza di uno strato nascosto di vernice grigia che, a quanto si diceva, Adorno aveva voluto sui muri affinché la sua tonalità neutra aiutasse gli studenti a mantenere un'attenzione di pensiero durante le lezioni. *Adorno's Grey* critica l'incapacità del filosofo di valutare positivamente i movimenti studenteschi nati in Germania nel 1969, ed è un grido a favore dell'azione concreta, anziché delle discussioni filosofiche astratte, da parte di un'artista che ha studiato filosofia ma poi è passata al cinema, alle conferenze performative, alla diffusione di saggi-pamphlet che invitano alla consapevolezza e all'azione, e infine alle installazioni artistiche incarnate e immersive. Il tema è la rivoluzione digitale che ha prodotto una nuova forma di Illuminismo incapace di vedere le proprie contraddizioni, basata su una rinnovata separazione tra mente e corpo, oggi descritta come reale vs virtuale. *Zero probability* (2012), mostra quanto la condizione di "probabilità zero", quella cioè di diventare invisibili e scomparire in un mondo sovraesposto, sia di fatto molto presente nel nostro tempo e sia, in alcuni casi, dovuto alla semplice quanto ottusa azione di un algoritmo. L'artista si pone contro le forme di controllo a cui siamo sottoposti, consciamente o inconsciamente, mediante la tecnologia: con *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* (2013), gli oggetti di scena diventano scultura in *Deresolution Tools* (2014), dove l'artista crea, prendendo anche a prestito linguaggi diffusi sui social media, una videolezione in cinque parti per condividere con i suoi potenziali studenti tecniche per sfuggire alle telecamere di sorveglianza, denunciando il problema della privacy in un'epoca dominata dalle immagini. Alla Biennale di Venezia del 2015 ha presentato *Factory of the Sun*, installazione video e al tempo stesso spazio immersivo, ispirato direttamente all'universo fantascientifico di *Tron*, film cult degli anni Ottanta (Steven Lisberger, 1982) che per primo esplorava i temi della realtà virtuale. Si tratta di una riflessione su quanto l'estetica

²⁶⁹ Christov-Bakargiev, «Hito Steyerl - Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto», *Castello di Rivoli*, giugno 24, 2020, <https://www.castellodirivoli.org/hito-steyerl-carolyn-christov-bakargiev/>.

dei videogiochi sia ormai penetrata nella nostra vita quotidiana e strutturi il movimento del nostro corpo nel cosiddetto mondo “reale”. I motivi ispiratori dell’opera sono quelli di un passaggio di *A Cyborg Manifesto* (1985) della filosofa Donna Haraway: «le nostre macchine migliori sono fatte di luce solare, sono leggere e precise perché non sono altro che segnali, onde elettromagnetiche, sezioni di uno spettro». A partire da questo passaggio, l’opera, che è il risultato di un montaggio di materiali di diversa natura come spezzoni di filmati di danza, video di sorveglianza, videogiochi, notiziari, racconta la storia surreale di un gruppo di operai costretti a muoversi e a danzare in uno studio di *motion-capture* per produrre luce solare artificiale. In *Hell yeah we fuck die* (2016) l’artista fa ricorso agli algoritmi per reperire le parole che sono risultate più frequentemente usate nei titoli delle canzoni in lingua inglese nello scorso decennio. Questi vocaboli (hell, yeah, we, fuck, die) che dimostrano un’ansia diffusa e generalizzata nella società, e mostra alcuni video sincronizzati, recuperati da fonti online, che mostrano interazioni tra uomo e robot, e l’attenzione è focalizzata sui test di qualità e resistenza condotti sui robot. A questo aspetto fa riferimento anche *The City of Broken Windows* (2018), doppia installazione video che mostra da un lato il processo necessario alla formazione delle intelligenze artificiali, dall’altro la rigenerazione urbana che parte da iniziative collettive. Sul primo schermo alcuni ingegneri del suono frantumano ripetutamente dei vetri allo scopo di educare a quel rumore le *artificial intelligences* (AI) che saranno impiegate per la sorveglianza. Sul secondo, alcuni cittadini intervengono creativamente per ripristinare locali in abbandono, sostituendo le finestre danneggiate con tavole di legno dipinte. Un confronto, dunque, tra l’azione umana, costruttiva, animata da spirito civico e quella distruttiva necessaria all’educazione di robot automatizzati dediti alla vigilanza. In *SocialSim* (2020), opera accompagnata da due app di realtà virtuale, si allude al *social simulator*, ovvero a quello strumento impiegato dalle scienze sociali per prevenire e studiare i comportamenti e i mutamenti di società complesse a partire dall’utilizzo di determinate tecnologie e modelli computazionali, già impiegati da Steyerl in un’affascinante installazione dal titolo *This is the Future* (2019). Il video si concentra sull’esponentiale crescita della presenza ossessiva dei media digitali nelle nostre vite, sul rapporto con i *social network* ma anche sul ruolo dei musei nel prossimo futuro. Sono presenti esplicite allusioni alla pandemia globale, alle manifestazioni no-mask e alle teorie del complotto, alla violenza perpetrata dalla polizia in certi casi, fornendo dati e

statistiche. Tra il 2020 e 2021 fa una retrospettiva internazionale, dove emerge la volontà di assegnare nuovi significati e funzioni per l'arte e per i musei in situazioni d'emergenza. Il sottotitolo della mostra, "Spazi fisici e virtuali" evidenzia le interconnessioni tra i due spazi, ormai parte integrante del reale ed indistintamente abitati dalla popolazione di tutto il mondo.

Un interessante esempio di personalità che da anni si muove in quel territorio di confine dove le arti si ibridano, cercando di distillare una sintesi personale proprio nel linguaggio performativo e video performativo contemporaneo, è Francesca Fini (1970), un'artista italiana che ricerca ed espone in tutto il mondo dal 2010, dal carattere interdisciplinare e cross-mediale. Nel mondo della video arte contemporanea attuale c'è ancora predominanza maschile, e per quanto riguarda la sua specifica categoria in cui opera, ovvero la *cyber performance*, in Italia lei è l'unica esponente donna. Fini si occupa infatti di una *performance* in cui l'elemento tecnologico è parte integrante, di fatto un'amplificazione del corpo, dove la tecnologia non è solo uno strumento, quanto qualcosa che viene incorporato²⁷⁰. Fra chi utilizza questo linguaggio si possono citare anche altri esempi come Studio Azzurro con le sue installazioni, oppure Muta Imago e Giacomo Verde. Se nell'ambito della *performance* pura si sono viste molte artiste donna anche nel recente passato contemporaneo²⁷¹, nell'ambito della videoarte il panorama per le donne è di minor appannaggio, e Francesca Fini ha subito spazio nello sviluppare il suo lavoro attraverso diversi media, che si combinano e si potenziano fra loro in un vero e proprio concept multimediale appunto. Francesca Fini origina il suo percorso artistico dalla *performance art*, con riferimenti rilevabili nelle *performer artist* degli anni '70 come Gina Pane, Marina Abramović, ma anche personalità maschili come Vito Acconci, dove l'azione vive solo per i presenti che fanno parte dell'esperienza. I progetti che Francesca Fini decide di creare e portare avanti sono la sintesi dell'esperienza dell'istante ma anche della memorizzazione su supporto. A volte prevede azioni per un pubblico (quindi *performance art*), sempre videoregistrate, oppure opere di videoarte pura. Quando agisce

²⁷⁰ Valentina Venturi, «L'artista Francesca Fini: "Nel mondo della videoarte una forte predominanza maschile"», maggio 7, 2022, https://www.ilmessaggero.it/donna/mind_the_gap/l_artista_francesca_fini_mondo_video_art_na_donna_piu_difficile_imporsi-6672112.html.

²⁷¹ Si veda il capitolo 2 se gli esempi femminili degli anni '70 di *body performance*

come *videoperformer* pura, lei opera esclusivamente per la videocamera e non per un pubblico presente, crea un set e una serie di strumenti propri del *filmmaking* e li usa, producendo un'azione che comunque risulta autentica perché viene agita per la prima volta davanti alla videocamera senza prove. Dopodiché, il materiale viene lavorato nell'editing e diventa un'opera videoperformativa, in cui l'autenticità e l'immediatezza dell'azione vengono garantite dal fatto che appunto non c'erano state prove, e Fini ha agito dall'inizio alla fine senza fermarsi, qualunque fosse il risultato. Per riuscirci, allestisce uno spazio usando tante videocamere puntate sulla scena e la luce è studiata in modo tale che lei sia illuminata perfettamente da ogni punto di vista per ciascuna telecamera, e microfoni sparsi nello spazio che registrano il suono da qualsiasi punto. La preparazione è metodica nel setting, lo spazio è studiato nei minimi dettagli, ma la *performance* viene fatta sempre in maniera spontanea e per la prima volta. Le opere di Francesca Fini si misurano con il corpo tecnologico e mediale, e spesso usa il proprio corpo affiancato da supporti high tech (da computer grafica a schermi 3D) per riflettere su organicità e disorganicità del corpo. Fini intende l'arte come sublimazione del vissuto e del mondo interiore, per esprimere un immaginario fatto di suggestioni inconscie che, con un processo di sintesi onirica e di montaggio interiore, mescolano reale e virtuale. Cerca di combinare frammenti di uno specchio, in cui al mondo di fuori si sovrappongono le immagini interiori, e per farlo si serve della macchina, della tecnologia, di protesi di un suo io digitale, di dispositivi e strumenti che altri artisti del passato non avevano a disposizione²⁷². L'identità di Fini è ibrida come le sue opere, va oltre l'identità di genere, e contaminando natura biologica della donna e macchina, rende obsolete le distinzioni. Ma ibrida anche il vecchio con il nuovo, e anche in questo contesto i confini diventano labili così come il *cyborg* rifiuta il confine umano-animale o umano-macchina. Fini si definisce *artista intermediale* perché si muove attraverso (tra) diversi linguaggi che sono a volte anche inconciliabili tra loro, senza mai raggiungere una sintesi vera, una formula alchemica: pittura, *performance*, video, animazione 3d²⁷³. Fra i vari progetti di *live performance art*, che comunque Fini fa video riprendere, è esemplificativo "*Blind*"

²⁷² Francesco Arena, «Altre forme di identità culturali: intervista a Francesca Fini», *exibart.com*, aprile 1, 2022, <https://www.exibart.com/arte-contemporanea/other-identity-3-altre-forme-di-identita-culturali-e-pubbliche-intervista-a-francesca-fini/>.

²⁷³ Michele Pascarella, «Sono una donna, dunque sono. Conversazione con Francesca Fini • Gagarin Magazine», *Gagarin Magazine*, agosto 27, 2024, <https://www.gagarin-magazine.it/2024/08/libri/donne-valorose/sono-una-donna-dunque-sono-conversazione-con-francesca-fini/>.

(2011), un esperimento che fonde *body-art* e *interaction design*. L'artista trasporta il pubblico in una dimensione immersiva in cui l'artista diventa il mediatore di un'esperienza di colore attraverso il suono interattivo. Durante la *performance*, recita un *bodypaint* dal vivo di fronte a una webcam programmata per riconoscere diversi colori, elaborate poi a computer e inviate a un sintetizzatore digitale che attiva un suono speciale per ogni colore, e le sue mani dipinte, tracciate dalla webcam, diventano uno strumento musicale. In “*Fair & Lost*” (2013) usa degli elettrodi su entrambe le braccia, mentre cerca di truccarsi il viso. Le contrazioni causate dalla scossa elettrica sono fortissime, rendendo di fatto impossibile calibrare il movimento delle mani, e il *make-up* si sparge trasformandomi in una maschera tragica. In sottofondo il suggestivo coro del Nabucco, e il suo pianto che sembra involontario, causato dalla matita nera e dal rimmel che entra negli occhi accidentalmente, un pianto meccanico che, attraverso quei dettagli ravvicinati degli occhi bagnati proiettati sul muro, si traduce in sofferenza e disagio. In “*Skin/Tones*” (2017) l'artista è nuda davanti ad uno schermo, e passa lentamente un microscopio digitale sul corpo, indulgiando sulle diverse tessiture che lo compongono. Il software i valori della tonalità di ogni segmento di tessuto, trasformando il flusso di dati in suono e immagini generati dal vivo: cicatrici, ferite, lesioni, nei, rughe e smagliature diventano cristalli, mandala e rosoni di chiesa. Lo spettatore non osserva più il corpo dell'artista, ma la sua elaborazione macroscopica e deformata, come in una sorta di *super-selfie* trasmesso attraverso un filtro, o una membrana invisibile²⁷⁴. Fra i progetti di video arte invece, risaltano “*Blood*” (2011), dove lo spazio per Fini, coperta da una maschera, diventa una specie di prigione, dove si uccide più e più volte. Gioca con i capolavori del cinema muto, come in una sorta di collage di immagini iconiche che provengono dal passato ed evocano fantasmi antichi, con i quali lei, senza volto e senza voce, interagisce, in una stanza buia, attraverso proiezioni rese visibili solo dalla vernice rossa che spargo sulla superficie trasparente che la separa dalla videocamera, una membrana, ovvero la natura effimera della visione, della creatività, eterea e trasparente come la pellicola. Nel video “*Wombs*” (2012), Fini si interroga sull'identità femminile attraverso proprio l'incontro fra una donna e un robot realizzato come immagini di sintesi, e si stabilisce fra i due uno scambio di ritagli di corpi, per poi condurre la donna ad addormentarsi sul grembo del suo doppio sintetico²⁷⁵. La

²⁷⁴ V. Valentini, *op.cit.*

²⁷⁵ G. Ravesi, *op.cit.*

tecnologia viene vista come un alterego aumentato, potenziato. Nel video “*Binary Blues*” (2023) Fini immagina un futuro prossimo in cui i robot hanno preso il controllo di ogni aspetto della nostra vita, gestendo tutto, dal banale al complesso, dove gli esseri umani si ritrovano con un inaspettato surplus di tempo libero, facendo emergere il paradosso della monotonia all'interno di un mondo apparentemente impeccabile. Il video mescola diverse tecniche di animazione e codici estetici, dal tradizionale 3D all'intelligenza artificiale, insieme alla crepitante nostalgia della grana della pellicola, passando senza soluzione di continuità a un panorama in bianco e nero che ricorda i primi capolavori cinematografici. Questo motivo visivo d'epoca aggiunge una vena di nostalgia e fascino al concetto futuristico in questione. Mentre le scene si svolgono gradualmente, la texture granulosa occasionalmente produce l'emergere di schizzi 3D, offrendo uno sguardo unico ai meccanismi interni e alle complessità di queste entità robotiche.

A differenza di David Cronenberg, il figlio Brandon non indaga la “Nuova Carne” con neotecnologie e biomeccaniche che modificano il corpo, ma contamina maggiormente l'identità e la psiche, ne modifica gli atteggiamenti, decompone personalità e alla fine trasforma anche la corporalità dei personaggi rappresentati²⁷⁶. Con *Possessor* (2020), Brandon mantiene del padre alcuni elementi di fantascienza, horror, tecnologia, e torna nuovamente sul tema dell'immagine e del corpo, evidenziando che quando essa è infetta, anche l'identità dell'individuo ne viene intaccata, deformandosi. La sinossi di questo film ipotizza una società segreta che si occupa di eliminare facoltosi industriali mediante sicari che caricano la propria coscienza nella mente di una persona vicina all'obiettivo, lo eliminano e per non lasciare tracce poi uccidono anche il corpo ospitante. La protagonista killer è Tasya Vos (Andrea Riseborough), che dopo parecchi incarichi sembra essere intaccata dalle scorie delle coscienze che ha posseduto, e non riesce a controllare più la propria indole violenta, in quanto sempre più stimolata dalle esperienze traumatizzanti che vive con i personaggi che domina. Lei di fatto manovra delle maschere, diventa il burattinaio dei corpi che incarna, e su questo aspetto si può facilmente richiamare *Holy Motors* (Leos Carax, 2012), parallelizzando la pseudo identica professione di passare da una vita all'altra, da un personaggio all'altro, assumendo identità diverse. Un'esistenza stimolante ma anche distruttiva quella di Vos,

²⁷⁶ E. Manzo, *op.cit.*

come quella di Oscar, infatti lei rimarrà intrappolata nel corpo ospitante il quale lentamente tenta di rigettare l'intruso (lei), in una lotta che coinvolge sia la mente che, fisicamente, l'involucro. Cronenberg utilizza le carte del body horror, su cui spinge con sequenze violente e sessuali, per concentrarsi sulla rottura dell'identità e non tanto sul pericolo della tecnologia. Ci sono evidenti connessioni e parallelismi col cinema del padre: *Possessor* potrebbe configurarsi come un seguito di *eXistenz*, e il personaggio di Girder (Jennifer Jason Leigh), è un rimando concettuale e visivo evidente al personaggio di Allegra Geller del film del 1999, ma rimane evidente il marchio personale di Brandon, e anzi si può ravvisare come in questo film ci sia anche una maggiore mimesi tra società moderna, body horror, e migliore fusione fra carne e psiche²⁷⁷. Il film è una sintesi del rapporto tra corpo e mente, anche se assistiamo in realtà ad un malfunzionamento più che una simbiosi, e questa volta non si tratta di un problema del macchinario (di transfer), ma di una rottura della condizione psicologica della protagonista, quindi di una frammentazione e di un dolore della mente umana. Ma Brandon Cronenberg racconta una storia che somiglia anche ai racconti paranoici di Philip K. Dick, si può notare per esempio il richiamo al romanzo "*Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*" (P. K. Dick, 1968) quando si vede all'inizio del film, durante la fase della calibrazione del corpo posseduto, praticamente lo stesso modulatore di umore presente nel libro, da cui è tratto tra l'altro *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Infine, la violenza e gli accoltellamenti vari presenti del film, di cui esistono due versioni, una successivamente censurata e una leggermente più esplicita in nudità e violenza (quella originale non censurata è *Possessor: Uncut*), sono anche dichiaratamente ispirati a *Opera* (Dario Argento, 1987)²⁷⁸, di cui si possono facilmente notare i riferimenti visivi, quel tipo di scene violente create con metodi artigianali o momenti quasi da sogno. È presente anche una riflessione visiva e sul voyeurismo dello sguardo; infatti, il lavoro dell'ultimo corpo posseduto da Vos è quello di spiare webcam di ignare persone con lo scopo di tracciare comportamenti e abitudini di acquisto (di tende da interni in quel caso), con il chiaro riferimento alle profilazioni degli utenti da parte dei colossi del web. Quegli stessi utenti che, esattamente come Colin Tate (Christopher Abbott), guardano e spiano le abitudini degli altri mediante

²⁷⁷ Marcello Aguidara, «Possessor: la recensione», *Nocturno*, 2020, <https://nocturno.it/movie/possessor/>.

²⁷⁸ Alessandro Gamma, «Esclusivo | Brandon Cronenberg: "Colpito da Opera di Argento e Nirvana di Salvatores"», *Il Cineocchio*, 2020, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/esclusivo-brandon-cronenberg-opera-nirvana/>.

i social ma sono, come lui, a loro volta monitorati da qualcun altro, in un comportamento ricorsivo e auto-alimentato. La “Nuova Carne” di Brandon Cronenberg focalizza l’attenzione sulla fragile membrana che protegge l’identità dall’intruso esterno²⁷⁹, rappresentato qui dalla killer Vos, ma tuttavia permangono anche dei vuoti narrativi che solo il pubblico può colmare, e l’autore ci spinge come spettatori a indossare quella maschera (presente anche nella locandina) che la stessa protagonista calza, per tentare di capire quale è il confine fra parassita ed ospite. Si parla sempre di metamorfosi della mente-corpo, originata qui da una frattura intesa come legame con la vita originaria di Vos o di quelle che lei ha posseduto e dalle quali si fa contaminare, fino a quando da carnefice diventa essa stessa vittima. Le maschere che le indossa sono come le esperienze che lasciano residui su tutti noi, e come lei viene contagiata dai residui delle esperienze dei corpi, anche noi siamo via via forgiati dai residui di ciò che viviamo, in un risultato a volte fragile e condizionabile. In *Possessor* l’identità individuale non ha più alcun senso, la guerra tra grosse aziende si combatte con assassini su commissione, e si utilizzano corpi manovrati come burattini, in senso letterale ma con significato più ampio. I corpi si auto contaminano fra loro, avviene uno scambio a livello mentale ma anche organico, dove la carne esiste soltanto per essere fatta a pezzi in maniere sempre più traumatiche e spettacolari, e dove un corpo cerca di distruggere l’ospite per tornare nel proprio, mentre l’altro cerca di sopravvivere, in una continua alternanza all’interno di una realtà molto tecnologizzata, dove però sembra dominare solo indifferenza e autorità economica fra ricchi industriali e borghesi²⁸⁰.

3.2.2. Sangue e alterazioni di genere / Franco B, J.Ducournau

Franco B, pseudonimo di Franco Bosisio (1960), è un *visual artist* italiano, che ha basato i suoi lavori sul sangue e sulla ritualizzazione della violazione del proprio corpo, sin dagli anni ‘90 e poi dal 2000 usa mezzi come video, fotografia, scultura, pittura e installazioni. Utilizzando corpo e sangue come elementi fondanti della sua poetica, l’artista porta in scena *performance*, tutte registrate e riproposte poi anche in video, di fronte ad un pubblico che non sa ma con esattezza cosa succederà e cosa proverà

²⁷⁹ E. Manzo, *op.cit.*

²⁸⁰ Lucia Patrizi, «Possessor», *ilgiornodeglizombi*, novembre 13, 2020, <https://ilgiornodeglizombi.org/2020/11/13/possessor/>.

emotivamente. Le sue azioni richiamano il contesto della *body art* estrema degli anni '60 e '70²⁸¹, in quanto l'artista si taglia, incide la propria pelle, si ricopre di liquidi corporali come sangue, urina, escrementi, saliva, sperma. Il suo corpo viene forzatamente violentato e privato di identità e riconoscibilità sociale, esposto a violenza, infatti spesso viene legato, schiaffeggiato, martoriato, sbattuto al suolo²⁸². Davanti alle ferite auto-inflitte, alle cicatrici e alla perdita dei sensi che spesso ha messo la parola fine alle esibizioni, gli spettatori passano per dolore e godimento, erotismo e disgusto, poesia e autolesionismo. In questo modo, l'italiano ha portato sul palco l'ambivalenza delle emozioni e ha obbligato gli spettatori a superare quel pudore che nasce solo dal rispetto delle convenzioni sociali²⁸³. Una delle prime opere che Franko B ha sottoposto all'attenzione pubblica è "*I Wanna Be Your Babe*" (1993), dove l'artista si è provocato tagli profondi sulle vene e ha lasciato colare il sangue a terra fino a perdere i sensi. Due anni più tardi, invece, gli squarci hanno riguardato il petto durante "*Mama, I Can't Sing*". Tra il 1995 e 1997 ha realizzato "*I'm Not Your Babe*", ricoprendosi il corpo con uno strato di cerone per cancellare i tatuaggi e le precedenti cicatrici, e poi si è nuovamente inciso e tagliato con il bisturi, su quel nuovo corpo anonimo e standard, le parole come "Protect Me", "Democracy" e "Freedom", e ha lasciato cadere sul pavimento chiazze di sangue. In altre opere tra cui "*When I Grow Up I Want To Be Beautiful*", "*I Miss You*" (1999-2005), "*Milk and Blood*" (2015-2018) e "*I Love Mr. Woodcock*", Franko B passeggia sanguinante simulando una sfilata di moda oppure entra in scena con il corpo completamente truccato di bianco a simulare uno stato cadaverico, trasportato su un tavolo da obitorio, per poi essere vittima di pestaggi da parte dei suoi assistenti, per rappresentare l'ambivalenza del dolore che spesso diventa godimento. Raggiunto questo stato di trance, poi, ha dato il via al dissanguamento senza che il viso mostrasse alcun segno di sofferenza. In "*Oh Lover Boy*" (2001-2005) si stende su una piattaforma bianca e fa scorrere dalle sue vene trafitte il sangue lungo tutta la parete su cui è steso, dimostrandosi esposto e nudo, senza un posto dove andare, con un corpo-tela di rappresentazione. In "*I'm Here*" ricorre anche all'uso del *bodymapping* ovvero proiezioni di un film composto da migliaia di immagini trovate, riproponendo i suoi precedenti

²⁸¹ Si veda per confronto il capitolo 1 riferito proprio alla *body art* estrema di quegli anni.

²⁸² G. Ravesi, *op.cit.*

²⁸³ «L'arte di Franko B che affascina e impressiona il pubblico con il corpo e con il sangue», *ELLE Decor*, marzo 8, 2023, <https://www.elledecor.com/it/arte/a42809552/larte-di-franko-b/>.

lavori di salasso, fornisce un ritratto della società in declino, e finché l'artista sanguina, diventa testimone di quello che succede nel mondo. Una delle sue ultime *performance*, è "I'm Thinking of You" (2022), un'opera dai toni più intimi e malinconici, dove mette in scena un'immagine surreale e quasi onirica circa l'abbandono dell'infanzia: il corpo sempre centrale, quindi, è stato accompagnato dalla musica e da oggetti per bambini modificati in sculture dallo stesso artista²⁸⁴. Incentrando le *performance* sempre su se stesso, Franco B concepisce il proprio corpo come mezzo espressivo assoluto, simbolo di una natura umana alterata, dove il sangue non è angoscia e pena ma linfa vitale come nei riti dionisiaci²⁸⁵. Egli ricerca sensualità nella carne e nella visceralità del sangue, cercando di portare lo spettatore ad essere con lui empatico ed intimo. Mette in scena tabù e violenze, interdizioni morali, che la società e cultura vede come intollerabili e inaccettabili, e facendolo in prima persona fa da *transfert* per il pubblico, che così riesce a percepire catarticamente quello che prova anche lui, con l'obiettivo di rendere sopportabile l'insopportabile, provocando gli spettatori con visioni inquietanti di fronte a cui è impossibile rimanere impassibili. I setting sono il più delle volte degli ambienti ambivalenti come gli ospedali, le carceri e i manicomi, mentre gli strumenti, invece, sono spesso le protesi o le sedie a rotelle. Mette in scena situazioni che devono suscitare risposte emotive forti, come paura, panico, fastidio, forzando i fruitori a guardare, anche se con fatica. Con il corpo si può fare tutto, si può usare come tela, come materiale per esprimersi, per testimoniare la sfida della necessità di averlo, di usarlo, un corpo che incarna ossessioni e esperienze, ma anche perversioni, che si ribella a un mondo sterile, e che cerca purificazione spogliando la carne dell'identità. Per Franco B tutto il linguaggio artistico arriva al corpo, non vuole lavorare con sangue di animali o finto, vuole lavorare solo con il suo, come suo è il corpo che decide di usare con piena libertà e consapevolezza.

Il cinema della regista e sceneggiatrice francese Julia Ducournau spinge lo spettatore ad andare oltre i limiti, a mettersi in discussione, per ripensare il corpo non più come somma dei suoi componenti organici, ma come soggetto-incrocio di varie rappresentazioni, una alternanza di maschile e femminile, un soggetto *queer*, cyber-

²⁸⁴ *Ivi.*

²⁸⁵ G. Ravesi, *op.cit.*

femminista, contro un sistema sociale che costruisce e manipola i corpi rendendoli asserviti al potere contemporaneo²⁸⁶. Ducournau ha presentato il suo primo cortometraggio, *Junior*, al Festival di Cannes nel 2011, dove era emerso da subito il tema femminista del corpo, lavorando su una preadolescente “maschiaccio” che, costretta a casa da una strana influenza intestinale, vede progressivamente il suo corpo, e sé stessa, mutare. Si tratta del punto di partenza di una riflessione sulla corporeità ma anche sul soggetto-corpo-attore stesso, che perde la sua innocenza e ritorna, evolvendosi, nei suoi film successivi. In *Raw – Una cruda verità* (*Grave*, 2016) la protagonista di questo suo primo lungometraggio è la stessa attrice (Garance Marillier) di *Junior*, e torna sempre con lo stesso nome di Justine, questa volta essa stessa mutata come corpo, dall’adolescenza all’età quasi adulta, e che deve iniziare a nutrirsi per trovare il suo posto nel mondo. Si tratta di un body horror dalle atmosfere e dagli ambienti cronenbergiani, dove l’evoluzione è quella cannibalistica, attraverso la quale l’essere si ciba di sé stesso e dei suoi simili per poter rinascere in forma nuova²⁸⁷. Siamo in un istituto veterinario dove Justine, che viene da una famiglia vegetariana e non mangia carne, è appena arrivata, e dove ritrova la sorella più grande Alexia. Come matricola è sottoposta una serie di scherzi e atti di nonnismo da parte degli studenti più grandi tra cui la stessa Alexia. Justine viene schernita per il suo rapporto con il sesso, viene ricoperta di sangue, costretta a mangiare parti di animali. Assaggiando per la prima volta la carne, scopre di aver un feeling particolare con la carne, con il suo sapore, ma si trasforma da brava ragazza a emarginata sociale, rifiutata dalla società per i suoi desideri carnali. A un’irritazione cutanea e un prurito che la porta a grattarsi compulsivamente, segue la fame, prima cruda e poi umana, e si fonde con la pulsione famelica anche sessuale, di consumazione. Justine è così assoggettata alla violazione del corpo come mutante di istinti osceni, e quella degli altri che vuole seguire per invece cercare di essere vista come normale²⁸⁸. *Raw* è dunque la storia di una ripugnanza del sé, della propria materia organica, viva e carnale, dolorosa, ma è anche una storia di formazione, perché la protagonista fa un viaggio di maturità cercando un equilibrio che non trova, in quanto non riuscirà a sfuggire alle pulsioni

²⁸⁶ Ramona Ponzini, «Junior, l’evoluzione cyberfemmina del corpo nel cinema di Julia Ducournau su MUBI - duels», gennaio 5, 2022, <https://duels.it/sogni-elettrici/junior-levoluzione-cyberfemmina-del-corpo-nel-cinema-di-julia-ducournau-su-mubi/>.

²⁸⁷ *Ivi*.

²⁸⁸ Fiaba Di Martino, «RAW – UNA CRUDA VERITÀ», *Spietati - Recensioni e Novità sui Film*, agosto 21, 2023, <https://www.spietati.it/raw/>.

viscerali che la dominano, succube della natura di cui fa parte ma che ancora non comprende. Al centro di tutto c'è il corpo, femminile, la sua scoperta, che viene vista come una mostruosità, dove la carne viene morsa, consumata, ma è anche un film sui doppi, in quanto la trasformazione di Justine si definisce in rapporto a quella della sorella Alexia, suo alter ego, che si è già trasformato (e adeguato) in precedenza²⁸⁹. Ma il corpo, mostruoso, femminile, è di famiglia, in quanto è proprio la madre ad aver trasmesso queste pulsioni alle figlie. Il cannibalismo è di famiglia, ma con risultati diversi in quanto la figlia maggiore Alexia fa un passo oltre, cedendo e concedendo all'appetito di consumare Adrian, il compagno di stanza e *love interest* di Justine, mentre la figlia minore impone un confine di tipo affettivo. Un film crudo, come il titolo, nelle immagini e dal forte impatto visivo, che estremizza il rapporto col proprio corpo nella crescita adolescenziale, un *body horror* che ha spinto le prerogative estetiche del proprio genere all'estremo e allo stremo²⁹⁰. Luce spesso plumbea e colori grigi per far risaltare il colore del rosso sangue, e sono presenti parecchie inquadrature a campi lunghi, dove le figure umane sono distanti, proprio per sottolineare come l'umano qui sia trasfigurato fino all'estrema conoscenza della sessualità e dei corpi in una realtà sovrapposta al quotidiano²⁹¹.

Con il successivo *Titane* (2021) la Ducournau vince la Palma d'oro al 74° Festival del cinema di Cannes (2021), premio che la rende la seconda regista donna ad aggiudicarsi questo primo premio, 28 anni dopo Jane Campion con il suo *Lezioni di piano* (1993)²⁹². Protagonista di questo secondo film horror-sci-fi è Alexia (Agathe Rousselle), il cui nome è lo stesso della sorella più grande nel precedente *Raw*, alla quale, ancora bambina, viene impiantata nel cranio una placca di titanio in seguito a un incidente stradale. Da adulta è una ballerina sexy che si esibisce sulle automobili, con una delle quali ha un rapporto sessuale che la lascerà incinta e fuggitiva, dopo aver ucciso alcuni ragazzi che tentavano un rapporto con lei. L'involucro del suo corpo, che sta mutando per la gravidanza e che un contenitore inquieto e sofferente di parti in metallo (sia la placca

²⁸⁹ Carlo Valeri, «Raw, di Julia Ducournau. La recensione del film della regista Palma d'oro», *SentieriSelvaggi*, luglio 31, 2021, <https://www.sentieriselvaggi.it/raw-di-julia-ducournau/>.

²⁹⁰ F. Di Martino, *op.cit.*

²⁹¹ Antonio Pettierre, «Raw - Una cruda verità | Film | Recensione | Ondacinema», 2020, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/raw-una-cruda-verita.html>.

²⁹² Agenzia ANSA, «Cannes: Titane di Julia Ducournau è la Palma d'oro - Cinema - Ansa.it», *Agenzia ANSA*, luglio 17, 2021, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/cinema/2021/07/17/cannes-titane-di-julia-ducournau-e-la-palma-doro_fb16139c-18f2-4f06-a547-fe7e94ee490e.html.

nella testa che il figlio ibridato con l'automobile) troverà un rifugio a casa di un pompiere (Vincent Lindon) di cui si finge il figlio scomparso anni prima. Come lei, anche lui presenta un corpo mutato, dagli steroidi, che lotta per sottrarsi alla solitudine, e che accoglie Alexia per bisogno. La regista dipinge sullo schermo l'accoppiamento umano-macchina, che cambia e sovverte la normalità: corpi rivoluzionari, vivi, ma anche malati e che è imperativo comunque amare per togliersi dalla schiavitù patriarcale e liberista²⁹³. Alexia è un personaggio con una sensualità mascolina accompagnata da visioni erotiche in cui la carne del corpo si fonde con il metallo, ma è anche una assassina alla ricerca di un affetto perduto. In molte scene di violenza viene chiaramente richiamato lo *slasher* e *body horror* cronenbergiano (oltre che l'attrattiva per le lamiere, vedi *Crash*), e non si può non ripensare alla creazione di un corpo sperimentale in *Tetsuo* di Tsukamoto quando viene mostrata la pancia di metallo della protagonista²⁹⁴. Ma vengono al contempo introdotte anche tematiche molto attuali riguardanti il *gender fluid*, il contesto LGBT, mettendo in discussione l'identità fisica e sessuale del corpo (sempre femminile come nel precedente lavoro), per superare limiti della carne, di un corpo che continua ad essere in mutazione, evoluzione, in una alternanza di sequenze di danza che esprimono una forma di gioia e piacere, quelle di dolore causato da droghe, e quelle di violenza. Il rapporto fra donna e macchina è un punto di partenza per raccontare la storia di donna-bambina psicopatica e un padre surrogato, a sua volta perseguitato dal fantasma di un figlio scomparso, quindi una storia di solitudini e nascita di amore, fra corpi e persone, superando leggi sociali e morali e dei confini corporei e sessuali²⁹⁵.

3.2.3. Meta-testualità dell'arte e performance / L.Carax, D.Cronenberg

Dopo aver diretto nel 2008 un episodio del film collettivo *Tokyo!* (intitolato "Merde" e che vede come protagonista un personaggio inquietante che esce dalle fogne di Tokyo rubando sigarette, soldi e fiori di cui si ciba), nel 2012 Leos Carax sceneggia e dirige *Holy Motors*, un drammatico e grottesco *sci-fi*, una fuga metafisica in cui il mutevole protagonista Monsieur Oscar (Denis Levant) cambia forma attraverso le sfumature della condizione umana, un progetto visionario e rivoluzionario che usa

²⁹³ R. Ponzini, *op.cit.*

²⁹⁴ Paolo Chemnitz, «Titane», *Cinema Estremo*, ottobre 5, 2021, <https://cinemaestremo.wordpress.com/2021/10/05/titane/>.

²⁹⁵ Olivier Pére, «Titane: la recensione», *Nocturno*, 2021, <https://nocturno.it/movie/titane/>.

personaggi, dialoghi filosofici e protagonisti di *body performance*, un film-corpo sia meta-testuale che meta-discorsivo. Il film presenta un preludio di stile Lynch in cui il regista stesso appare nei panni di un uomo che trova un cinema dietro il muro della sua stanza, poi inizia la vera e propria narrazione con un certo Monsieur Oscar (Denis Lavant) che sale su una limousine bianca per iniziare la sua giornata di lavoro, vero fulcro del film. Apparentemente è un ricco banchiere ma, mentre viene depositato al primo di una serie di “incontri”, si capisce che Oscar non è una persona in particolare. Nel corso della giornata, infatti, assume infatti vari ruoli, tra cui un mendicante, un assassino e la sua vittima doppelgänger, il leader di una chiassosa band di fisarmonicisti rock, uno specialista di *motion capture* che esegue una audace danza sotto la luce ultravioletta, e quello stesso “Merde”, la grottesca creatura già vista in *Tokyo!* (momento in cui rapisce una modella – Eva Mendes – e la porta nella sua tana sotterranea). Spesso ci sono momenti ipnotici, ad esempio la sequenza in CGI all’interno dello studio di *motion capture*, che si conclude con mostri in computer grafica. Ci sono anche risonanze poetiche e musicali, come nella ballata di chiusura (opera di Leos Carax stesso e Neil Hannon) cantata da Kylie Minogue, che interpreta un altro passeggero della limousine. Ma in generale tutto il film è pervaso da un’atmosfera strana e neosurrealista, grazie e soprattutto alla versatilità interpretativa di Denis Lavant, e con risonanze filosofiche che accennano a Jean Cocteau, Luis Buñuel e Georges Franju²⁹⁶. Si tratta di un film sul postmoderno, con senso culturale, artistico, letterario, sociale, dove l’identità del protagonista e i suoi significati si tramutano grazie a specchi, maschere, camuffamenti. Un film stimolante e decostruttivo, come la giornata stessa di Oscar che sostiene di condurre quel tipo di esistenza creativa ancora «per la bellezza del gesto», e domandandosi però se ci sia ancora qualcuno a guardare. Mentre lui viene portato in giro per Parigi dalla sua misteriosa assistente Céline (Édith Scob), il film cerca di instaurare un dialogo con pubblico e scuoterlo dall’apatia (all’inizio del film la platea evocata è immobile, semi dormiente), con le sole armi di movimento, pensiero, e dissacrazione, con gesti provocatori, assomigliando come prodotto ad un’opera di *performance* attraverso un meta-cinema che vuole la reazione dello spettatore²⁹⁷. Il film stesso assume identità e connotazioni,

²⁹⁶ William Maga, «Recensione story: Holy Motors di Leos Carax (2012)», *Il Cineocchio*, 2021, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/recensione-story-holy-motors-di-leos-carax/>.

²⁹⁷ Marianna Cappi, «Holy Motors», *MYmovies.it*, 2012, <https://www.mymovies.it/film/2012/hollymotors/>.

cinematografiche e non, sempre diverse: di volta in volta di un *musical*, di un *thriller*, di *sci-fi*, di un dramma grottesco, abbattendo la linea di demarcazione che separa dallo schermo, permettendo al fruitore ora di interagire con esso, come in un *videogame* o nelle azioni performative concepite per far immergere il fruitore nell'opera, e tutto grazie al ruolo vicario di Oscar²⁹⁸. Lui è una sorta di attore che nessuno guarda, uno uomo come tutti noi, c'è la coscienza sul cambiamento dello sguardo dello spettatore, che non può identificarsi con un unico individuo, ma diversi²⁹⁹. Coreografie in studi o lunghe sessioni di trucco a cui si sottopone il protagonista tra un appuntamento e l'altro, i corpi in questo film sono protagonisti di vere e proprie *body performance*, e il tema spesso è essenzialmente *fisico*, tende verso il cinema sperimentale e postmoderno che già Matthew Barney aveva affrontato con la celebre serie dei *Cremaster*³⁰⁰. Silicone, vaselina, cera: tutti elementi essenzialmente materici che Carax accosta, in maniera tutt'altro che omogenea quando piuttosto per contrasto, ad elementi di computer grafica. *Holy Motors* è anche un film sul cinema, sul suo rapporto con gli altri mezzi di comunicazione, sulla sua concezione nell'era contemporanea, non c'è riproduzione dell'umano (Oscar non si accoppia con la modella), ma semmai ripetizione del gesto e delle azioni, con rimando all'immagine-simulacro del cinema che continua meccanicamente a ripetersi, e che forse tende a involversi (Oscar alla fine della giornata arriva dalla sua famiglia di scimmie, come in un ritorno alle origini anche della specie stessa). Questi gesti che Oscar ripete potrebbero essere senza significato (per lui e per lo spettatore), forse perché nessuno guarda più o forse perché il significante dell'azione stessa è più importante del suo significato: si potrebbe leggere dunque una nostalgia di ricerca di quel primo stadio di rappresentazione-simulazione teorizzato da Baudrillard, quello dove il segno riflette ancora la realtà e ha un senso.³⁰¹ L'opera di Carax è un omaggio alle capacità mimetiche e alle *performance* realizzative degli attori nell'ambito di una concezione del cinema come pura rappresentazione, come dispositivo che crea ruoli, archetipi, *gestalt*, metamorfosi. Personaggi sporchi, mutevoli, atletici, omicidi, violenti, menomati, ordinari, per mettere in scena, negli interni, esterni e nel sottosuolo di Parigi, delle

²⁹⁸ Nicolò Vigna, «Holy Motors (Leos Carax, 2012) - Recensione», *Lo Specchio Scuro*, aprile 1, 2015, <https://specchioscuro.it/holy-motors/>.

²⁹⁹ Fabien Lemercier, «Leos Carax • Regista», *Cineuropa - il meglio del cinema europeo*, maggio 27, 2012, <https://cineuropa.org/it/interview/221689/>.

³⁰⁰ Si veda il capitolo 3 in merito a Matthew Barney

³⁰¹ Robert Stam, *Teorie del film*, Manuali di script, Roma, D. Audino, 2005.

microstorie, o semplici gesti e presenze. Un quadro meta-cinematografico sulla tela di Parigi, che non cerca la verosimiglianza senza mai staccarsi dalla realtà e analizza il cinema in tutte le sue forme, è il *Videodrome* del nostro tempo, applicato questa volta al grande schermo e non a quello piccolo, è l'inno alla settima arte per eccellenza che mette sullo stesso piano realtà e finzione senza mai distinguere l'una dall'altra³⁰².

Se con *Videodrome* e poi *eXistenZ* il corpo diventava un'estensione dei media, in *Dead Ringers* era diviso e performato nella pratica medica, e in *Crash* era un sito di traumi e desideri, con *Crimes of the future* (2022) David Cronenberg torna al *body horror* come ossessione chirurgica estrema e metamorfosi sintetica dell'essere umano, riproponendo allo spettatore la domanda sull'estetica del bello sia interno che esterno, domanda che è, in fondo, alla base dell'origine del suo *body horror*. Prendendo in riferimento le dissertazioni di Burke e del suo Trattato di Estetica³⁰³, l'esterno del corpo (il Bello) è ciò che alla vista e al tatto risulta piacevole, armonioso mentre l'interno del corpo (il Sublime) è la potenza del terrore, del dolore e del pericolo che paradossalmente ammalia con sentimenti e pathos. Il sublime, l'interno dei corpi, è in estrema sintesi la porta di accesso all'arte di David Cronenberg. *Crimes of The Future* è questo e molto altro: si parla di evoluzione umana, del potere che la fagocita e sull'arte che la riscatta, dell'accelerazione in ambito di mutazione umana/tecnologica in atto, della possibilità di poter redimere il nostro corpo al fine di sanare, anche in parte, le nefandezze che lo stesso ha commesso in passato³⁰⁴.

«Per me all'inizio c'è il corpo. È ciò che siamo, ciò che abbiamo. Siamo tutti come degli attori che si agitano sulla scena della vita e la prima cosa che abbiamo sono i nostri corpi fisici, la nostra esistenza fisica. Nei miei film il corpo è sempre al centro. Non me ne allontanano mai. E se ciò accade, più me ne allontanano, meno mi sento sicuro di me» (David Cronenberg)³⁰⁵

³⁰² Mo-Net s r l Milano-Firenze, «Holy Motors (2012)», *mymovies.it*, s.d., <http://www.mymovies.it/film/2012/hollymotors/>.

³⁰³ Edmund Burke, *A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful*, 1757.

³⁰⁴ Matteo De Simeì, «Crimes of the Future | Recensione», *ondacinema.it*, 2022, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/crimes-of-the-future.html>.

³⁰⁵ Matteo De Simeì, «David Cronenberg, La nuova carne | Monografie», *ondacinema.it*, 2024, https://www.ondacinema.it/monografie/scheda/david_cronenberg.html.

Saul Tenser (Viggo Mortensen) è un'artista che affida il suo corpo alla sua partner professionale Caprice (Léa Seydoux), ex chirurgo traumatologico, artefice di tatuaggi sugli organi interni del suo compagno. Le loro *performance* sono coreografie anatomiche in cui Saul, affetto da una malformazione corporea che produce organi nuovi, poi rimossi dopo essere stati marchiati, sosta in una particolare macchina, lasciando che la sua compagna lo conduca in una vera e propria espressione artistica di erotismo concettuale. Intenzionato a donare alla Storia le sue opere d'arte, Saul le affida al "Registro Nazionale di Organi", che si occupa di catalogare e conservare nuovi organi e dove lavorano Wuppet (Don McKellar) e Timlin (Kristen Stewart). La giovane Timlin rimane affascinata dalla complicità artistica di Saul e Caprice e a desiderare ardentemente di essere aperta dall'artista in modo da rivivere un dolore di cui ormai solo i sogni sono depositari³⁰⁶. Tenser però collabora anche con un ente di polizia governativa, il "Nuovo Vizio", che si occupa di crimini corporei, il quale cerca di usarlo per indagare su un omicidio e gli chiede di infiltrarsi in un gruppo di evoluzionisti radicali. Così, egli incontra una serie di contatti partecipando ad altre *performance* artistiche biologiche e si insinua nella cellula principale. Tenser scoprirà che gli evoluzionisti hanno modificato il proprio apparato digerente per acquisire la capacità di mangiare la plastica e altri prodotti chimici sintetici, nutrendosi di un composto viola ricavato da rifiuti tossici, che finirà per mangiare anche il protagonista, approvando così proprio le convinzioni del gruppo, cioè mangiare plastica come passo evolutivo. *Crimes of the Future* crea un futuro remoto che è al contempo una verosimile prosecuzione del nostro presente, dove la sovrastimolazione del corpo, sollecitato ed eccitato anche durante il sonno o durante il pasto, ha portato a un'exasperazione ma anche a un annullamento del piacere e del dolore. L'intrigo noir, che vede Tenser alle prese con un'indagine su un omicidio e su una setta di plasticofagi, è il pretesto per esplorare una nuova dimensione della sensualità, che ha esteso la profanazione del corpo dall'esteriorità all'interiorità, rimpiazzando il sesso con la chirurgia. La fame di celebrità e l'adorazione per gli artisti è legata al senso che questi riescono ad attribuire ad attività che in realtà tutti sembrano praticare: Cronenberg insiste proprio su questo contrasto, in una possibile allegoria del rapporto tra arte e consumo di massa, incarnate dalle *performance* concettuali di Tenser da un lato e dai mangiatori di

³⁰⁶ Francesca Brioschi, «Crimes of the future: Cronenberg torna alla performance disturbante», *npcmagazine*, luglio 29, 2022, <https://www.npcmagazine.it/crimes-of-the-future-cronenberg-cannes-film-recensione/>.

plastica dall'altro³⁰⁷. «La chirurgia è la nuova arte, è il nuovo sesso» suggerisce la Timlin del film. Il corpo si fa oggetto d'arte e il sesso passa appunto per la chirurgia. Nel film, uno dei membri del gruppo degli evolucionisti, un ex chirurgo, crea una cerniera in corrispondenza dello stomaco di Tenser per facilitarne l'apertura, che Caprice usa per accedere ai suoi organi interni durante un atto di sesso orale. Ma in una società in cui il sentire fisico è anestetizzato, cosa si intende esattamente per sesso? Cronenberg racconta un futuro in cui solo gli artisti o coloro in grado di esplorare il proprio e l'altrui corpo in maniera creativa sono in grado di vivere pienamente la sessualità. Al resto del mondo non rimane fruire una *body art* teletrasmessa dagli anelli smart e da goffi tubi catodici, quindi solo tramite un *medium* esterno per provare piacere. Gli organi genitali con cui si nasce non esauriscono tutta la sfera del desiderio e della libido: sono solo il primo passo di un percorso conoscitivo. Nel mondo creato dal film c'è chi modifica il proprio corpo, il proprio interno appositamente, chi invece lo vede mutare da solo, o per spinta inconscia. Saul, che è uno di quelli il cui corpo muta da solo, ha fatto dell'espanto delle nuove appendici interiori una *performance* e un lavoro, in quanto la nuova frontiera è il proprio interno, quello che si ha dentro³⁰⁸. La chirurgia diventa non solo una *performance* artistica, ma anche la nuova forma di sessualità. Soltanto rompendo la prigione, tramite la tecnologia, i protagonisti riescono a sentire di nuovo qualcosa, e più nello specifico piacere. L'eredità artistica raccolta da Cronenberg deriva dalle *performance* degli anni '70 di artiste come Marina Abramović e Gina Pane che hanno sfruttato la ferita e l'automutilazione come strumenti narrativo di denuncia. Ma si possono accostare alla sua riflessione cinematografica sul corpo anche artisti più giovani ed attuali come il fotografo Andres Serrano e i suoi ha scatti *post mortem* di cadaveri, o come Sarah Sitkin, Felix Deac e Matteo Ingraio, che hanno reso il corpo umano un oggetto di manipolazione che vibra tra la fascino e disgusto³⁰⁹. Uno dei concetti espressi nel film è che non c'è più il dolore, sparito in quanto tutti sono desensibilizzati dalla mediazione tecnologica, e ipersensibili rispetto invece alla propria individualità. Conseguentemente le persone sono viziate dal dolore e dalla violenza, abituate ad assorbirlo e addirittura desiderose di

³⁰⁷ Emanuele Sacchi, «Crimes of the Future», *MYmovies.it*, 2022, <https://www.mymovies.it/film/2022/crimes-of-the-future/>.

³⁰⁸ Federico Gironi, «Crimes of the Future Recensione», *ComingSoon.it*, 2022, <https://www.comingsoon.it/film/crimes-of-the-future/61897/recensione/>.

³⁰⁹ F. Brioschi, *op.cit.*

provarlo, si nutrono della novità e della speranza di una trasformazione. Ma la modifica artificiale del proprio corpo, che non produce più dolore, rimane insufficiente, e si guarda verso un nuovo passo o processo evolutivo, qualcosa di post-umano, un corpo che possa digerire la plastica di cui c'è ampia abbondanza, e che è anche essa stessa artificiale. *Crimes of the future* non è quindi solo un'opera che esalta il corpo umano, ma un assaggio di un domani distopico catastrofico, dove si studiano possibili adattamenti corporei alle trasformazioni esterne, un cambiamento che passa per la carne, il sangue e la violenza. Le modifiche che vengono fatte ai corpi non sono *empowerment* sensoriali, infatti non c'è più dolore, il piacere è stravolto. E i nuovi organi che si vedono non sono utili: le orecchie aggiuntive del ballerino hanno funzione cosmetica, ma non sentono; i tumori che le persone dicono di avere o si espuntano non hanno alcuna utilità per l'organismo. Trasformandosi, il corpo diventa sempre più debole, per lo più passivo, immobile. C'è anche difficoltà a nutrirsi, e che si nutrono senza problemi mangiano della plastica, e i personaggi e le organizzazioni vogliono resistere alla trasformazione dei corpi, non si vuole scendere a patti. Avendo perso le sue funzioni primarie – piacere, dolore, nutrimento – è come se il corpo fosse diventato identico al mondo che abita e agli spazi che lo circondano: è lasciato alla deriva. Tutto il film ruota attorno alla difficile scesa a patti della carne e delle sue trasformazioni, dove il corpo è evidentemente una gabbia a cui si è condannati³¹⁰. Il protagonista Saul è una mente che vuole sperimentare, e indossa le vesti di un *performer artist*. La sua arte è erotica, trasformista e ipnotica, mostra un corpo umano che tollera alte soglie di dolore e deve ricorrere alla mutilazione per risvegliare un piccolo sentore di piacere. Nel film si legge «Body is reality», come nella televisione di Max Renn in *Videodrome*, quindi tutto è realtà, tutto è da esporre, compresa la violenza, il corpo è continuo oggetto di trasformazione verso una manifestazione artistica³¹¹. Si ricerca nuovo sesso, nuova biologia, nuova arte, nuova chirurgia, verso nuovi cambiamenti, come quelli inseguiti dagli evolucionisti che adattano il proprio corpo per digerire materiali plastici. Ma da alcuni viene recepita come una futura legge di natura, come fa il figlio del leader degli evolucionisti, che però viene ucciso dalla madre quando lo trova a mangiare un cestino di rifiuti, in quanto in lui non vede umanità. E

³¹⁰ Stefano Caselli, «Crimes of the Future - Recensione», *Lo Specchio Scuro*, agosto 24, 2022, <https://specchioscuro.it/crimes-of-the-future/>.

³¹¹ M. De Simeì, «Crimes of the Future | Recensione» cit.

dunque si arriva a nuovi crimini per un nuovo mondo³¹². La Nuova Carne in realtà è la stessa del precedente film omonimo del 1970, un mediometraggio dove veniva già figurata l'idea di una rigenerazione continua di organi asportati dal proprio corpo. In quel caso il protagonista Tripod, un medico proprietario di una clinica dermatologica, era alla ricerca di una nuova razza dato che l'intera popolazione di donne in età post-puberale sono state uccise da patologie legate all'eccessivo uso di cosmetici. Quel *Crimes of the Future* metteva in scena gelosie e promiscuità, seduzioni e secrezioni, mutazioni e feticismi, pedofili, crimini in un mondo post-femminile, e persone che appunto cercano di adattarsi in questo nuovo mondo. Ma in questo nuovo *Crimes of the Future* il focus è anche e soprattutto il ruolo dell'arte rispetto al cambiamento sociale: è il racconto di un mondo fantastico in cui l'arte ha un ruolo concreto nella società ed è realmente capace di infettare le persone con delle idee. Vediamo organi interni tatuati ed esposti come reliquie al fine di celebrare una nuova sacralità del corpo umano, oppure anelli per videoregistrare utilizzati per rivedere o trasmettere le *performance* di *body art* estrema. Manipolazione corporea come arte, messa sempre in visione per il pubblico, che vede anche (come noi spettatori) quello che alla fine fa Tenser, ovvero mangiare la barretta viola, senza capire però se si tratta di un auto-avvelenamento o di una riscossione di un'umanità che si sta evolvendo davvero. Ma anche il controllo delle condizioni biologiche della propria esistenza o della propria diversità rimane comunque sempre una forma di spettacolo³¹³, il gesto estremo di un artista radicale che sta praticando l'arte per la rivoluzione, che cerca di riscattarsi dalla sua precedente attività di spionaggio a danno della creatività. E dunque i crimini del futuro sono anche appunto di poter influenzare il pubblico tramite le idee e dunque di poter dare direzioni anche politiche.

3.2.4. Brame / D.Aronofsky, P.Laugier, B.Cronenberg, Y.Lanthimos

Quattro vite ai margini che cercano disperatamente l'illusione della felicità, dove però la tragedia sul corpo dei protagonisti non farà altro che crescere: in *Requiem for a Dream* (2000) Darren Aronofsky realizza un thriller-horror, basato sull'omonimo

³¹² Francesco Costantini, «Crimes of the Future: recensione del film di David Cronenberg», *Cinematographe.it*, agosto 23, 2022, <https://www.cinematographe.it/recensioni/crimes-of-the-future-recensione/>.

³¹³ Valerio Pellegrini, «Comporre l'arte a venire con la materia del corpo», *Quaderni d'Altri Tempi*, ottobre 27, 2022, <https://www.quadernaltritempi.eu/david-cronenberg-crimes-of-the-future/>.

romanzo di Hubert Selby Jr. (1978), articolandolo in tre capitoli che, seguendo metaforicamente l'alternarsi delle stagioni, rappresentano il percorso dei personaggi, vittime della spirale della droga, dove manca volutamente la primavera, stagione simbolo della rinascita e della vittoria della vita sulla morte, come a sottolineare l'inesorabilità del destino dei personaggi. La prima parte è ambientata in estate. Sara Goldfarb (Ellen Burstyn), una casalinga vedova e ossessionata da uno show televisivo, conduce una vita modesta con suo figlio Henry (Jared Leto). Quest'ultimo, insieme all'amico Tyrone (Marlon Wayans) e alla fidanzata Marion (Jennifer Connelly), ha una grave dipendenza dall'eroina. Per poter avere sempre una dose a disposizione, i tre amici si dedicano al traffico illecito di droghe. Sara è sempre più ossessionata dal suo corpo e, per poter prendere parte allo show che tanto ammira, comincia ad assumere delle anfetamine. In autunno, Sara è notevolmente dimagrita grazie alla droga ma gli effetti collaterali, che essa provoca, la inducono a soffrire di insonnia, affollando la sua mente di realistici incubi. Proprio quando il traffico di eroina rende i tre amici benestanti, l'arresto di Tyrone costringerà Henry a spendere la maggior parte dei soldi per salvarlo dalla prigione. A corto di denaro e in preda a forti crisi di astinenza, i tre ragazzi iniziano lentamente a naufragare. In inverno, infine, tutti i personaggi della vicenda sono costretti a contemplare l'effetto dell'abuso di droghe sul loro fisico e sul loro destino. Il film rappresenta con durezza e cruenza l'evolversi negativo degli effetti della dipendenza da televisione e dalle diete (per Sara) e droga oltre che narcotraffico (per i tre ragazzi), con un progressivo effetto distruttivo e dilaniante sul corpo, che peggiorerà sempre più sotto l'impotenza di sottrarsi alla propria solitudine oltre che assuefazione. Come per *Videodrome* e gli effetti dei media, qui è l'indispensabilità del superfluo a compensare un vuoto che spersonalizza gli individui, allontanandoli da se stessi³¹⁴. La madre Sara viene completamente infettata dalle immagini in tv, che manipolano la sua mente e la inducono a tentare di seguirne le bugie e la finta compagnia, con risultati devastanti. Guarda compulsivamente un popolare show condotto da Christopher McDonald che sembra essere trasmesso proprio dallo stesso canale da incubo su cui parla il prof. Brian O'Blivion del *Videodrome* di

³¹⁴ Lorenzo Belfiore, «Requiem for a Dream - Recensione - Nocturno.it», *Nocturno*, s.d., <https://nocturno.it/movie/requiem-for-a-dream/>.

Cronenberg³¹⁵. E la tossicodipendenza in modo analogo porta al degrado progressivo e inesorabile, portandosi con sé tutti i sogni di soldi, successo, riconoscimento sociale. La devastazione del corpo che segue inesorabilmente la devianza psicofisica è evidenziata con immagini dure e grottesche, montaggi serrati e lenti deformanti, il tutto per sottolineare lo stato di alterazione mentale e poi fisico, con lo scopo di portare inquietudine anche allo spettatore, che non ha vie di fuga o punti di vista alternativi. Non c'è distacco, ma visione nichilistica della società³¹⁶, tanto che proprio la televisione, simbolo del media molto prima dei social, diventa mezzo economico e viene rubata da Henry per rivenderla ed ottenere altri soldi, mentre la madre continuerà a ricomprarsela alimentando il sistema e la dipendenza. L'utilizzo del corpo verso lo sfruttamento sessuale per Marion diventerà l'unica fonte di guadagno possibile, per Sara invece il corpo diventerà una gabbia in quanto involucro per una mente prigioniera delle visioni televisive, per Tyrone la prigione tornerà ad essere reale, mentre Henry subirà l'amputazione del braccio ormai irrimediabilmente infetto dalle iniezioni. Un risultato quasi viscerale che non si limita a mostrare gli effetti della droga, ma crea un senso di vero e proprio disgusto fino alla fine, che lo spettatore sente come in prima persona.

Sebbene nel cinema francese si siano visti recentemente già horror cruenti e devianti (esempi come *Alta Tensione*, Alexandre Aja, 2003, e *A L'Intérieur*, Bustillo-Maury, 2007), *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008) segna un passo in più per il sottogenere horror del *torture movie*, un film dove il regista ha valorizzato molto i concetti della violenza, della brutalità e del sadismo sul corpo umano, affiancandosi alle tematiche della ricerca spasmodica del dolore (e del piacere) di *Hellraiser* con lo scopo di trascendere verso altri obiettivi. Il film inizia con una bambina, Lucie, che reca segni di maltrattamenti prolungati e che viene ritrovata nel 1971 in pieno disordine mentale. Ricoverata in un istituto, stringe amicizia con la coetanea Anna. Quindici anni dopo, armata di fucile, Lucie (Mylène Jampanoï) bussa alla porta di quella che sembra una normale famiglia borghese, sterminandola. Lucie ha una crisi e si toglie la vita davanti ad Anna (Morjana Alaoui), che scopre come la casa nasconda un piano interrato nel quale vengono praticate

³¹⁵ William Maga, «Riflessione | Requiem For A Dream di Darren Aronofsky: troppo duro per vederlo una seconda volta?», *Il Cineocchio*, 2021, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/riflessione-requiem-for-a-dream-di-darren-aronofsky/>.

³¹⁶ L. Belfiore, *op.cit.*

torture, poiché le persone uccise in realtà sono membri di una setta che rapisce ragazzine e giovani donne. Altri componenti tornano e la imprigionano per sottoporla a punizioni e sevizie di ogni genere, allo scopo di farne una martire che, attraverso il dolore più estremo, possa avere in vita un'anteprima dell'aldilà. Il martirio è concetto presente in più religioni: dal greco *marturos* (“testimone”), il martire non è una semplice vittima, ma un individuo che, sottoposto a supplizi disumani e caricato di tutti i mali del mondo, annulla se stesso trasfigurandosi. Un essere umano che va oltre la dimensione del dolore materiale e della sofferenza fisica, raggiungendo uno stadio superiore alla realtà sensibile e penetrando nel regno dell'aldilà. Disancorato dal supporto corporeo, il suo sguardo varca la soglia del trascendente e vede: egli è testimone di ciò che sta oltre la vita³¹⁷. Anche lo spettatore diventa incatenato alle punizioni corporali di Anna, assiste in un'oscura sala delle torture, alle tappe del suo martirio, fino a raggiungere effetti estaticamente parossistici in un finale tacitato da un epilogo all'insegna del dubbio. Ma è già nella prima parte del film che lo spettatore si trova di fronte a trame che sembrano andare verso una direzione già nefasta: Lucie, che non è mai riuscita a superare il trauma subito e del quale porta ancora i segni sulla pelle e nella mente, è perseguitata dalla visione di una donna deforme che vede solo lei e che tenta di ucciderla. Questa visione altro non è che una proiezione della sua mente per giustificare le ferite che si provoca da sola, tormentata dalle sevizie di quando era piccola. Laugier trae spunto da *La jetée* di Chris Marker del 1962 (le cavie umane selezionate per compiere viaggi visionari) ma anche a scene de *La passione di Giovanna d'Arco* (Carl Theodor Dreyer, 1928), e si interroga sul dolore come processo di conoscenza e superamento dei limiti umani³¹⁸. La particolarità del film risiede però nel riuscire a cambiare tono ogni volta che ci si ritrova dinanzi ad un vicolo cieco, infatti risulta molto versatile nel cambiare l'atmosfera orrorifica: nella prima parte sembra essere una spedizione punitiva, la seconda capovolge completamente il tema andando sul mostro (dis)umano, e nella terza ci si ritrova in un abisso di dolore ancestrale che parte in schiaffi e termina in violenze sul corpo³¹⁹, trattato come oggetto sacrificale nell'ottica di una compensazione divina. La ricerca oltre la morte, da raggiungere

³¹⁷ Alessandro Baratti, «Martyrs», *Spietati - Recensioni e Novità sui Film*, maggio 1, 2008, <https://www.spietati.it/martyrs/>.

³¹⁸ *Ivi*.

³¹⁹ Matteo De Simej, «Martyrs | Recensione», *ondacinema.it*, 2009, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/martyrs.html>.

attraverso il dolore della carne qui diventa un *medium* attraverso il quale trovare contatto con la divinità, con il mistero dell'aldilà, con l'enigma della morte per entrare in contatto con l'inconoscibile e trovare così una risposta ai misteri dell'umanità.

Trasgressione e replicazione corporea come sineddoche della società occidentale che, attraverso la ricchezza, può permettersi le azioni più moralmente discutibili per alleviare una noia esistenziale, verso la continua ricerca di sentirsi vivi solo esclusivamente provando i piaceri estremi del corpo, tra sesso di gruppo, consumo di droghe e omicidi³²⁰. Con *Piscina infinita* (*Infinity Pool*, 2023) Brandon Cronenberg riprende le tematiche della perdita di moralità e la crudeltà della borghesia in generale, esaltando le scene visionarie e psichedeliche già presenti in *Possessor*. Siamo nella fittizia isola di Li Tolqa, un paese poco civilizzato dove la legge locale assume dei connotati sadici e corrotti e un gruppetto di ospiti di un resort di lusso trovano un modo per poter appagare le proprie fantasie erotiche e contorte. Lo scrittore James Foster (Alexander Skarsgård) è in crisi creativa e si reca in vacanza con la moglie, dove conoscono la coppia Gabi Bauer (Mia Goth) e il marito Alban (Jalil Lespert), più smalziati degli altri due, i quali li convincono fare un giro non autorizzato fuori dai confini del lussuoso resort, ma al ritorno James investe un abitante del luogo, uccidendolo. Dopo essersi lasciato convincere da Gabi a fuggire, viene arrestato insieme e la polizia gli offre una via d'uscita: in cambio di un'ingente somma di denaro (che pagherà la moglie), lo cloneranno e gli permetteranno di assistere all'esecuzione del suo doppelgänger, che per quel luogo risulta un rito usuale e un'alternativa alla purificazione dal male e dal dolore. Il clone, identico all'originale anche per i ricordi, si accollerà la colpa e la relativa espiazione. Da lì in poi, comincerà una discesa degli istinti e delle violenze per James, che, spinto e sobillato dalla perversa Gabi, abuserà della particolare procedura dell'isola per allontanarsi dalla propria umanità ed userà i giorni della vacanza per farsi clonare più volte in un vortice di violenza e contraddizioni. Quello di James è un viaggio graduale verso la spersonalizzazione, la perdita della sua identità: egli è uno scrittore fallito e dipendente dalle ricchezze di famiglia della moglie, e come lui sono anche i ricchi turisti stranieri del resort, annoiati e perversi. Il tema centrale del film non verte sulle mutazioni del corpo, ma ancora

³²⁰ Antonio Pettierre, «Infinity Pool | Film | Recensione | Ondacinema», 2023, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/infinity-pool.html>.

maggiormente rispetto i precedenti film è la mutazione dell'identità e dell'animo che porta il protagonista ad eccessi violenti, edonistici e selvaggi. Non viene mostrata nessuna tecnologia, si parte direttamente dal presupposto che la procedura di replicazione del corpo (e degli annessi ricordi) sia possibile, astraendola da ogni spiegazione, e Brandon riflette sulla crudeltà umana, sul voyeurismo, sull'edonismo, sulle contraddizioni che attanagliano la mente umana, per canalizzare il tutto in un vortice vizioso, surreale, che porta alla perdita dei valori nell'epoca della digitalizzazione, in una sorta di arrivo verso un'orgia nichilistica e disturbante, che sembra evocare lo Yuzna di *Society*³²¹. James è come un recipiente vuoto, un uomo bello ma vuoto che si aggrappa all'idea di essere un autore impressionante grazie alla finta adulazione, e tutti i personaggi che gli ruotano attorno sono ricchi privilegiati superficiali, che trovano divertimento grazie ad una strana pseudo-immortalità che hanno scoperto³²². Brandon mette in scena un teatro dell'assurdo con temi tra il metafisico e sociologico: la crisi della persona che non riesce a trovare una sua identità, che si perde in un mondo dove la violenza e la morte sono sistema e convivenza sociale. La duplicazione del corpo poi produce ulteriore frammentazione della psicologia dell'individuo, e simboliche sono le maschere usate dai feroci borghesi, che appaiono come volti distorti e mostruosi di cloni malriusciti.

Formazione, maturazione del corpo, emancipazione femminile che supera le critiche della morale e del costume: Yorgos Lanthimos si concentra sulla ricerca di questi aspetti con *Povere Creature! (Poor Things, 2023)*, tratto dal romanzo omonimo dello scrittore scozzese Alasdair Gray. Il film, ambientato in un mondo di fantasia della Londra vittoriana tra il gotico e lo *steampunk*, racconta la storia di Bella Baxter (Emma Stone), una donna moderna dal carattere un po' lunatico e così emancipata da avere una sessualità molto spigliata per il suo tempo. Un giorno la donna, mentre cerca di sfuggire al marito, un uomo molto violento, si uccide buttandosi nel Tamigi. Grazie a un esperimento del dottor Godwin Baxter (Willem Dafoe), uno scienziato brillante e poco ortodosso, il corpo di Bella, al quale lui ha trapiantato il cervello della bambina che lei aspettava e che è

³²¹ Simone Bisantino, «Infinity Pool: la recensione», *Nocturno*, 2023, <https://nocturno.it/movie/infinity-pool/>.

³²² Gioia Majuna, «Piscina Infinita: la recensione del film fanta-horror di Brandon Cronenberg», *Il Cineocchio*, 2023, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/piscina-infinita-la-recensione-del-film-fanta-horror-di-brandon-cronenberg/>.

sopravvissuta, torna a vivere. Sotto la guida di Baxter, che la educa e protegge, la donna rediviva avverte, il profondo desiderio di imparare, e la sua mente evolve come quella dei bambini che crescono. Bramosa di fare scoperte, Bella decide di fuggire insieme a Duncan Wedderburn (Mark Ruffalo), un avvocato noto non solo per la sua abilità nella professione, ma anche per la sua dissolutezza. I due vivono una travolgente avventura di continente in continente, mentre Bella, ormai totalmente libera da ogni giudizio del suo tempo, è sempre più decisa a difendere ogni forma di disuguaglianza ed emancipazione. Ad un primo sguardo sembrerebbe passare il messaggio per cui l'emancipazione femminile si concretizzi sostanzialmente quasi esclusivamente in quella sessuale, quando antitetica al conformismo. Anche se storicamente molte istanze femministe hanno portato avanti questioni di libertà sessuale, la costruzione della propria coscienza femminile non diventa solo la costruzione della coscienza del sesso, e la libertà assoluta che prova la protagonista in questo film è in realtà una tappa del percorso di emancipazione ed *empowerment*³²³, fatto di sperimentazione dei propri fallimenti, per evolversi ed arrivare a scrollarsi via l'etichetta della moralità, per scegliersi la via e la professione che preferisce, quella in questo caso del medico. Lo stile visivo del film è volutamente deformante, con lenti *fish-eye*, mascherini, inquadrature spesso distorte e innaturali, utile per parlare del corpo e di creature deformi come la protagonista, una sintesi alla *Frankenstein* di due corpi in uno, che vive con i sensi la realtà in cui è immerso, con un cervello che impara a conoscerla³²⁴. Anche il concetto di maternità, all'inizio del film, parte da premesse turpi, quelle di venire al mondo attraverso uno squarcio nella carne della donna. Quell'apertura, naturale o chirurgica, si attraversa per mezzo di un dolore fisico insistentemente definito osceno, perché è sporco, insanguinato e pericoloso. Il film parte dal momento in cui Victoria Blessington cerca di togliersi la vita da incinta, che la rende allo stesso tempo suicida e omicida. E poi, questo drammatico scenario evolve in qualcosa di disturbante, dove Bella Baxter è madre e figlia contemporaneamente, perché l'operazione di Godwin Baxter l'ha resa drammaticamente completa. La femminilità ha qualcosa di duale, di etereo e spaventoso, una serie di doppi che si rincorrono e incastrano

³²³ Beatrice Russo, «Povere Creature di Lanthimos conquista quattro Oscar», marzo 11, 2024, <https://www.tribune.com/arti-performative/cinema/2024/03/povere-creature-oscar/>.

³²⁴ Gabriele Lingiardi, «“Povere creature”: non importa com'è il corpo, ma la vita che sappiamo metterci – Chiesa di Milano», 2024, <https://www.chiesadimilano.it/parliamone-con-un-film/povere-creature-emma-stone-2778612.html>.

per formare un concetto assoluto di donna, libero da ogni vincolo³²⁵. Il suo desiderio di scoperta e dunque di libertà non ha freni: quando il suo cervello di bambina comincia a crescere, fa esperimenti crudeli e tocca picchi di curiosità sconcertanti e la sua forza vitale trabocca, tanto che resistere al suo fascino è impossibile. Il contratto di matrimonio tra il padre e l'assistente viene redatto come un dettagliato atto di proprietà, dove lei non è minimamente interpellata, e Bella rischia di passare da una gabbia a un'altra, ma arriva la grande scoperta per la sua autodeterminazione, la libido, e da qui la sua vitalità si trasforma in una forza erotica esplosiva, ed anche se è insensibile a imperativi e minacce, sembra che continui a finire sempre in nuove gabbie. Ma non si perde d'animo e la sua ricerca di conoscenza la emancipa, conducendola anche verso la sperimentazione di ogni cosa, non solo il bene, ma anche il degrado, l'orrore e la tristezza³²⁶. Incuriosita dallo scoprire il proprio passato, acconsente di tornare a casa con Alfred, il marito della madre, capendo il motivo per cui nella sua vita precedente abbia voluto uccidersi, ovvero il fatto che lui, per soffocare la sua sessualità, aveva ordinato al medico di mutilarle i genitali. Da secoli per le donne l'autodeterminazione è più difficile, proprio perché le regole della società (scritte da uomini e quindi patriarcale), le vuole controllate, preferibilmente a casa a fare figli. Il regista mostra che il sesso può essere anche una forma di crescita personale e di libertà, se frutto di una scelta, e quando capisce che gli uomini non la vedono come un essere umano completo ma solo come un corpo, decide di fare la stessa cosa con Alfred, trapiantandogli il cervello di una capra³²⁷. Un film sulle sperimentazioni e ricerche del corpo, dove il sesso, i bordelli parigini, i soldi, i viaggi, tutto è vissuto come un'esperienza trasformativa, dove Bella si dimostra curiosa, aperta, assertiva, per trasformarsi da bambina eccitabile a donna equilibrata, che si autodetermina, anche se poi, ritornando a casa, alle origini, non c'è catarsi, e tutti sembrano rimanere nella condizione di povere creature.

³²⁵ Maria Luisa Pasqualicchio, «Povere Creature! parla della decolonizzazione del corpo femminile», *Generazione Magazine*, febbraio 3, 2024, <https://generazionemagazine.it/decolonizzare-il-corpo-femminile-povere-creature-e-la-carne-erotica/>.

³²⁶ Mariachiara Salvi, «Povere creature!», *Aggiornamenti Sociali*, 2024, <https://www.aggiornamentisociali.it/articoli/povere-creature/>.

³²⁷ Valentina Ariete, «Povere creature», febbraio 2, 2024, <https://www.deejay.it/articoli/povere-creature-spiegazione-finale/>.

3.2.5. Il mito della bellezza / N.W.Refn, K.Borgli, G.Tricarico, C.Fargeat

Refn è il regista che si era costruito una fama come narratore di storie dure e violente che avevano come protagonisti persone la cui esistenza veniva portata a confrontarsi con un mondo in cui la redenzione totale era impossibile, mentre le protagoniste di *The Neon Demon* (2016) sono tutte donne, e lui sperimenta la strada dell'horror cercando, come afferma, di girare un «horror senza horror», attratto dall'idea di fare un film sulla bellezza³²⁸. La protagonista è Jesse (Elle Fanning), una bella sedicenne che si trasferisce a Los Angeles per realizzare il suo sogno e diventare un'affermata modella. La bellezza eterea della giovane conquista tutti, folgorando il giovane fotografo Dean (Karl Glusman) e la truccatrice Ruby (Jena Malone). L'agenzia di modelle le organizza un incontro con il fotografo Jack McCarther (Desmond Harrington), che rimane profondamente affascinato dalla giovane. Le colleghe Sarah (Abbey Lee) e Gigi (Bella Heathcote), sentendosi escluse dai riflettori e preoccupate per la facilità con la quale Jesse riesce ad essere ingaggiata, iniziano a provare invidia e attrazione. Grazie alla sua bellezza, Jesse viene scritturata dal designer di moda Robert Sarno (Alessandro Nivola) ma la ragazza inizia ad avere una serie di strane e terrificanti visioni, come un triangolo luminoso che sembra nutrirsi della sua anima. Jesse, infatti, perde la sua spontaneità e diventa una ragazza narcisista ed estremamente vanitosa, che non nasconde il piacere che prova nell'essere adulata. Ruby non riesce più a nascondere la sua passione non corrisposta per Jesse e i sentimenti contrastanti delle altre due ragazze diventano pura ossessione. Jesse finisce col farsi attrarre e farsi cambiare velocemente dal mondo effimero della moda, dove tutto è estetica ed apparenza. Estetica visiva, da video installazione, come quella che troviamo già dalla prima inquadratura, ma anche all'interno del resto del film, con ricerca di simbolismi che comunque sottintendono ad una misoginia di fondo. Si ruota attorno all'ossessione di bellezza del corpo tramite proprio un'estetica ricercata che celebra il narcisismo, attraverso i riflessi degli specchi nel triangolo di neon, quasi un'esperienza sensoriale che il film offre allo spettatore. Refn critica le posizioni pessimistiche sulla rivoluzione digitale, e l'ossessione verso la propria immagine ed estetizzazione della stessa, dove la bellezza è l'unica cosa, e si sofferma

³²⁸ Giancarlo Zappoli, «The Neon Demon», *MYmovies.it*, 2016, <https://www.mymovies.it/film/2016/theneondemon/>.

sulla reazione degli altri³²⁹. *The Neon Demon* esplora l'orrore del sé isolato, l'auto-realizzazione e l'oggettivazione del corpo nel settore della moda, in cui la modella diviene un oggetto consumato da chi ha fame di immortalità, e una volta sfruttato sfiorisce dopo pochissimi anni. Le luci al neon elettriche e fredde che illuminano gran parte della Los Angeles vissuta da Jesse catturano le modalità tramite cui la protagonista è visualizzata, oggettivata, mercificata e infine consumata dal mondo che le promette di renderla famosa, ma il neon apre anche una prospettiva verso la contemplazione del vuoto, di una dimensione senza oggetti e senza merce, di un diverso modo di vivere³³⁰. Jesse, che è ancora minorenni, è intrappolata in un limbo tra lo status di ragazzina e quello di adulta, ed è in continuo pericolo rispetto ai molti predatori del film, inizialmente gli ambienti urbani e lussuosi che sembrano scintillanti, poi il puma nella stanza del motel che rappresenta già un primo segno di allarme e anticipazione di violenza, il proprietario del motel che si rivelerà uno stupratore, il fotografo d'alta moda che tratta le donne come pezzi di carne, ed infine le tre donne ossessionate da lei, che finiranno proprio per mangiare e consumare la carne del corpo di Jesse per impadronirsi della sua bellezza e dunque fama. C'è avidità dappertutto, ma anche idea di immortalità che si contrasta invece con la vulnerabilità del proprio essere, e si cerca nel corpo un mezzo per avere successo, perfezione, anche a costo di interventi chirurgici continui come ammette una delle ragazze. La ragazza vive a Los Angeles la frantumazione del proprio corpo e l'allontanamento dalla sua anima, per arrivare alla morte reale e simbolica della sua immagine perfetta, rubatale dalle tre ragazze, che cercano in questo modo di arrivare ad un'immagine immortale e idealizzata³³¹. Ma il tema del consumo della giovinezza e del corpo che diviene più letterale quando vediamo che Ruby, che lavora come truccatrice anche in camera mortuaria, tenta di far sembrare quei corpi spenti ancora vivi, strappandoli alla morte, sostenendo l'integrità dell'immagine perfetta del sé anche dopo la morte stessa, e che finirà per diventare essa stessa preda consumata dalla perversione sessuale necrofila per quei corpi.

³²⁹ Philippa Snow, «Narcissism Is Freedom: Nicolas Winding Refn On The Neon Demon», *The Quietus*, luglio 8, 2016, <https://thequietus.com/culture/film/nicolas-winding-refn-interview-2/>.

³³⁰ Rosa Colato, «Nicolas Winding Refn: temi e estetica di un cinema post-videoclip», 2022, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/36305>.

³³¹ *Ivi*.

Il timore di non sentirsi accettati dagli altri, in un mondo ormai dominato da successo e riconoscimento (anche) fisico, viene abilmente raccontato da Kristoffer Borgli in *Sick of Myself* (2022), dove usa la distruzione del corpo della protagonista, che si ammala di se stessa deturpando di proposito la propria fisicità e salute, per riflettere sulle dinamiche sociali che si snodano fuori dal grande schermo, sulla dimensione performativa del dolore sui social media, sulla corsa alla fama, sull'annichilimento di ogni caratteristica umana sostituita dalla sua rappresentazione, sull'olimpico degli influencer e dei loro contenuti virali³³². La protagonista del film, Signe (Kristine Kujath Thorp), una ragazza sui trent'anni senza particolari talenti, è la persona di minor interesse nella sua cerchia di amici creativi, e risente fortemente del successo del suo ragazzo Thomas (Eirik Sæther) che si sta affermando come artista contemporaneo. Un incidente sul lavoro dove un cane ha aggredito una donna e Signe si è sporcata di sangue dopo averla aiutata, improvvisamente diventa un elemento di racconto agli altri e dunque di possibile emersione fuori dall'anonimato. L'occasione però esaurisce il suo potenziale rapidamente, e la ragazza decide così di procurarsi illegalmente, tramite il suo spacciatore di fiducia, un farmaco già noto nella comunità scientifica per provocare danni alla salute, potenzialmente letali, pur di tornare al centro dell'attenzione, innescando un circolo vizioso. Il film è un dramma grottesco che sfrutta i canoni del *body horror* per parlare delle nevrosi della contemporaneità, e comincia sottolineando come Signe e Thomas siano una coppia in apparenza solida, ma condizionata dalla competitività che esiste tra di essi, dove uno vuole ottenere più successo dell'altra. Non appena il ragazzo ottiene notorietà, sebbene sia grazie alle sculture ricavate da mobili rubati, l'invidia in Signe raggiunge massimi livelli, e diventa preda della necessità di attirare le cure del compagno e quella dei suoi amici e conoscenti. La sua è un'ossessione per le bugie e il vittimismo, utile a suscitare la compassione delle persone che la circondano e per avere tutti gli sguardi su di sé, e il riconoscimento e l'attenzione degli altri diventano il suo unico scopo. La riflessione è sulla follia di tutti i giorni, sulla ricerca spasmodica del successo, *Sick of Myself* è la cronaca di un narcisismo indomabile, dove il corpo di Signe è un simulacro che evolve e si deforma sempre più come per incarnare le negatività della civiltà

³³² Arianna Caserta, «Il cinema per Kristoffer Borgli: come nasce un autore | Pointblank», s.d., <https://www.pointblank.it/recensione-film/il-cinema-kristoffer-borgli-come-nasce-un-autore>.

dell'immagine, senza sfociare nel *gore*³³³, cercando lo sguardo dello spettatore, confondendo piani e ingannano su visioni, infatti spesso assistiamo alle allucinazioni della protagonista che vorrebbe arrivare ad esiti che puntualmente non arrivano, come la notorietà nel mondo della moda o la pubblicazione del libro sul suo status fisico. Borgli evidenzia anche il difficile rapporto fra il creatore e la sua creazione, ad esempio in una sequenza dove la protagonista viene intervistata a casa (sono i primi momenti di notorietà sulle pagine web), e si accomoda su una sedia design ideata da Thomas, ma il compagno la fa alzare, sostenendo che non può svelarla al pubblico prima della prossima mostra³³⁴, esattamente come il disastroso rapporto che ha Signe con la propria opera, il suo corpo stesso, che ha plasmato con le medicine e che ha reso quello che è. In una società fondata sulla bellezza, sull'edonismo, l'unico modo per avere successo è diventare brutti, martoriare il proprio corpo. Borgli si pone la domanda sulla fama, se una volta raggiunta sia davvero quello che si sperava fosse, e ragiona sul bisogno che cresce veloce ma non è mai abbastanza, poiché qualcuno avrà sempre più fama e più successo della protagonista. Questa fama per lei compensa i dolori, compensa il diventare brutta, si crogiola nel martirio e nella malattia, in quanto sono effetti più sopportabili rispetto un anonimato, seppur in salute. Preferisce diventare un mostro dei tabloid, pur di diventare una star. Un autolesionismo per diventare quelle vittime e nascondersi dietro uno status per acquisire maggiore autorevolezza o virtù, per elevarsi sopra alle centinaia di contenuti che fruiamo nei social, nel web, in tv, per diventare qualcuno, acquisire follower, engagement, successo, secondo lo schema del "soffro, dunque valgo"³³⁵. Per Signe non basta mentire e dichiarare di avere una finta allergia alle nocciole per monopolizzare una conversazione alla cena del compagno in mezzo a persone che non la calcolano, fenomeno che aderisce al recente modello di adolescenti che sulla piattaforma Tik-Tok³³⁶ si auto-diagnosticano disturbi mentali con lo scopo di diventare famosi senza saper far niente se non quello mostrare di apparire malati e godere di comprensione di massa. Si ragiona dunque ancora sui media, sulle nuove tecnologie che hanno solo esaltato alcune

³³³ Alessio Baronci, «Sick of Myself. La recensione del film», *SentieriSelvaggi*, ottobre 5, 2023, <https://www.sentieriselvaggi.it/sick-of-myself-di-kristoffer-borgli/>.

³³⁴ Gian Luca Pisacane, «Sick of Myself», 2023, <https://www.cinematografo.it/recensioni/sick-of-myself-wuy5qk4u>.

³³⁵ «“Sick of Myself” racconta perfettamente il nuovo paradigma della nostra epoca: soffro, dunque sono.», *THE VISION*, s.d., <https://thevision.com/rooms/mubi/sick-of-myself-recensione/>.

³³⁶ Clara Mazzoleni, «Sick of Myself, ammalarsi di se stessi», *Rivista Studio*, ottobre 13, 2023, <https://www.rivistastudio.com/sick-of-myself/>.

dinamiche umane, ma di certo non le hanno inventate, e Borgli si muove con occhio critico, sottolineando come tutti i risultati agognati e raggiunti con i nuovi mezzi possono essere pericolosamente vacui, effimeri, possono svanire con la stessa velocità (e improvvisazione, a volte) con cui sono stati ottenuti, messaggio che ricorda peraltro quello evidenziato dal *The Neon Demon* di Refn, il rischio tangibile di essere facilmente sostituiti da altro o dai prossimi. Per tutto il film notiamo le finte unghie (azzurre) di Signe, finte come le sue bugie, temporanee, posticce, e nel momento in cui crolla tutto, quando alla fine decide di dire la verità all'unica amica che le aveva dato l'opportunità del primo articolo sul web, di colpo vediamo le unghie senza niente, a chiaro simbolo di una caduta della maschera, che corrisponde anche al dolore vero, quello della sconfitta stavolta, unito ovviamente anche a quello fisico, che ora appare però in secondo piano, dato che da ora le vere cure serviranno per una rinascita interiore (tornerà in comunità) e non per l'aspetto esteriore.

Se si finisce a organizzare ogni attimo della propria vita in funzione della ricerca spasmodica di perfezione estetica del proprio corpo, si rischia di perdere la possibilità di vivere realmente. Con il primo suo lungometraggio, *Body Odyssey* (2023), Grazia Tricarico si mette dal punto di vista di Mona (Jacqueline Fuchs), una bodybuilder professionista, in preparazione per la competizione più importante della sua carriera. Viene monitorata costantemente dal suo allenatore (Julian Sands) che, come un demiurgo, vigila sui suoi singoli gesti e comportamenti quotidiani: il sonno, l'alimentazione, le sessioni di allenamento, la dose di doping, la psicologia e anche la vita sessuale. Lei ha superato i cinquant'anni ma ha ancora un fisico che le può permettere di essere ammessa al Concorso Miss Body Universo. L'allenamento a cui deve sottoporsi è molto duro ma altrettanto complesso è il rapporto con se stessa e le proprie pulsioni. L'incontro con un misterioso ragazzo mette però in pericolo questo delicato equilibrio e in Mona emerge un importante e pesante conflitto, finora rimasto latente, con il proprio corpo e la propria *performance*. Si tratta di un film viscerale in cui i confini tra razionalità e immaginazione sono sottili, dove il corpo comincia a parlare. La storia vive di un profondo senso di oppressione, dove in primo piano vi è una realtà deformata, una prospettiva individuale, percettiva, capace di oltrepassare il limite della superficie corporale. *Body Odyssey* è un film sulla possibile separazione di corpo e pensiero, una storia di liberazione, da una

coercizione quotidiana, in quanto essere una bodybuilder richiede sacrifici inumani, compresa la privazione di una vita emotiva. Mona è un personaggio pieno di contraddizioni: volubile ma allo stesso tempo strutturato, esteriormente maschile ma anche internamente femminile, forte fisicamente ma comunque emotivamente fragile³³⁷. Il suo coach pretende di riempire l'intera vita della sua allieva con l'allenamento e la disciplina, ma in realtà la manipola per soddisfare il proprio ego. Egli è un esteta, un artista che riversa la propria ossessione sull'opera, sente il corpo di Mona come una sua proprietà, ma è carismatico e per questo lei lo seguirebbe ovunque, tanto da sembrare suo padre, o suo amante, ma comunque i due rimangono complici. A forza di voler plasmare il corpo, quest'ultimo diventa personaggio, ed è un corpo mutato, che si è esteso fino a diventare un'entità autonoma, diventa un contenitore, una personalità surrogata, un compagno morboso dedito solo al proprio benessere e che assorbe il suo padrone, tanto da innescare una profonda crisi identitaria. E per reazione, una volta incontrato un altro corpo, molto diverso dal suo, Mona vede la diversità e ne è attratta, con un istinto sessuale incontrollato, quasi mostruoso. Si tratta, come riporta il titolo, di un'odissea interiore sulla base del corpo esteriore, e la body builder elvetica si è offerta alla macchina da presa consapevole anche di quali sono i rischi che corrono gli atleti nell'uso degli steroidi e dei pregiudizi (e giudizi) sui fisici che possono sembrare appartenere ad entrambi i sessi. Il film può ricordare a tratti quello di Refn (*Only God Forgives, Solo Dio perdona*, 2013) dove si trattava di thai boxe e di fisicità, inoltre si sente la "Madame Butterfly" di Puccini, già stata al centro del *M. Butterfly* di David Cronenberg (1993) in cui si rifletteva sulla passione di un diplomatico per una cantante lirica che finiva con il rivelarsi come maschio³³⁸. Qui le scelte estetiche creano un mood tale per cui possiamo sentire sia la voce reale che quella interiore, per arrivare alla fragilità e solitudine della protagonista, entrando direttamente nella sua mente, che si rifiuterà sottomettere la bellezza del corpo ai propri desideri. Rimangono sempre validi gli interrogativi che dunque riguardano questo corpo, se sia luogo di libertà oppure di coercizione, se sia un mezzo o un fine. Corpo è il proprio compagno, è pulsione, desiderio irrazionale, tutto ciò che Mona aspira a diventare, e lei si domanda se continuare la trasformazione in un ciclo potenzialmente infinito o arrendersi alla propria natura umana.

³³⁷ «Body Odyssey», luglio 29, 2024, <https://www.bifest.it/film/body-odyssey/>.

³³⁸ Giancarlo Zappoli, «Body Odyssey», *MYmovies.it*, 2024, <https://www.mymovies.it/film/2023/body-odyssey/>.

E se si potesse avere la possibilità di una copia del proprio corpo ma più giovane e bello? È una storia eterna, quella del mito del ritornare giovane, quello del *Faust*, di *Dorian Gray*, de *La morte ti fa bella* (commedia di Robert Zemeckis del 1992), e anche del secondo lungometraggio di Coralie Fargeat, *The Substance*, un *body horror* femminista che uscirà in distribuzione italiana a ottobre 2024, ma che ha vinto il premio per la miglior sceneggiatura al Festival di Cannes a maggio 2024. La storia ha come protagonista Elizabeth Sparkle (Demi Moore), una stella del mondo dello spettacolo, vincitrice di un Premio Oscar e oggi star del piccolo schermo, dove conduce e partecipa ad un programma di fitness. Arrivata a 50 anni, il giorno del suo compleanno il suo capo Harvey (Dennis Quaid) le annuncia che sarà sostituita alla conduzione del suo programma, che è arrivato il momento di passare il testimone in quanto ormai non più giovane e attraente come vorrebbe il network. Colta dallo sconforto Elizabeth decide di dare una possibilità ad un protocollo sperimentale chiamato appunto “The Substance”, che promette di creare una versione migliore di lei più bella, più giovane e più prestante, un liquido da iniettarsi nel corpo e una cura da seguire attentamente, che duplicherà le sue cellule creando una nuova Elizabeth giovane e splendida. Dal suo corpo nasce per partenogenesi una versione più giovane e bella di sé stessa, chiamata Sue (Margaret Qualley), ma il protocollo prevede delle particolari regole, secondo cui le due donne dovranno alternarsi ogni settimana, l'una andando in ibernazione e l'altra libera di girare per il mondo, sostenuta fisicamente dalla prima. In cambio, Elisabeth potrà rivivere per interposta persona la propria giovinezza e tutti i suoi benefici, percependo nello stato d'ibernazione tutto quello che Sue percepirà. Inizialmente le cose sembrano funzionare, ma Sue diventa sempre più ribelle e decide di restare sveglia oltre il limite stabilito, cominciando a prosciugare la linfa vitale di Elisabeth. Demi Moore interpreta alla perfezione la sofferenza di una donna che si sente messa da parte, il senso di inadeguatezza e impotenza di chi si sente inutile per via della sua età. Il suo corpo è centrale, un corpo nudo, squarciato, ricucito, penetrato dagli aghi (per iniettare "la sostanza"), infettato, picchiato, persino vistosamente invecchiato. Dentro il film c'è sangue, c'è metamorfosi e iperboli visive, c'è il cinema di Cronenberg ma anche un po' del *Society* di Yuzna, c'è la denuncia di Hollywood come all'ossessione contemporanea per le sostanze che promettono corpi perfetti, per riflettere su cosa si è disposti a fare sul

proprio corpo per rispondere ad una società all'interno della quale si vuole piacere a perfetti sconosciuti³³⁹. La ricerca della giovinezza perpetua per rispondere ai bisogni della società e del contesto attorno al quale si vive diventa un egocentrismo di sguardo simile a quello di *Sick of Myself* di Borgli, dove però qui si ricerca la stessa perfezione e bellezza cristallina che dopo un po' sfugge e scade come in *The Neon Demon* di Refn. Ma in questo film emerge anche il maschilismo e il potere degli uomini che esasperano l'atteggiamento femminile di perseguire il loro ruolo funzionale a questi ultimi, anche se sentirsi ancora bella e giovane rimane un desiderio voyeuristico che Elisabeth ricerca in ogni caso, lei arriva a odiarsi, a guardare la televisione e mangiare compulsivamente, non riesce più a rapportarsi con l'altro sesso perché si vede brutta. Agire sul proprio corpo con medicine, e chirurgia diventa uno smerciare corpi freschi per il piacere del pubblico, e la donna che vive per essere guardata ne è connivente³⁴⁰. Tutto porta insomma verso lo sfruttamento del corpo femminile, Elisabeth non vuole tornare giovane solo per sé, ma anche (e soprattutto) per continuare ad appagare lo sguardo di uomini che bramano corpi giovani. La televisione mostra quei fisici e la società contemporanea li crea e li vuole così, ma l'effetto ripugnante di questo sistema viene fuori e la regista lo mostra con gli elementi corporei stessi, con vomito, saliva, fango, sangue, come a rimarcare il fatto che i fisici nuovi creati con metodi aberranti rappresentano solo un'aggregazione di pezzi da sfruttare e senza un'anima. *The Substance* è un film che parla di corpi e di sguardi sui corpi, di trasformazioni, di controllo e di tentativi per fermare il tempo che scorre inesorabile, dove le figure maschili sono stereotipate negativamente ma quelle femminili non ne escono comunque come esempi mirabili, e il risultato della ricerca estrema di una perfezione irraggiungibile non può che portare, anche qui come in altri esempi cinematografici, alla via del disastro, con un'immagine di bellezza e benessere completamente distorta.

³³⁹ Claudia Catalli, «The Substance con Demi Moore è l'imperdibile scult di Cannes», *Wired Italia*, maggio 20, 2024, <https://www.wired.it/article/the-substance-demi-moore-recensione/>.

³⁴⁰ Raffaele Meale, «The Substance (2024) di Coralie Fargeat - Recensione | Quinlan.it», *Quinlan*, maggio 20, 2024, <https://quinlan.it/2024/05/20/the-substance/>.

Filmografia

- *Akira*. Diretto da Katsuhiro Ôtomo, Akira Committee Company Ltd., Akira Studio, TMS Entertainment, 1988.
- *Alien*. Diretto da Ridley Scott, Twentieth Century Fox, Brandywine Productions, Scott Free Productions, 1979.
- *Anamorph*. Diretto da Henry Miller, Kamala Films, 2007.
- *Antropophagus*. Diretto da Joe D'Amato, Filmirage, Produzioni Cinematografiche Massaccesi (PCM) International, 1980.
- *Body Odyssey*. Diretto da Grazia Tricarico, Amka Films Productions, Fenix Entertainment, Revok, 2023.
- *Crash*. Diretto da David Cronenberg, Alliance Communications Corporation, Recorded Picture Company (RPC), The Movie Network (TMN), 1996.
- *Crimes of the Future*. Diretto da David Cronenberg, Serendipity Point Films, Téléfilm Canada, Ingenious Media, 2022.
- *Dead Ringers*. Diretto da David Cronenberg, Téléfilm Canada, Mantle Clinic II, 1989.
- *Eraserhead*. Diretto da David Lynch, American Film Institute (AFI), Libra Films, 1977.
- *eXistenZ*. Diretto da David Cronenberg, Alliance Atlantis Communications, Canadian Television Fund, Natural Nylon Entertainment, 2000.
- *Hellraiser*. Diretto da Clive Barker, Film Futures, New World Pictures, New World Pictures, 1987.
- *Holy Motors*. Diretto da Leos Carax, Pierre Grise Productions, Théo Films, Pandora Filmproduktion, 2012.
- *In my skin*. Diretto da Marina de Van, Lazennec & Associés, Canal+, Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), 2002.
- *La casa di Jack*. Diretto da Lars von Trier, Zentropa Entertainments, Film i Väst, Copenhagen Film Fund, 2018.
- *La cosa*. Diretto da John Carpenter, Universal Pictures, Turman-Foster Company, Province of BC, Ministry of Tourism, Film Promotion Office, 1982.
- *La mosca*. Diretto da David Cronenberg, SLM Production Group, Brookfilms, Province of British Columbia Production Services Tax Credit, 1986.
- *Latitude Zero*. Diretto da Ishirô Honda, Ambassador Productions, Don Sharpe Enterprises, National General Pictures, 1969.
- *Martyrs*. Diretto da Pascal Laugier, Eskwad, Wild Bunch, TCB Film, 2008.

- *May*. Diretto da Lucky McKee, 2 Loop Films, A Loopy Production LLC, 2002.
- *Naked Lunch*. Diretto da David Cronenberg, Recorded Picture Company (RPC), Téléfilm Canada, Ontario Film Development Corporation, 1991.
- *Occhi senza volto*. Diretto da Georges Franju, Champs-Élysées Productions, Lux Film, 1960.
- *Piscina infinita*. Diretto da Brandon Cronenberg, Film Forge, Hero Squared, 4 Film, 2023.
- *Possessor*. Diretto da Brandon Cronenberg, Rhombus Media, Rook Films, Particular Crowd, 2020.
- *Povere Creature!* Diretto da Yorgos Lanthimos, Element Pictures, Film4, Fruit Tree, 2024.
- *Raw*. Diretto da Julia Ducournau, Petit Film, Rouge International, Frakas Productions, 2016.
- *Re-Animator*. Diretto da Stuart Gordon, Empire Pictures, Re-Animator Productions, 1985.
- *Requiem for a Dream*. Diretto da Darren Aronofsky, Artisan Entertainment, Thousand Words, Sibling Productions, 2000.
- *Scanners*. Diretto da David Cronenberg, Canadian Film Development Corporation (CFDC), Filmplan International, Montreal Trust Company of Canada, 1981.
- *Sick of Myself*. Diretto da Kristoffer Borgli, Oslo Pictures, Garage Film International, Film i Väst, 2022.
- *Society*. Diretto da Brian Yuzna, Wild Street Pictures, Society Productions, Screaming Mad George, 1989.
- *Taxidermia*. Diretto da György Pálfi, Amour Fou Vienna, Eurofilm Stúdió, Katapult Film, 2006.
- *Terrore dallo spazio profondo*. Diretto da Philip Kaufman, Solofilm, 1978.
- *Tetsuo*. Diretto da Shin'ya Tsukamoto, F2, Japan Home Video (JHV), K2 Spirit, 1989.
- *Tetsuo II: Body Hammer*. Diretto da Shin'ya Tsukamoto, F2, Kaijyu Theater, Toshiba EMI, 1992.
- *The Brood*. Diretto da David Cronenberg, Canadian Film Development Corporation (CFDC), Elgin International Films, Mutual Productions, 1979.
- *The Cremaster Cycle*. Diretto da Matthew Barney, 2003.
- *The Human Centipede (First Sequence)*. Diretto da Tom Six, Six Entertainment, 2009.
- *The Neon Demon*. Diretto da Nicolas Winding Refn, Space Rocket Nation, Vendian Entertainment, Bold Films, 2016.
- *The Shrouds*. Diretto da David Cronenberg, Prospero Pictures, SBS Productions, Saint Laurent, 2025.
- *The Square*. Diretto da Ruben Östlund, Plattform Produktion, Film i Väst, Essential Filmproduktion GmbH, 2017.

- *The Substance*. Diretto da Coralie Fargeat, Blacksmith Pictures, Universal Pictures, Working Title Films, 2024.
- *The Void*. Diretto da Jeremy Gillespie e Steven Kostanski, Cave Painting Pictures, JoBro Productions & Film Finance, 2016.
- *Titane*. Diretto da Julia Ducournau, Kazak Productions, Frakas Productions, Arte France Cinéma, 2021.
- *Tusk*. Diretto da Kevin Smith, SModcast Pictures, 2014.
- *Videodrome*. Diretto da David Cronenberg, Filmplan International, Canadian Film Development Corporation (CFDC), Famous Players Limited, 1983.

Bibliografia

Testi di riferimento

- Alfano Miglietti, Francesca. *Identità mutanti: dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*. Bruno Mondadori, 2004.
- Alter, Jean. *A Sociosemiotic Theory of Theatre*. University of Pennsylvania Press, 1990. *JSTOR*.
- Amaducci, Alessandro. *Videoarte: Storia, autori, linguaggi*. Edizioni Kaplan, 2018.
- Arcagni, Simone. *Cinema futuro*. Nero, 2021.
- Artaud, Antonin. *CsO: il corpo senz'organi*. Associazione Culturale Mimesis, 2003.
- Artaud, Antonin. *Il teatro e il suo doppio*. A cura di Gian Renzo Morteo e Guido Neri, Einaudi, 2000.
- Attolini, Giovanni. *Teatro arte totale: pratica e teoria in Gordon Craig*. Progedit, 2008.
- Baiardi, Francesca. *Dr. Abramović*. Feltrinelli, 2012.
- Baldacci, Cristina, e Angela Vettese. *Arte del corpo: dall'autoritratto alla Body Art*. Giunti, 2012.
- Bartorelli, Guido. *Studi sull'immagine in movimento: dalle avanguardie a YouTube*. 3. ed, CLEUP, 2021.
- Beard, William. *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*. University of Toronto Press, 2006. *JSTOR*.
- Bellour, Raymond. *Fra le immagini: fotografia, cinema, video*. Bruno Mondadori, 2010.
- Belting, Hans. *Antropologia delle immagini*. 2. ed, Carocci, 2013.
- Beyer, Andreas. *Il corpo dell'artista: la traccia nascosta della vita nell'arte*. Einaudi, 2023.
- Bolter, Jay David, e Richard Grusin. *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. 2. ed, Guerini, 2003.
- Brotto, Denis. *Trame digitali: cinema e nuove tecnologie*. Marsilio, 2012.
- Burke, Edmund. *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. 1757.
- Callery, Dymphna. *Through the body*. Nick Hern Books, 2001.
- Canova, Gianni. *David Cronenberg*. 3. ed. aggiornata, Il Castoro, 2007.
- Cappabianca, Alessandro. *Alla ricerca del corpo perduto: perversione e metamorfosi del cinema*. Bulzoni, 2012.
- Combi, Mariella. *Corpo e tecnologie: simbolismi rappresentazioni e immaginari*. Meltemi, 2000.

- Corgnati, Martina. *Artiste: dall'impressionismo al nuovo millennio*. B. Mondadori, 2004.
- Costa, Antonio. *Il cinema e le arti visive*. Nuova ed. riveduta e Ampliata, Einaudi, 2022.
- Cronenberg, David. *Divorati*. Romanzo Bompiani, 2014.
- D'Angelo, Paolo. *Attraverso la storia dell'estetica. Vol. 2: da Kant a Hegel*. Quodlibet, 2019.
- De Marinis, Marco. «Rifare il corpo : lavoro su se stessi e ricerca sulle azioni fisiche dentro e fuori del teatro nel novecento». *Teatro e Storia : orientamenti per una rifondazione degli studi teatrali*, Il mulino, 1984, pp. 161–82.
- DeLillo, Don. *Body art*. Einaudi, 2001.
- DeLillo, Don. *Cosmopolis*. Einaudi, 2003.
- Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. The MIT Press, 2007.
- Dusi, Nicola, e Cosetta G. Saba. *Matthew Barney: polimorfismo multimodalità neobarocco*. Silvana, 2012.
- Eccher, Danilo. *Hermann Nitsch*. Mazzotta, 1991.
- Fadda, Michele. *Il cinema contemporaneo: caratteri e fenomenologia*. Archetipolibri, 2009.
- Fagone, Vittorio. *L'immagine video: arti visuali e nuovi media elettronici*. Feltrinelli, 1990.
- Fernández Gonzalo, Jorge. *Políticas de la nueva carne: perversiones filosóficas en la filmografía de David Cronenberg*. Holobionte, 2019.
- Gambari, Olga, e Matthew Barney. *Matthew Barney: mitologie contemporanee*. Fondazione Merz Hopefulmonster, 2009.
- Gazzano, Marco Maria. *Kinēma. Il cinema sulle tracce del cinema: dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*. Exorma, 2012.
- Goldberg, RoseLee. *Performance Art: From Futurism to the Present*. Revised and Expanded edition, Thames and Hudson, 2001.
- Gordon Craig, Edward. *Il mio teatro*. A cura di Ferruccio Marotti, Feltrinelli, 1971.
- Grazioli, Elio. *Arte dal 1900: modernismo antimodernismo, postmodernismo*. Zanichelli, 2006.
- Grespi, Barbara. *Figure del corpo: gesto e immagine in movimento*. Meltemi, 2019.
- Gualdoni, Flaminio. *Corpo delle immagini, immagini del corpo: tableaux vivants de San Francesco a Bill Viola*. Johan & Levi, 2017.
- Hall, Doug, e Jo Jo Fifer. *Illuminating Video*. Aperture, 1990.
- Hegyi, Lóránd. *Hermann Nitsch un approccio all'arte totale. Tre saggi*. 2022.
- Herrigel, Eugen. *Lo zen e il tiro con l'arco*. Nuova edizione (27.), Adelphi, 1999.

- Jones, Amelia. *Body Art. Performing the Subject*. university of Minesota press, 1998.
- Kristeva, Julia. *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*. Spirali, 2006.
- Lasagna, Roberto, et al. *David Cronenberg. Estetica delle mutazioni*. 2022.
- Lecoq, Jacques. *Il corpo poetico : un insegnamento della creazione teatrale*. Ubulibri, 2000.
- Liberti, Fabrizio. *David Cronenberg: dal cinema della mutazione all'horror esistenziale*. S. Sorbini, 1995.
- Macri, Teresa. *Il corpo postorganico: sconfinamenti della performance*. Costa & Nolan, 1996.
- Malavasi, Luca. *Racconti di corpi: cinema, film, spettatori*. Kaplan, 2009.
- Mancuso, Marco. *Chimera. Il Corpo Espanso per una nuova ecosofia dell'arte*. Mimesis edizioni, 2023.
- Manovitch, Lev. *Il linguaggio dei nuovi media*. 7. ed, Olivares, 2005.
- McCarthy, Kevin F. *From Celluloid to Cyberspace the Media Arts and the Changing Arts World*. 1st ed., Rand, 2002.
- McLuhan, Marshall. *Gli strumenti del comunicare*. Garzanti, 1986.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man / Marshall McLuhan*. The new american library, 1964.
- McLuhan, Marshall, e Quentin Fiore. *Il medium è il massaggio*. Corraini, 2011.
- Pecchioli, Marcello. *Effetto Cronenberg: metacritica per un cinema delle mutazioni*. Pendragon, 1994.
- Pravadelli, Veronica. *Dal classico al postmoderno al global: teoria e analisi delle forme filmiche*. Marsilio, 2019.
- Rahner, Karl. *Sulla teologia della morte: Con una digressione sul martirio*. Morcelliana, 1966.
- Ravesi, Giacomo. *Le maschere di Dioniso: figure del corpo tra arti visive, media e tecnologia*. Armando, 2021.
- Reckitt, Helena. *Arte e femminismo*. Phaidon, 2005.
- Ricci, Stefano X. *David Cronenberg: umano, post-umano*. Sovera Edizioni, 2011.
- Rodley, Chris. *Il cinema secondo Cronenberg*. Pratiche, 1994.
- Scarpi, Paolo, et al. *Il corpo in scena: tecniche, rappresentazioni, performance*. Libreriauniversitaria.it, 2018.
- Schwartz, David, curatore. *David Cronenberg: Interviews*. University Press of Mississippi, 2021.
- Shaviro, Steven. *The Cinematic Body*. University of Minnesota press, 1993.

- Sobchack, Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California press, 2004.
- Stam, Robert. *Teorie del film*. D. Audino, 2005.
- Subrizi, Carla. *Azioni che cambiano il mondo: Donne, arte e politiche dello sguardo*. Postmedia Books, 2020.
- Taddio, Luca. *David Cronenberg: un metodo pericoloso*. Mimesis, 2012.
- Toporkov, Vasilij Osipovich. *Stanislavskij alle prove. Gli ultimi anni: il metodo delle azioni fisiche*. Cue Press, 2020.
- Turner, Victor. *Dal rito al teatro*. Il mulino, 1986.
- Uva, Christian. *Ultracorpi: l'attore cinematografico nell'epoca della digital performance*. Bulzoni, 2011.
- Valentini, Valentina. *Le pratiche del video*. Bulzoni, 2003.
- Valentini, Valentina. *Le storie del video*. Bulzoni, 2003.
- Vergine, Lea. *Dall'informale alla body art: dieci voci dell'arte contemporanea: 1960/1970*. 2. ed, Gruppo Editoriale Forma, 1983.
- Vergine, Lea. *Il corpo come linguaggio: la body-art e storie simili*. G. Prearo, 1974.
- Viola, Bill. *L'arte di Bill Viola*. Bruno Mondadori, 2005.
- Viola, Bill, e Valentina Valentini. *Bill Viola: testi e conversazioni 1976 - 2014*. Sciami, 2020.
- Žižek, Slavoj. *Il trash sublime*. 2013.

Tesi accademiche

- Biasuzzi, Lisa. *Seedbed di Vito Acconci (1972): una performance tra pubblico e privato, desiderio e repulsione*. 2024. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/61944>.
- Chiesurin, Alice. *Un viaggio nell'Alterità. L'ibrido uomo-animale attraverso le opere di cinque artisti contemporanei*. 2016. Università Ca' Foscari Venezia. *dspace.unive.it*, <http://dspace.unive.it/handle/10579/12532>.
- Ciceri, Irene. *Lo spazio ibrido e l'intermedialità della performance nel XXI secolo*. 2020. Università Ca' Foscari Venezia. *dspace.unive.it*, <http://dspace.unive.it/handle/10579/17573>.
- Colato, Rosa. *Nicolas Winding Refn: temi e estetica di un cinema post-videoclip*. 2022. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/36305>.
- De Maria, Francesco. *Matthew Barney e il cinema*. 2013, <https://etd.adm.unipi.it/t/etd-05212013-162618/>.
- Garau, Laura. *La Performance come esperienza sociale ed estetica*. 2019.
- Gesiot, Carlo. *L'arte dello schermo interiore. Percorsi sull'opera di Bill Viola, tra grandi temi e alcuni malintesi*. 2023. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/35098>.
- Giorio, Andrea. *Hermann Nitsch: il Teatro delle Orge e dei Misteri*. 2023. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/63576>.
- Izzo, Iolanda. *Aronofsky e Noé: Due casi di Connessione tra Cinema Contemporaneo e Video Arte*. 2023. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/59629>.
- Lauriola, Antonio. *Nessun corpo è perfetto. Tensioni evolutive nel cinema di David Cronenberg*. 2016. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/24320>.
- Maccaferri, Camilla. *Il corpo nell'era digitale: dal simulacro alla performance capture*. 2013. Milano. *publicatt.unicatt.it*, <https://publicatt.unicatt.it/handle/10280/1992>.
- Mancino, Alessia. *Carolee Schneemann e Hannah Wilke: il corpo come mezzo creativo e di rivendicazione di genere*. 2022. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/11176>.
- Manfredi, Antonio. *Videoarte: origini, linguaggi e critica sociale*. 2022. Tesi di laurea. *amslaurea.unibo.it*, <https://amslaurea.unibo.it/26241/>.
- Marchi, Chiara. *Matthew Barney e Norman Mailer. Elementi di riflessione fra video e romanzo*. 2013, <https://etd.adm.unipi.it/theses/available/etd-12182012-162310/>.
- Marenzi, Samantha. *Atonin Artaud: follia, paesaggi del corpo e teatro*. 2010. Università degli Studi Roma Tre, tesi di dottorato.

- Mustardino, Ilaria. *La pedagogia teatrale di Jacques Lecoq Genesi, trasformazioni e permanenze*. 2023. Università Ca' Foscari Venezia. *dspace.unive.it*, <http://dspace.unive.it/handle/10579/23357>.
- Polesel, Sofia. *Il corpo è politico. Pratiche femministe nell'arte contemporanea tra anni Sessanta e Novanta*. 2022. Università Ca' Foscari Venezia. *dspace.unive.it*, <http://dspace.unive.it/handle/10579/21605>.
- Provolo, Giulia. *La videoarte storica e l'ipotesi critica del narcisismo*. 2023. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/31288>.
- Russello, Matteo. *David Cronenberg - La Nuova Carne dei Media*. 2023. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/44219>.
- Tarolo, Francesca. *Hermann Nitsch tra performance art e «artivism»: un rapporto controverso*. 2022. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/40939>.
- Toscano, Giuseppe. *Performance Art: Campo di produzione e aspetti relazionali*. 2010. University of Trento, phd. *eprints-phd.biblio.unitn.it*, <http://eprints-phd.biblio.unitn.it/224/>.
- Turato, Lisa. *Salvador Dalì e la spettacolarità, scene e costumi del suo teatro surrealista*. 2020. Università Ca' Foscari Venezia. *dspace.unive.it*, <http://dspace.unive.it/handle/10579/20970>.
- Vanuzzo, Elena. *Nam June Paik: Zen for Head*. 2022. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/31299>.
- Zanella, Diego. *Jon Rafman, flâneur del disgusto. Analisi della produzione videoartistica*. 2022. *thesis.unipd.it*, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/29865>.

Articoli e saggi

- *Afasia - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts*. <https://www.edueda.net/index.php?title=Afasia>. Consultato 23 settembre 2024.
- Agave, Claudio. «Cult movies: La mosca e la genesi del body horror». *theWise Magazine*, 13 ottobre 2018, <https://www.thewisemagazine.it/2018/10/13/la-mosca-cronenberg-goldblum/>.
- Aguidara, Marcello. «Possessor: La Recensione». *Nocturno*, 2020, <https://nocturno.it/movie/possessor/>.
- Aleksic, Kristina. «Il Teatro delle Orge e dei Misteri». *Il Sangue nell'Arte*, 2021, <https://ilsanguenellarte.wordpress.com/2021/02/20/il-teatro-delle-orge-e-dei-misteri/>.
- ANSA, Agenzia. «Cannes: Titane di Julia Ducournau è la Palma d'oro - Cinema - Ansa.it». *Agenzia ANSA*, 17 luglio 2021, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/cinema/2021/07/17/cannes-titane-di-julia-ducournau-e-la-palma-doro_fb16139c-18f2-4f06-a547-fe7e94ee490e.html.
- «Antonin Artaud». *Wikipedia*, 28 maggio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Antonin_Artaud&oldid=139517240.
- Arena, Francesco. «Altre forme di identità culturali: intervista a Francesca Fini». *exibart.com*, 1 aprile 2022, <https://www.exibart.com/arte-contemporanea/other-identity-3-altre-forme-di-identita-culturali-e-pubbliche-intervista-a-francesca-fini/>.
- Ariete, Valentina. *Povere creature*. 2 febbraio 2024, <https://www.deejay.it/articoli/povere-creature-spiegazione-finale/>.
- Atkins, Robert. *ArtSpeak : A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords, 1945 to the Present*. 2^a ed., Abbeville Press, 1997.
- Attinà, Luciano. «Cos'è il body horror e quali sono i film migliori da vedere». *Cinematographe.it*, 29 agosto 2022, <https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/body-horror-film-migliori/>.
- «Azionismo viennese». *Wikipedia*, 15 luglio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Azionismo_viennese&oldid=140197261.
- Baldaccini, Gabriele. «Il continuo divenire del corpo. Metamorfosi tecnologiche in Tetsuo - The Iron Man e Tetsuo II - Body Hammer.» *Rapporto Confidenziale*, 15 giugno 2014, <https://www.rapportoconfidenziale.org/?p=31557>.
- Baratti, Alessandro. «Martyrs». *Spietati - Recensioni e Novità sui Film*, 1 maggio 2008, <https://www.spietati.it/martyrs/>.

- Baronci, Alessio. «Sick of Myself. La recensione del film». *SentieriSelvaggi*, 5 ottobre 2023, <https://www.sentieriselvaggi.it/sick-of-myself-di-kristoffer-borgli/>.
- Bartorelli, Guido. «Moon is the Oldest TV di Nam June Paik». *Idea assurda per un filmmaker. Luna*, ITA, 2021. www.research.unipd.it, <https://www.research.unipd.it/handle/11577/3384120>.
- Battistini, Elisa. «eXistenZ (1999) di David Cronenberg - Recensione | Quinlan.it». *Quinlan*, 24 agosto 2018, <https://quinlan.it/2018/08/24/existenz/>.
- Belfiore, Lorenzo. «Requiem for a Dream - Recensione - Nocturno.It». *Nocturno*, <https://nocturno.it/movie/requiem-for-a-dream/>. Consultato 1 agosto 2024.
- Bella, Giulia. «Come una performance di Marina Abramović dimostrò che l'essere umano è per natura crudele e violento». *THE VISION*, 25 ottobre 2021, <https://thevision.com/cultura/marina-abramovic-rhythm-0/>.
- Bertocco, Francesco. «Matthew Barney: Mitologie Contemporanee • Digicult | Digital Art, Design and Culture». *Digicult | Digital Art, Design and Culture*, 2 febbraio 2009, <https://digicult.it/digimag/issue-041/matthew-barney-contemporary-mythologies/>.
- Bignotti, Ilaria. «BRUCE NAUMAN: un mare di corpi, di braccia, di gambe». *Espoarte*, 1 settembre 2021, <https://www.espoarte.net/arte/bruce-nauman-contrapposto-studies/>.
- «Bill Viola». *Wikipedia*, 18 agosto 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Bill_Viola&oldid=140696927.
- Bisantino, Simone. «Infinity Pool: La Recensione». *Nocturno*, 2023, <https://nocturno.it/movie/infinity-pool/>.
- *Body Art, le origini, la storia, gli esponenti principali*. <https://www.finestresullarte.info/arte-base/body-art-origini-storia-esponenti-principali>. Consultato 12 agosto 2024.
- «Body horror». *Wikipedia*, 21 marzo 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Body_horror&oldid=138425684.
- *Body Odyssey*. 29 luglio 2024, <https://www.bifest.it/film/body-odyssey/>.
- Bortoluzzi, Federica. «“Inseparabili”». *The Vision*, 3 marzo 2023, <https://thevision.com/atlas/inseparabili-cronenberg/>.
- Brioschi, Francesca. «Crimes of the future: Cronenberg torna alla performance disturbante». *npcmagazine*, 29 luglio 2022, <https://www.npcmagazine.it/crimes-of-the-future-cronenberg-cannes-film-recensione/>.
- Brophy, Philip. «Horrority— The Textuality of Contemporary Horror Films». *Screen*, vol. 27, fasc. 1, gennaio 1986, pp. 2–13. *Silverchair*, <https://doi.org/10.1093/screen/27.1.2>.

- «Bruce Nauman». *Wikipedia*, 8 maggio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Bruce_Nauman&oldid=139199238#cite_note-4.
- «Bruce Nauman. Art Make-Up: No. 1 White, No. 2 Pink, No. 3 Green, No. 4 Black. 1967-1968 | MoMA». *The Museum of Modern Art*, <https://www.moma.org/collection/works/114456>. Consultato 30 agosto 2024.
- «Bruce Nauman: mostra Neons, Corridors & Rooms». *Pirelli HangarBicocca*, <https://pirellihangarbicocca.org/mostra/bruce-nauman/>. Consultato 30 agosto 2024.
- Butler, Judith. *Bodies that matter*. Routledge, 2010.
- Campana, Andrea. *Chris Burden: l'artista che fece body art... facendosi sparare a un braccio*. 9 novembre 2022, <https://www.lascimmiapensa.com/2022/11/09/chris-burden/>.
- Cappi, Marianna. «Holy Motors». *MYmovies.it*, 2012, <https://www.mymovies.it/film/2012/hollymotors/>.
- Careddu, Stefano. «“Cremaster Cycle”: al confine fra cinema e videoarte | Cinefilia Ritrovata | Il giornale della passione per il Cinema». *Cinefilia Ritrovata*, 2016, <https://www.cinefiliaritrovata.it/cremaster-cycle-al-confine-fra-cinema-e-video-arte/>.
- «Carolee Schneemann». *Wikipedia*, 17 aprile 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Carolee_Schneemann&oldid=138865478.
- Carollo, Elisa. «Pipilotti Rist Multimediale e Multisensoriale - Il Giornale Dell'Arte». *Il Giornale Dell'arte*, 2023, <https://www.ilgiornaledellarte.com/Articolo/Pipilotti-Rist-multimediale-e-multisensoriale>.
- Caronia, Antonio. *Il Cyborg: [saggio sull'uomo artificiale]*. [Ed. totalmente riveduta e Ampliata], Shake, 2008.
- Caselli, Stefano. «Crimes of the Future - Recensione». *Lo Specchio Scuro*, 24 agosto 2022, <https://specchioscuro.it/crimes-of-the-future/>.
- Caserta, Arianna. *Il cinema per Kristoffer Borgli: come nasce un autore | Pointblank*. <https://www.pointblank.it/recensione-film/il-cinema-kristoffer-borgli-come-nasce-un-autore>. Consultato 3 agosto 2024.
- Catalli, Claudia. «The Substance con Demi Moore è l'imperdibile scult di Cannes». *Wired Italia*, 20 maggio 2024, <https://www.wired.it/article/the-substance-demi-moore-recensione/>.
- Cattaneo, Stella. *Hito Steyerl: contronarrazioni sull'universo digitale*. 2021, <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/hito-steyerl-contronarrazioni-sull-universo-digitale>.

- Cattaneo, Stella. «ORLAN. Oltre il corpo». *Finestre sull'Arte*, 2021, <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/orlan-oltre-il-corpo>.
- Cattozzo, Antonia. «La ricerca e le performance di Vito Acconci». *Artuu Magazine*, 30 dicembre 2022, <https://www.artuu.it/la-ricerca-e-le-performance-di-vito-acconci/>.
- Chemnitz, Paolo. «Titane». *Cinema Estremo*, 5 ottobre 2021, <https://cinemaestremo.wordpress.com/2021/10/05/titane/>.
- Chion, Michel. *David Lynch*. Cahiers du cinéma, 1992.
- «Chris Burden». *Wikipedia*, 30 marzo 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Chris_Burden&oldid=138573186#cite_note-A-11.
- Christov-Bakargiev. «Hito Steyerl - Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto». *Castello di Rivoli*, 24 giugno 2020, <https://www.castellodirivoli.org/hito-steyerl-carolyn-christov-bakargiev/>.
- Cinema, InGenere. «Tetsuo - The Iron man». *InGenereCinema.com*, 21 marzo 2023, <https://www.ingenerecinema.com/2023/03/21/tetsuo-the-iron-man-di-shinya-tsukamoto/>.
- Cogoni, Francesca. «Pipilotti Rist». *rsi*, 2023, <https://rsi.ch/s/1781046>.
- Coletti, Martina. «Nam June Paik: le origini dell'arte elettronica». *Milano in digitale*, 2007, <http://www.milanoindigitale.it/2007/04/nam-june-paik-le-origini-dellarte-elettronica/>.
- collica. «Urs Lüthi». *Collica & Partners*, <https://collicandpartners.it/artists/urs-luthi>. Consultato 25 agosto 2024.
- connectivart. «Vito Acconci Il corpo concettuale». *ConnectivArt*, 11 maggio 2023, <https://www.connectivart.it/vito-acconci-il-corpo-concettuale/>.
- Costantini, Francesco. «Crimes of the Future: recensione del film di David Cronenberg». *Cinematographe.it*, 23 agosto 2022, <https://www.cinematographe.it/recensioni/crimes-of-the-future-recensione/>.
- Creed, Barbara. «Phallic panic: male hysteria and Dead Ringers». *Screen*, vol. 31, fasc. 2, luglio 1990, pp. 125–46. *Silverchair*, <https://doi.org/10.1093/screen/31.2.125>.
- D'Acquisto, Germano. «Benvenuti nel fantastico (e allucinogeno) mondo di Pipilotti Rist». *Marie Claire*, 17 settembre 2021, <https://www.marieclaire.it/attualita/gossip/a37571707/mostra-pipilotti-rist-san-francisco/>.
- David Lynch. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. 2007. *Internet Archive*, <http://archive.org/details/david-lynch-catching-the-big-fish>.

- De Simej, Matteo. «Crimes of the Future | Recensione». *ondacinema.it*, 2022, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/crimes-of-the-future.html>.
- De Simej, Matteo. «David Cronenberg, La nuova carne | Monografie». *ondacinema.it*, 2024, https://www.ondacinema.it/monografie/scheda/david_cronenberg.html.
- ---. «Martyrs | Recensione». *ondacinema.it*, 2009, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/martyrs.html>.
- Demented, Burrocacao. «Il postumanesimo di Stelarc». *Il Tascabile*, 21 novembre 2023, <https://www.iltascabile.com/linguaggi/il-postumanesimo-di-stelarc/>.
- Di Martino, Fiaba. «RAW – UNA CRUDA VERITÀ». *Spietati - Recensioni e Novità sui Film*, 21 agosto 2023, <https://www.spietati.it/raw/>.
- «Edward Gordon Craig». *Wikipedia*, 15 marzo 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Edward_Gordon_Craig&oldid=138341665.
- Elvira. *Distruggiamo il mondo con il nostro amore. «Tetsuo: The Iron Man»*. 2024, <https://www.uzak.it/rivista/uzak-33/speciale-tsukamoto/distruggiamo-il-mondo-con-il-nostro-amore-tetsuo-the-iron-man.html>.
- *Epizoo - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts*. <https://www.edueda.net/index.php?title=Epizoo>. Consultato 23 settembre 2024.
- Fameli, Pasquale. «Vito Acconci e la sparizione dell'io». *Figure*, vol. 2, dicembre 2014, pp. 71–78. *figure.unibo.it*, <https://doi.org/10.6092/issn.2038-6184/4688>.
- Fina, Damiano. «Breve storia della Performance Art nel XX secolo». *Damiano Fina*, 12 luglio 2017, <https://www.damianofina.it/breve-storia-della-performance-nel-xx-secolo/>.
- Fina, Damiano. «Performance Art negli anni Cinquanta: una breve guida». *Damiano Fina*, 22 luglio 2018, <https://www.damianofina.it/performance-art-negli-anni-cinquanta/>.
- «Fluxus». *Wikipedia*, 28 giugno 2024. *Wikipedia*, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Fluxus&oldid=139947945>.
- Gaia, Elena. «Marina Abramovic: il corpo come strumento di espressione». *Meer*, 22 maggio 2022, <https://www.meer.com/it/69729-marina-abramovic-il-corpo-come-strumento-di-espressione>.
- Gamma, Alessandro. «Esclusivo | Brandon Cronenberg: “Colpito da Opera di Argento e Nirvana di Salvatores”». *Il Cineocchio*, 2020, <https://www.ilmcineocchio.it/cinema/esclusivo-brandon-cronenberg-opera-nirvana/>.
- Gerosa, Mario. «10 film che hanno definito il genere del body horror tra mutazioni genetiche e bodyhacking». *Wired Italia*, 16 ottobre 2023, <https://www.wired.it/article/body-horror-film-titoli-genere-dove-vederli-streaming/>.

- «Gina Pane». *Wikipedia*, 14 luglio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Gina_Pane&oldid=140183997.
- Gironi, Federico. «Crimes of the Future Recensione». *ComingSoon.it*, 2022, <https://www.comingsoon.it/film/crimes-of-the-future/61897/recensione/>.
- Granieri, Silvia Fiorini. *Gina Pane – Le Donne dell'Arte*. <https://iperarte.net/ledonnedellarte/gina-pane/>. Consultato 10 agosto 2024.
- «Hellraiser 1987». *Cineastio*, cineastio.it, <https://www.cineastio.it/hellraiser/>. Italy. Consultato 1 agosto 2024.
- *HELLRAISER (1987) di Clive Barker*. 22 dicembre 2023, <http://www.horrorestremo.it/hellraiser/>.
- «Hermann Nitsch». *Wikipedia*, 5 luglio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Hermann_Nitsch&oldid=140054343.
- Hidalgo. «Il Teatro delle Orge e dei Misteri di HERMANN NITSCH». *Hidalgo Arte*, 29 marzo 2017, <https://hidalgoarte.it/il-teatro-delle-orge-e-dei-misteri-di-hermann-nitsch/>.
- «Hito Steyerl e il ruolo dell'immagine nel mondo digitale». *YATTA!*, 26 febbraio 2021, <https://www.yatta.xyz/hito-steyerl-e-poor-images/>.
- hotpotatoes. «Il mostro femmina. Alle tre del mattino ho cominciato a pensare...» *hotpotatoes*, 12 ottobre 2017, <http://www.hotpotatoes.it/2017/10/12/il-mostro-femmina/>.
- Iavarone, Luca. «Nam June Paik, il pioniere della video-arte che ha plasmato la TV». *Fanpage*, 28 febbraio 2013, <https://www.fanpage.it/cultura/nam-june-paik-il-pioniere-della-video-arte-che-plasmava-la-tv/>.
- «Ibridazione, corpi e media. Pratiche artistiche del video in Italia negli anni Ottanta». *Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*, 21 ottobre 2019, <https://webzine.sciami.com/ibridazione-corpi-e-media-pratiche-artistiche-del-video-in-italia-negli-anni-ottanta/>.
- Il Post. «Il decennio degli horror d'autore». *Il Post*, 5 novembre 2023, <https://www.ilpost.it/2023/11/05/elevated-horror/>.
- Indiecinema. «Body horror: i film da non perdere». *Indiecinema*, 3 febbraio 2023, <https://blogs.indiecinema.it/body-horror/>.
- «Jacques Lecoq». *Wikipedia*, 3 aprile 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Jacques_Lecoq&oldid=138645094.

- Joan L'Hombre De Carne - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts. https://www.edueda.net/index.php?title=Joan_L%27Hombre_De_Carne. Consultato 23 settembre 2024.
- Krauss, Rosalind. «Video: The Aesthetics of Narcissism». *October*, vol. 1, 1976, pp. 51–64. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/778507>.
- La Bottega di Hamlin. «Le forme della “nuova carne”: David Cronenberg e il body-horror». *La Bottega di Hamlin*, 15 marzo 2016, <https://www.labottegadihamlin.it/2016/03/15/david-cronenberg-il-body-horror/>.
- Lacedra, Giovanna. «Jana Sterbak - sotto la carne». *Meer*, 13 aprile 2015, <https://www.meer.com/it/13998-jana-sterbak>.
- Lang, Jackie. *Le Basi: David Cronenberg | Crash (1996) - i400Calci*. 2023, <https://www.i400calci.com/2023/02/le-basi-david-cronenberg-crash-1996/>.
- «L'arte di Franko B che affascina e impressiona il pubblico con il corpo e con il sangue». *ELLE Decor*, 8 marzo 2023, <https://www.elledecor.com/it/arte/a42809552/larte-di-franko-b/>.
- Lemercier, Fabien. «Leos Carax • Regista». *Cineuropa - il meglio del cinema europeo*, 27 maggio 2012, <https://cineuropa.org/it/interview/221689/>.
- Leone, Mariachiara. «La video art: il corpo smaterializzato». *Fenice In Pigiama*, 6 ottobre 2020, <https://www.feniceinpigiama.it/la-video-art-il-corpo-smaterializzato/>.
- Lingiardi, Gabriele. «Povere creature»: non importa com'è il corpo, ma la vita che sappiamo metterci – Chiesa di Milano. 2024, <https://www.chiesadimilano.it/parliamone-con-un-film/povere-creature-emma-stone-2778612.html>.
- Lo verme, Stefano. «Inseparabili». *MYmovies.it*, <https://www.mymovies.it/film/1988/inseparabili/>. Consultato 26 luglio 2024.
- Lynch, David. *Lynch secondo Lynch*. Baldini & Castoldi, 1998.
- Macri, Teresa. «Bruce Nauman, la resistenza del corpo contro i sistemi di controllo». *il manifesto*, 21 ottobre 2022, <https://ilmanifesto.it/la-resistenza-del-corpo-contro-i-dispositivi-dei-sistemi-di-controllo>.
- Macri, Teresa. «Il corpo come oggetto artistico: la body art - Enciclopedia». *Treccani*, 1998, [https://www.treccani.it/enciclopedia/il-corpo-come-oggetto-artistico-la-body-art_\(Universo-del-Corpo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/il-corpo-come-oggetto-artistico-la-body-art_(Universo-del-Corpo)/).
- Maga, William. «Recensione story: Holy Motors di Leos Carax (2012)». *Il Cineocchio*, 2021, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/recensione-story-holy-motors-di-leos-carax/>.

- Maga, William. «Riflessione | Requiem For A Dream di Darren Aronofsky: troppo duro per vederlo una seconda volta?» *Il Cineocchio*, 2021, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/riflessione-requiem-for-a-dream-di-darren-aronofsky/>.
- Majuna, Gioia. «Piscina Infinita: la recensione del film fanta-horror di Brandon Cronenberg». *Il Cineocchio*, 2023, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/piscina-infinita-la-recensione-del-film-fanta-horror-di-brandon-cronenberg/>.
- Maniello, Katia. «Edward Gordon Craig, le mille scene in una e la luce dinamica: la nascita del concetto moderno di messinscena». *POLYTROPON MAGAZINE*, 21 ottobre 2021, <https://polytroponmagazine.com/2021/10/21/edward-gordon-craig-le-mille-scene-in-una-e-la-luce-dinamica-la-nascita-del-concetto-moderno-di-messinscena/>.
- *Manifesto del Post-Umano*, di Robert Pepperell. <http://www.kainos.it/numero6/emergenze/emergenze-pepperell-it.html>. Consultato 23 settembre 2024.
- Manzo, Enrico. «Brandon Cronenberg: il futuro della Nuova Carne - Singola | Storie di scenari e orizzonti». *singola*, 2022, <https://www.singola.net/arti/brandon-cronenberg-il-futuro-della-nuova-carne-cinema-futuro>.
- «Marina Abramović». *Wikipedia*, 27 maggio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Marina_Abramovi%C4%87&oldid=139499410.
- «Matthew Barney». *Wikipedia*, 3 maggio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Matthew_Barney&oldid=139118305.
- *Matthew Barney – Collezione Giuseppe Iannaccone*. <https://www.collezionegiuseppeiannaccone.it/it/collection/contemporary-art/artists/55c4c4b056e510273f9a76aa>. Consultato 31 agosto 2024.
- Mazzoleni, Clara. «Sick of Myself, ammalarsi di se stessi». *Rivista Studio*, 13 ottobre 2023, <https://www.rivistastudio.com/sick-of-myself/>.
- Meale, Raffaele. «Society - The Horror (1989) di Brian Yuzna - Recensione | Quinlan.it». *Quinlan*, 31 ottobre 2019, <https://quinlan.it/2019/10/31/society-the-horror/>.
- Meale, Raffaele. «The Substance (2024) di Coralie Fargeat - Recensione | Quinlan.it». *Quinlan*, 20 maggio 2024, <https://quinlan.it/2024/05/20/the-substance/>.
- *Meat Joy | Carolee Schneemann Foundation*. <https://www.schneemannfoundation.org/artworks/meat-joy>. Consultato 12 agosto 2024.

- Meis, Adriano. «Crimes of the Future, body horror, mutazioni e dintorni». *Cinefacts*, 2022, <https://www.cinefacts.it/cinefacts-articolo.php?id=1253>.
- Milano-Firenze, Mo-Net s r l. «Holy Motors (2012)». *mymovies.it*, <http://www.mymovies.it/film/2012/hollymotors/>. Consultato 2 settembre 2024.
- Museo MA*GA - Mostre Marcel.li Antunez Roca: interattività furiosa. 2007, https://www.museomaga.it/it/mostre/26/Marcel_li_Antunez_Roca_interattivita_furiosa.
- Natali, Erica, e Alice Spadoni. «Il corpo e il teatro: cos'è e come nasce il training [Erica Natali e Alice Spadoni]». *Aula 41 | PQ 23*, 16 giugno 2020, <https://aula41.wordpress.com/2020/06/16/il-corpo-e-il-teatro-cose-e-come-nasce-il-training/>.
- Navarro, Meagan. «Be Afraid, Be Very Afraid: An Intro to Body Horror!» *Bloody Disgusting!*, 6 dicembre 2018, <https://bloody-disgusting.com/editorials/3536526/afraid-afraid-intro-body-horror/>.
- Nifosi, Giuseppe. «Marina Abramović: l'arte è vita». *Arte Svelata*, 24 novembre 2020, <https://www.artesvelata.it/marina-abramovic-arte-vita/>.
- Niola, Gabriele. «The Substance». *Esquire*, 24 maggio 2024, <https://www.esquire.com/it/cultura/film/a60843761/the-substance-recensione/>.
- Orlan. *Carnal Art / SITE OFFICIEL D'ORLAN*. <https://www.orlan.eu/bibliography/carnal-art/>. Consultato 27 agosto 2024.
- «ORLAN». *Wikipedia*, 23 aprile 2024. *Wikipedia*, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=ORLAN&oldid=138959646>.
- «ORLAN - Arte». *Rai Cultura*, <https://www.raicultura.it/arte/articoli/2019/01/ORLAN-c3a06a96-8c16-4443-9fa5-2fba703e5013.html>. Consultato 27 agosto 2024.
- Paik June Nam - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts. https://www.edueda.net/index.php?title=Paik_June_Nam. Consultato 30 agosto 2024.
- Paik, Nam June. 2015, <https://www.pariedispari.org/artisti/nam-june-paik>.
- Palermo, Vincenzo. «“Hellraiser” e il girone infernale del cinema | Cinefilia Ritrovata | Il giornale della passione per il Cinema». *Cinefilia Ritrovata*, 2024, <https://www.cinefiliaritrovata.it/hellraiser-e-il-girone-infernale-del-cinema/>.
- Pascarella, Michele. «Sono una donna, dunque sono. Conversazione con Francesca Fini • Gagarin Magazine». *Gagarin Magazine*, 27 agosto 2024, <https://www.gagarin-magazine.it/2024/08/libri/donne-valorose/sono-una-donna-dunque-sono-conversazione-con-francesca-fini/>.

- Pasqualicchio, Maria Luisa. «Povere Creature! parla della decolonizzazione del corpo femminile». *Generazione Magazine*, 3 febbraio 2024, <https://generazionemagazine.it/decolonizzare-il-corpo-femminile-povere-creature-e-la-carne-erotica/>.
- Patrizi, Lucia. «Possessor». *ilgiornodeglizombi*, 13 novembre 2020, <https://ilgiornodeglizombi.org/2020/11/13/possessor/>.
- Pellegrini, Valerio. «Comporre l'arte a venire con la materia del corpo». *Quaderni d'Altri Tempi*, 27 ottobre 2022, <https://www.quadernidaltritempi.eu/david-cronenberg-crimes-of-the-future/>.
- Pére, Olivier. «Titane: La Recensione». *Nocturno*, 2021, <https://nocturno.it/movie/titane/>.
- performanceartebodyart. «Gina Pane». *Performance Art*, 9 luglio 2013, <https://performanceartebodyart.wordpress.com/2013/07/09/gina-pane/>.
- Pernice, Michele. «Lynch e il culto di Eraserhead, La mente che cancella». *Carmilla on line*, 6 luglio 2004, <https://www.carmillaonline.com/2004/07/06/lynch-e-il-culto-di-eraserhead-la-mente-che-cancella/>.
- Petrone, GianGiacomo. «SOCIETY - THE HORROR - Dissolutezza e dissoluzione». *ORIZZONTI DI GLORIA - La sfida del cinema di qualità*, 2014, <http://www.orizzontidigloria.com/15/post/2014/07/society-the-horror-dissolutezza-e-dissoluzione.html>.
- Pettierre, Antonio. *Infinity Pool | Film | Recensione | Ondacinema*. 2023, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/infinity-pool.html>.
- Pettierre, Antonio. *Raw - Una cruda verità | Film | Recensione | Ondacinema*. 2020, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/raw-una-cruda-verita.html>.
- «Pipilotti Rist, storia di un'artista visionaria». *ELLE Decor*, 10 agosto 2022, <https://www.elledecor.com/it/arte/a40511074/pipilotti-rist-storia-di-unartista-visionaria/>.
- Pisacane, Gian Luca. *Sick of Myself*. 2023, <https://www.cinematografo.it/recensioni/sick-of-myself-wuy5qk4u>.
- Ponzini, Ramona. *Junior, l'evoluzione cyberfemminista del corpo nel cinema di Julia Ducournau su MUBI - duels*. 5 gennaio 2022, <https://duels.it/sogni-elettrici/junior-levoluzione-cyberfemminista-del-corpo-nel-cinema-di-julia-ducournau-su-mubi/>.
- Preciado, Paul B. «Inno al corpo». *Internazionale*, 20 giugno 2020, <https://www.internazionale.it/opinione/paul-preciado/2020/06/20/inno-al-corpo>.
- Radice, Philip. «Il Teatro Fisico». *Atelier Teatro Fisico*, 1991, <https://www.teatrofisico.com/home/il-teatro-fisico/>.

- Redazione Cineforum. «Eraserhead - La mente che cancella». *Cineforum*, 2017, <https://www.cineforum.it/dall-archivio/Eraserhead-La-mente-che-cancella>.
- Ricci, Francesco. «Hermann Nitsch - L'Arte Totale come rito di purificazione». *BloggngArt*, 4 maggio 2022, <https://bloggngart.it/hermann-nitsch-l-arte-totale/>.
- Roberti, Bruno. «La visione autoptica». *Fata Morgana Web*, 30 agosto 2022, <https://www.fatamorganaweb.it/crimes-of-the-future-di-david-cronenberg/>.
- Rugnone, Alessandro. «Il confine labile tra autolesionismo e body art: l'esempio di Christopher Burden». *Il termopolio*, 2016, <http://www.iltermopolio.com/3/post/2016/08/il-confine-labile-tra-autolesionismo-e-body-art-leempio-di-christopher-burden.html>.
- Russo, Beatrice. *Povere Creature di Lanthimos conquista quattro Oscar*. 11 marzo 2024, <https://www.tribune.com/arti-performative/cinema/2024/03/povere-creature-oscar/>.
- Sacchi, Emanuele. «Crimes of the Future». *MYmovies.it*, 2022, <https://www.mymovies.it/film/2022/crimes-of-the-future/>.
- Salvi, Mariachiara. «Povere creature!» *Aggiornamenti Sociali*, 2024, <https://www.aggiornamentisociali.it/articoli/povere-creature/>.
- Sasso, Sergio. «Society»: il fascino libidinoso del body horror. <https://www.uzak.it/rivista/uzak-36/il-mostro-il-demiurgo-l-ombra/society-il-fascino-libidinoso-del-body-horror.html>. Consultato 1 agosto 2024.
- Sbrescia, Giuseppe. «Giuseppe Sbrescia | “Tetsuo”: il cyberpunk e il corpo, una chiave di lettura nipponica». *Aura*, 11 dicembre 2023, <https://www.aurarivista.it/3-2023/3747/>.
- Seltzer, Mark. *Serial killers*. Routledge, 1998.
- «Serate futuriste – Lo spettacolo d'avanguardia nato nel 1910». *F.T. Marinetti*, <https://ftmarinetti.it/serate/>. Consultato 7 agosto 2024.
- Shaviro, Steven. *The Cinematic Body / Steven Shaviro*. University of Minnesota press, 1993.
- *Sick of Myself*. La recensione del film. <https://www.sentieriselvaggi.it/sick-of-myself-di-kristoffer-borgli/>. Consultato 3 agosto 2024.
- «“Sick of Myself” racconta perfettamente il nuovo paradigma della nostra epoca: soffro, dunque sono.» *THE VISION*, <https://thevision.com/rooms/mubi/sick-of-myself-recensione/>. Consultato 3 agosto 2024.
- slfportraits. «Urs Lüthi». *slfportraits*, 17 gennaio 2014, <https://slfportraits.wordpress.com/2014/01/17/urs-luthi/>.
- Snow, Philippa. «Narcissism Is Freedom: Nicolas Winding Refn On The Neon Demon». *The Quietus*, 8 luglio 2016, <https://thequietus.com/culture/film/nicolas-winding-refn-interview-2/>.

- «Society». *ilgiornodeglizombi*, 17 novembre 2011, <https://ilgiornodeglizombi.org/2011/11/17/society/>.
- Sorgner, Stefan Lorenz. «Postumanesimo, metaumanesimo, transumanesimo: come andare oltre l'umano». *Fondazione Leonardo*, 2020, <https://www.fondazioneleonardo.com/stories/postumanesimo-metaumanesimo-transumanesimo-come-andare-oltre-lumano>.
- *STELARC | VIDEOS*. <http://stelarc.org/video.php>. Consultato 28 agosto 2024.
- «Stelarc – Robotics». *Arte e Robotica*, 2020, <https://g78robotics.it/stelarc/>.
- Tempi, Alessandro. *Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Body Art*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo53.htm>.
- Tempi, Alessandro. *Arte moderna - Linguaggi dell'arte moderna - La Performance*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/linguaggiartemoderna/articolo14.htm>.
- Tempi, Alessandro. *Artonweb - Chris Burden o la libertà dell'artista*. 2019, <https://www.artonweb.it/artreader/articolo32.html>.
- Tidu, Tullio. «Matthew Barney: lo spirito dionisiaco tra cine-scultura e post-umano.» *Risorse didattiche arte contemporanea*, 23 giugno 2016, <https://risorsendidatticheartecontemporanea.wordpress.com/2016/06/23/matthew-barney-lo-spirito-dionisiaco-tra-cine-scultura-e-post-umano/>.
- Tidu, Tullio. «Matthew Barney: lo spirito dionisiaco tra cine-scultura e post-umano.» *Risorse didattiche arte contemporanea*, 23 giugno 2016, <https://risorsendidatticheartecontemporanea.wordpress.com/2016/06/23/matthew-barney-lo-spirito-dionisiaco-tra-cine-scultura-e-post-umano/>.
- Torselli, Vilma. *Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Azionismo*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo46.htm>.
- Torselli, Vilma. *Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Body Art*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo16.htm>.
- Torselli, Vilma. *Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Fluxus*. 2017, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo23.htm>.
- Torselli, Vilma. *Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Happening o arte comportamentale*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo7.htm>.
- Torselli, Vilma. *Arte moderna - Arte dopo gli anni '60 - Video Art*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/artedopo60/articolo21.htm>.
- Torselli, Vilma. *Arte moderna - Linguaggi dell'arte moderna - L'installazione e le sue origini nell'arte del '900*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/linguaggiartemoderna/articolo1.htm>.

- Torselli, Vilma. *Arte moderna- Espressionismo astratto - Nascita dell'Espressionismo astratto e dell'action painting*. 2007, <https://www.artonweb.it/artemoderna/esspressastratto/articolo2.htm>.
- Triolo, Daisy. *Marina Abramović – Le Donne dell'Arte*. <https://iperarte.net/ledonnedellarte/marina-abramovic/>. Consultato 13 agosto 2024.
- «Tutto quello che c'è da sapere su Marina Abramović». *ELLE Decor*, 7 settembre 2021, <https://www.elledecor.com/it/arte/a37496407/marina-abramovic-arte-biografia-opere-performance/>.
- Valenti, Gianna. «Bill Viola, modellare corpi per plasmare la forma del tempo». *Paneacquaculture*, 28 luglio 2024, <https://www.paneacquaculture.net/2024/07/28/bill-viola-modellare-corpi-per-plasmare-la-forma-del-tempo/>.
- Valentini, Valentina. «La Performance Art in Italia, fra teatro e live art - Conversazione con Francesca Fini». *Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*, 30 aprile 2020, <https://webzine.sciami.com/la-performance-art-in-italia-fra-teatro-e-live-art-conversazione-con-francesca-fini/>.
- Valeri, Carlo. «Raw, di Julia Ducournau. La recensione del film della regista Palma d'oro». *SentieriSelvaggi*, 31 luglio 2021, <https://www.sentieriselvaggi.it/raw-di-julia-ducournau/>.
- Veniè, Ada. «The Cremaster Cycle. La cosmogonia genitale di Matthew Barney». *arch*, <http://architettura.it/artland/20030203/index.htm>. Consultato 31 agosto 2024.
- Venturi, Valentina. *L'artista Francesca Fini: «Nel mondo della videoarte una forte predominanza maschile»*. 7 maggio 2022, https://www.ilmessaggero.it/donna/mind_the_gap/1_artista_francesca_fini_mondo_video_art_na_donna_piu_difficile_imporsi-6672112.html.
- «Videoarte». *Wikipedia*, 26 gennaio 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Videoarte&oldid=137549760#cite_note-4.
- Vigna, Nicolò. «Holy Motors (Leos Carax, 2012) - Recensione». *Lo Specchio Scuro*, 1 aprile 2015, <https://specchioscuro.it/holy-motors/>.
- visconteiniesistente. «Marina Abramović – Perormances». *Il visconte inesistente*, 17 luglio 2010, <https://ilvisconteiniesistente.wordpress.com/2010/07/17/marina-abramovic-perormances/>.
- «Vito Acconci». *Castello di Rivoli*, <https://www.castellodirivoli.org/artista/vito-acconci-2/>. Consultato 30 agosto 2024.

- «Vito Acconci». *Wikipedia*, 28 agosto 2024. *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Vito_Acconci&oldid=140839444.
- Ward, Sarah. «David Cronenberg Is the Master of Disgusting Body Horror». *SBS What's On*, 2017, <https://www.sbs.com.au/whats-on/article/david-cronenberg-is-the-master-of-disgusting-body-horror/outaoir5u>.
- Williams, Linda. «Film Bodies: Gender, Genre, and Excess». *Film Quarterly*, vol. 44, fasc. 4, 1991, pp. 2–13. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/1212758>.
- WinstonSmith. «Il post umanesimo nell'arte». *Lega Nerd*, 27 novembre 2011, <https://leganerd.com/2011/11/27/il-post-umanesimo-nellarte/>.
- Yoko Ono – *Le Donne dell'Arte*. <https://iperarte.net/ledonnedellarte/yoko-ono/>. Consultato 13 agosto 2024.
- Zappoli, Giancarlo. «Body Odyssey». *MYmovies.it*, 2024, <https://www.mymovies.it/film/2023/body-odyssey/>.
- Zappoli, Giancarlo. «The Neon Demon». *MYmovies.it*, 2016, <https://www.mymovies.it/film/2016/theneondemon/>.
- Zilko, Christian. «The 20 Best Body Horror Movies, from 'Crimes of the Future' to 'Altered States'». *IndieWire*, 23 luglio 2023, <https://www.indiewire.com/gallery/best-body-horror-movies/>.
- Zorianna, Kit. «Like father like son? Brandon Cronenberg debuts with “Antiviral”». *Reuters*, 12 aprile 2013. *www.reuters.com*, <https://www.reuters.com/article/lifestyle/like-father-like-son-brandon-cronenberg-debuts-with-antiviral-idUSBRE93B156/>.

Finalizzazione:
Settembre 2024

Io, autore del presente lavoro, dichiaro che il contenuto e l'organizzazione dello stesso è opera originale, realizzata dal sottoscritto e che non compromette diritti di terzi.
È vietata la riproduzione, aggregazione e archiviazione senza il consenso dell'autore.

Stefano Bolognini