



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in
Storia delle arti e conservazione dei beni artistici

Tesi di Laurea

Distanza ed immersione
Empatia ed estetica *embodied* nell'opera di Ed Atkins

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Cristina Baldacci

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Miriam De Rosa

Laureando

Federico Magni

Matricola 866788

Anno Accademico

2021 / 2022

Indice

Introduzione.....	p.3
1. <i>Uncanny Valley</i> , empatia, <i>embodiment</i> e immersività.....	p.6
1.1 Dalla nascita dei simulacri all' <i>Uncanny Valley</i>	p.6
1.2 All'interno dell'opera: empatia ed <i>embodiment</i>	p.17
1.3 Dal Cinema alla realtà virtuale: dentro lo spazio dell'opera.....	p. 31
2. L'ombra lunga della videoarte nelle CGI: l'evoluzione mediale e nuove tecnologie....	p.40
2.1 Videoarte: narcisismo e indagine di sé	p.40
2.2 Artisti e CGI: una storia recente	p.51
2.3. Second Life: il ruolo dell'arte nell'aldilà digitale	p. 53
2.4. CGI e l'intelligenza artificiale: Ian Cheng	p. 63
2.5. Realtà virtuale: nuova immersività e potenzialità espressive	p. 66
3. Ed Atkins: mondi digitali, mondo reale	p.69
3.1 <i>Ribbons</i> , 2014: il "Digital Self" e l'autoritratto digitale come duplicato del sé.....	p.69
3.2 <i>Old Food</i> 2017: L'arte digitale contro l'immersività non contemplativa.....	p.79
3.3 <i>Get Life/Love's Work</i> 2020: performare per l'algoritmo. CGI, Motion Capture e performance.....	p.90
Conclusioni	p. 96
Immagini	p. 97
Bibliografia	p. 117
Sitografia.....	p. 126
Appendice A. Intervista ad Andrea Pinotti.....	p. 128
Appendice B. Intervista all'artista Bessam al-Sabah	p. 134

Introduzione

Nella produzione artistica contemporanea, la distanza e l'immersione entrano in conflitto nella ricezione fenomenologica di un'opera d'arte. Da un lato la distanza indica il distaccamento, sia in termini fisici che concettuali, da un'opera, dall'altro l'immersività identifica la capacità di un'opera di includere lo spettatore al suo interno, secondo delle logiche di coinvolgimento sia fisico che mentale.

Il presente lavoro si propone di analizzare le modalità con cui ci si può relazionare con un'opera d'arte digitale concentrandosi principalmente sulla categoria delle Computer Generated Images (CGI), immagini tridimensionali prodotte con l'ausilio di un software per computer. A partire dall'analisi della proliferazione di tali immagini, legata inizialmente alla diffusione dei videogiochi e poi alla formulazione di concetti quali il Metaverso, questo elaborato vuole concentrarsi sulla relazione che si instaura tra lo spettatore e questi contenuti. Si va quindi ad ipotizzare le ragioni del successo di queste immagini, sia in relazione alla capacità delle stesse di instaurare un rapporto empatico, che anche rispetto all'*embodiement*, ovvero all'incorporazione di gesti e stati d'animo partendo da uno stimolo visivo fruito mediante le immagini CGI.

Delineando i principali contributi teorici per tale analisi e le principali tappe nella storia dell'arte, con particolare riferimento alla video arte e agli esempi di Installation Art e produzione di CGI più recente, si vuole analizzare la produzione dell'artista Ed Atkins. Circoscrivendo l'indagine alla sua produzione audiovisiva ricca di esempi di arte digitale, si mettono in evidenza alcuni esempi caratterizzati dalla presenza di figure antropomorfe. Questi esempi propongono numerose riflessioni sulla rappresentazione dell'identità, dei sentimenti e, soffermandosi sullo scarto tra la percezione di un'immagine tecnicamente prodotta e la nozione di realtà, creando momenti di parziale ibridazione tra le due.

Tra le teorie che hanno informato il presente lavoro la teoria dell'*Uncanny Valley*, sviluppata da Masahiro Mori e aggiornata nell'ultimo decennio applicandola alle immagini digitali, svolge un ruolo centrale. Fondamentale è anche l'intervento di David Freedberg e Vittorio Gallese, i quali, nel determinare il nesso tra stimolo visivo e incorporazione empatica, basano le proprie riflessioni sulla teoria dei neuroni specchio, indagata da Rizzolatti al termine degli anni Ottanta. A queste

riflessioni si aggiunge anche l'importante produzione saggistica di Andrea Pinotti, che, investigando in profondità i concetti di empatia e di immersività, incentra il suo studio sulle immagini ambientali e sulla realtà virtuale, tema sviluppato soprattutto con la collaborazione degli altri studiosi al progetto ERC AN-ICON. *An-iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images*, presso l'Università Statale di Milano.

Nonostante i numerosi tentativi di contattare Ed Atkins per un breve colloquio, non è stato possibile raggiungerlo, e pertanto ci si è avvalsi delle sue interviste rilasciate in occasioni delle mostre passate in cui, in maniera concreta e diretta, ha descritto l'architettura del suo pensiero dietro alle opere.

A partire da queste premesse è possibile dunque ipotizzare come vengono interpretate le opere CGI. I contributi teorici analizzati in questo elaborato hanno quindi l'obiettivo di comprendere le ragioni per cui possiamo trovarci distanti o immersi all'interno delle opere riuscendo, da un lato, ad empatizzare con esse tramite il loro contenuto, dall'altro, sentendocene contemporaneamente distanti, a causa della loro modalità di presentazione, che resiste alla totalizzante immersività tipica della realtà virtuale.

Il capitolo I, *Uncanny Valley, empatia, embodiment e immersività*, ha l'obiettivo di delineare i contributi teorici principali per comprendere la risposta empatica nei confronti delle immagini raffiguranti figure umane. Si analizza il fenomeno dell'*Uncanny Valley* e alcuni casi principali in modo da poter collocare all'interno dello schema sviluppato da Mori anche la produzione di CGI, che lo studioso non aveva trattato. Nello stesso capitolo si prende in considerazione il contributo di Pinotti, Freedberg e Gallese, ma anche della filosofia enattivista di Shaun Gallagher. A partire da questi si analizzano i concetti di empatia, *embodiement* e della reazione emotiva e corporea alle immagini, da un punto di vista principalmente contenutistico. Infine, si fa riferimento alla teoria legata all'aspetto fisico delle opere, analizzando l'evoluzione del concetto di immersività il quale arriva ad essere inteso come coinvolgimento materiale e percettivo.

Il capitolo II, individuando una ipotetica origine nella video arte degli anni Sessanta, vuole costituire un percorso storico artistico in cui poter inscrivere l'intervento di Ed Atkins. Partendo dal contributo di Rosalind Krauss, che definisce la videoarte come

un'estetica del narcisismo, si vuole valutare la produzione artistica che lavora sul corpo e sull'identità. Inoltre, si vuole considerare la produzione più recente di opere che indagano il rapporto tra spettatore e medium audiovisivo, traendo esempio dalla produzione filmica di Pierre Huyghe, Lizzie Fitch e Ryan Trecartin, e sottolineando anche le rispettive modalità allestitivo nello spazio istituzionalizzato, quali musei e gallerie. Il tema dell'identità e del doppio digitale sarà esplorato grazie agli artisti che hanno utilizzato la produzione CGI come tecnica principale per l'espressione del sé, individuando successivamente nel mondo virtuale Second Life una piattaforma fertile anche per la creazione artistica.

Il capitolo III, dedicato alle opere di arte CGI di Ed Atkins, tratta tre lavori esemplificativi in cui emergono i temi fondamentali nella produzione dell'artista. L'opera *Ribbons* del 2014 è utile per descrivere la creazione di un doppio digitale, un avatar che è animato da Atkins per comunicare temi quali la mascolinità, la malattia e la morte. *Old Food*, installazione complessa presentata anche alla Biennale di Venezia, rappresenta la ricerca più approfondita di Atkins nel creare il conflitto tra distanza e immersione, mescolando oggetti fisici a video digitali. Infine, l'opera *Get Life/Love's Work* individua un nuovo tipo di documentazione della performance, non più eseguita attraverso la fotocamera o la videocamera bensì tramite la *motion capture*, una tecnologia che rileva i movimenti e li processa attraverso un algoritmo per il rendering digitale.

Il lavoro, prendendo ad esempio l'opera di Ed Atkins, vuole dunque comprendere le logiche di empatia e coinvolgimento nei confronti delle immagini digitali, dimostrando come il realismo nel rendering digitale sia solo una delle numerose qualità che possono portarci ad immergerci (o distanziarci) in un'opera.

1. *Uncanny Valley*, empatia, *embodiment* e immersività

L'annosa questione sulle modalità di coinvolgimento degli spettatori di opere d'arte, indagata nel corso di secoli da parte degli artisti, sembra aver trovato terreno fertile negli ultimi decenni nei media digitali. La moltiplicazione degli schermi e delle relative tecnologie adibite alla produzione di contenuti ha visto un incessante ascesa, equipaggiando potenzialmente ogni fruitore di smartphone e pc, degli strumenti necessari per realizzare versioni più o meno di qualità di opere e prodotti digitali. Nella vastità delle modalità e dei meccanismi di questo avvicinamento al digitale, è doveroso innanzitutto distinguere quali entità comportino un avvicinamento grazie al contenuto di un dato prodotto e successivamente quelle legate alla sua manifestazione fisica, tangibile, identificabile con il suo medium. Nel panorama delle immagini create al computer raffiguranti figure antropomorfe si possono distinguere diverse teorie per interpretare ed analizzare questa produzione, in particolare modo si può insistere sulla validità della teoria di Masahiro Mori dell'*Uncanny Valley*, oppure concentrarsi su un livello inferiore di strategie di empatia e incorporazione a partire da movimenti corporei e stati d'animo rappresentati. Questa duplice dimensione: medium e contenuto, è utile per tracciare anche una diversa genealogia e individuare differenti cronologie e relativi sviluppi in cui inserire le opere di natura digitale in contesti espositivi tradizionali. Quest'ultima dimensione apre ad un ulteriore livello di indagine le potenzialità di immersività altrimenti offrendo la possibilità di osservare la presenza della cosiddetta opacità del medium che si mostra in quanto tale, come cosa tra le cose, oggetto, opera d'arte.

1.1. Dalla nascita dei simulacri all'*Uncanny Valley*

Tra le pratiche artistiche più diffuse nel mondo, una delle prime a sorgere è quella del ritratto, ovvero l'esigenza di tracciare dei contorni che sopperiscano allo scorrere del tempo, fissando l'immagine di una persona in un dato tempo. L'origine mitica della scultura e della plastica si fa risalire a Butade di Sicione, per primo a cimentarsi nella realizzazione del ritratto dell'amato di sua figlia, la quale aveva tracciato i contorni partendo dall'ombra della sua figura. L'esigenza del ritratto e della pittura della figura umana deriva dunque dal desiderio di resistere alla sua transitorietà e alla consapevolezza che il corpo si modifica, deperisce ed infine muore.

Nel corso dei secoli, in realtà fin dal mondo classico, l'esecuzione di un ritratto dei defunti si è consolidata come pratica comune per far sopravvivere l'immagine del defunto alla morte del corpo, le maschere mortuarie costituiscono dunque l'esempio eccellente di preservazione delle fattezze dell'individuo. Nella brillante disamina di Hans Belting sulla storia del volto e della maschera, compare chiaramente il dualismo tra volto e maschera che talvolta si riconcilia in un'unica entità. Belting distingue tra "volto-maschera" (*Maskengesicht*) che consiste nella modificazione delle proprie espressioni facciali come se fossero tante maschere diverse dello stesso volto, risultato della reazione ad altri volti o per indurre un cambiamento; e "maschera-volto" che identifica l'artefatto in cui solo una espressione è presente.¹ La maschera mortuaria, come il ritratto, diventa un doppio del sé, un simulacro che connota il suo referente in maniera diretta e che, a differenza della controparte bidimensionale, permette una maggiore somiglianza con l'individuo raffigurato, sia grazie alla tridimensionalità propria dei corpi così come degli artefatti scultorei, sia grazie ai molteplici materiali impiegati. Sempre Belting, nel saggio *Antropologia delle immagini*, coglie il motivo per cui l'immagine nata dalla morte di un individuo sia una costante antropologica per sopperire all'instabilità del cadavere. L'immagine della morte genera una nuova stabilità, si costituisce come forma eterna, non più modificata dal passare del tempo.²

Dove la nascita del ritratto consiste nel rendere immobile e imperituro l'animato, il vivo, la tendenza opposta di animare l'inanimato ha altrettanto un'origine arcaica. Ovidio nelle *Metamorfosi* descrive il mito di Pigmalione, scultore esperto che decise di creare una scultura in avorio con le fattezze di una donna. Ultimato il processo di realizzazione si rese conto che il risultato aveva superato ogni sua aspettativa. Il corpo scolpito era talmente identificativo di una bellezza eterea, eccellente e inarrivabile attualizzazione del femminile, che Pigmalione si innamorò della scultura, Galatea, chiedendo ad Afrodite di poterla animare così da poter avere al suo fianco una donna con tali fattezze. Accontentato dalla dea però dovette rinunciare all'unica qualità che la statua offriva, ovvero la sua immutabilità. Maurizio Bettini nel suo

¹ Belting H., *Facce. Una storia del volto*(trad.it), Carocci, Roma, 2014, p.29.

² Belting H., *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma, 2011, p.173-225.

saggio sul mito del rapporto tra uomini e simulacri, “Il ritratto dell’amante” identifica questa metamorfosi in donna in carne ed ossa come scadimento, peggioramento:

Una statua che invecchia è un incredibile paradosso. Fredda e immobile, morta, la statua ha un solo vantaggio su gli esseri vivi: non muta. [...] Così l’immagine, già di per se inferiore alle creature vive perché rigida e fredda, perde anche l’unico dei suoi privilegi. [...] Avrà pensato, lo scultore di Ovidio, che ottenendo la vita per il suo capolavoro di bellezza, lo condannava automaticamente alla bruttezza?³.

L’animazione dei simulacri antropomorfi ha interessato numerose epoche, creando illusioni e suggestione. A proposito ne parla anche Pietro Conte nel saggio dedicato alla fenomenologia ed estetica dell’iperrealismo, tracciando un percorso lungo secoli in cui la cera, elemento mimetico dell’apparenza umana per eccellenza, è stato utilizzato per rendere la scultura più vicina alla vita, utilizzando lo stratagemma del “come se”, per oscurare il medium e darsi non più come immagine bensì come vero essere umano.⁴ La storia che Conte pone come principio della sua riflessione è di natura aneddotica, descritta da Edmund Husserl in più occasioni nei suoi scritti: il filosofo tedesco, recandosi presso un *Panoptikum* si imbatté in un manichino rappresentante una donna, in grado di eseguire un movimento meccanico ripetuto, a un primo sguardo compatibile con un movimento umano e solo secondariamente, a causa della ripetizione meccanica, identificabile con un automa:

Vagando in un museo delle cere ci imbattiamo lungo la scalinata in una bella sconosciuta che ammicca verso di noi - uno scherzo ben noto. Si tratta di un manichino che per un istante ci ha tratti in inganno. Per tutto il tempo in cui viviamo in questa illusione abbiamo una percezione non diversa da qualsiasi altra. Vediamo una donna, non un manichino. Non appena ci accorgiamo dell’inganno, accade l’inverso: ora vediamo un manichino che rappresenta una donna.⁵

³ Bettini M., *Il ritratto dell’amante*, Einaudi, Torino, 1992 pp.76-77.

⁴ cfr. Conte P., *In carne e cera. Estetica e fenomenologia dell’iperrealismo*, Quodlibet, Macerata, 2016.

⁵ Husserl E., *Ricerche logiche*(1900-1901), Piana G. (ed.), Il Saggiatore, Milano, 2001 vol. II pp. 229-230.

Conte utilizza l'accaduto come pretesto per descrivere ciò che Husserl definisce la *Bildbewusstsein* o la *Fiktumbewusstsein*, ovvero la "coscienza di immagine" o la "coscienza di oggetto frutto dell'artificio o invenzione" dove l'immagine costituisce un sistema di riferimento a sé, mentre il *Fiktum* appare nell'unità della realtà.⁶ Nel momento in cui la donna-automa ci appare come persona reale, la prendiamo come tale, ma accorgendoci della ripetizione meccanica del suo movimento ecco che subiamo un disincanto, l'animato risulta essere inanimato, prendiamo distanza da essa e la cogliamo come *Bild* o *Fiktum*, ovvero cogliamo la sua portata rappresentativa, (o presentativa, qualora continuassimo a cadere nell'inganno del suo essere animata).

La verosimiglianza di elementi non necessariamente scultorei e della relativa ricezione da parte del pubblico è un tema che ha interessato numerosi studiosi a partire dai primi anni del 2000, in particolare con le più recenti applicazioni di caratteristiche antropomorfe nei campi della robotica e delle immagini digitali. A partire dal testo seminale di Masahiro Mori, pubblicato nel 1970 dal titolo in giapponese *Bukimi No Tani*, (letteralmente valle del perturbante ma meglio noto nella traduzione inglese di *Uncanny Valley*), sono stati effettuati numerosi studi per definire e quantificare la presenza di questo particolare fenomeno.

Per comprendere meglio l'entità di questa teoria occorre innanzitutto analizzare la terminologia utilizzata nella traduzione del testo dal giapponese all'inglese. Il termine *Bukimi* viene tradotto in inglese inizialmente con *eeriness* da Karl MacDorman, ovvero quella sensazione di vago timore che caratterizza le situazioni e atmosfere di suspense e orrore. Tuttavia, nonostante fosse il termine più appropriato, la decisione di MacDorman, primo traduttore in inglese del saggio di Mori nel 2005, ricadde su *uncanny*, ritenuto più riconoscibile e comprensibile dal pubblico anglosassone. Infatti, il termine *Uncanny* corrisponde alla traduzione del termine tedesco inizialmente coniato da Jentsch nel 1906 e poi utilizzato dal più noto Freud nel 1919 di *Unheimlich*. Per Jentsch, nel suo saggio sulla psicologia del perturbante, egli individua questo fenomeno come derivato della insicurezza dell'incertezza intellettuale e nella coincidenza di ciò che è noto, antico, conosciuto con ciò che è

⁶ Conte P., *In carne e cera*, p.28.

nuovo, esterno, sconosciuto. Per far comprendere la sensazione del perturbante, Jentsch fa il caso del ballo in maschera, infatti noi siamo in grado di riconoscere le figure umane, tuttavia non ne cogliamo l'identità, la coincidenza di un elemento noto e uno di mistero sono la causa della sensazione perturbante.⁷ Inoltre lo psichiatra tedesco individua un'altra notevole situazione in cui il perturbante si può manifestare, e coincide con l'incapacità di determinare se un oggetto sia animato o meno o se ciò che sia animato non lo sia in realtà. Tornando a Husserl, si riesce a comprendere meglio come l'attimo di esitazione di fronte all'automa sia da inquadrare tra gli eventi del perturbante. È tuttavia Freud a insistere su questo tema ed espandere il dibattito, sviluppando le tesi iniziali di Jentsch. Freud è particolarmente colpito dal caso di "Der Sandman" (L'uomo della sabbia)⁸, racconto di E.T.A. Hoffman in cui vengono esposti temi legati all'acceccamento, alla incapacità di determinare la vitalità di un automa. Il perturbante per Freud include *tòpoi* tipicamente psicanalitici quali l'acceccamento di derivazione edipica e la consecutiva paura di evirazione.⁹ Freud inoltre, sempre partendo da Hoffmann, si concentra sul tema del sosia, del doppio e riconosce in esso il desiderio, nato inizialmente con l'idea dell'anima come doppio del corpo, di un desiderio di immortalità, reso in termini artistici con la realizzazione di immagini dei defunti per la loro durata nel tempo.¹⁰ Il sosia, il Doppelgänger, il doppio speculare, lo sdoppiamento dell'io, diventano dunque tutte tematiche cogenti per lo studio sulla *Uncanny Valley* e dei più recenti sviluppi delle produzioni robotiche e di arte digitale. In questo filone va anche contestualizzata la produzione di Hiroshi Ishiguro, professore di robotica, collaboratore di MacDorman e artefice di un automa con le proprie sembianze e vero e proprio, autoritratto robotico di se stesso.¹¹

⁷ Jentsch E., "On the psychology of the uncanny" (1906) in *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 2:1, 1997, p.10.

⁸ cfr. Hoffmann E.T.A., "Der Sandmann" in *Nachtstücke*, Berlino, 1817

⁹ Freud S., *Il perturbante* (1919), Edizioni Theoria, Roma, 1984, pp.36-37.

¹⁰ *ivi* pp.42-44.

¹¹ Progetto Geminoid di Hiroshi Ishiguro: <https://eng.irl.sys.es.osaka-u.ac.jp/projects/geminoid> Ultimo accesso: 30 agosto 2022.

Definito cosa si intende per Uncanny, il termine seguente di valley apparirebbe rimandare a un dato geografico, tuttavia indica la resa grafica di una funzione non lineare, individuata nell'immagine di grafico a corredo del testo di Masahiro Mori. Questi, utilizzando la metafora di una scalata in montagna, descrive l'ascesa, corrispondente al desiderio di rendere i robot più simili agli umani, come non direttamente correlata alla distanza percorsa, ovvero, all'avvicinarsi della somiglianza massima c'è un momento in cui la affinità o la familiarità subisce una caduta improvvisa per poi risalire in seguito. Mori inserisce vari esempi nel grafico e indica sull'asse delle ascisse la verosimiglianza all'uomo, mentre su quella delle ordinate la *Shinwakan*, termine giapponese che è stato tradotto in inglese con *affinity* e *familiarity*. Il termine è identificabile con la traduzione letterale di "essere vicendevolmente amici" o "avere una stessa mentalità", dunque superando il vicendevole riconoscimento estetico per includere una connessione empatica reciproca.¹²

La *Uncanny Valley* risulta dunque essere corrispondente a quel livello di realismo tale da creare una sensazione poco confortevole di credere di essere di fronte a qualcosa di umano e accorgersi invece di stare sbagliando, la familiarità, l'affinità, di conseguenza risulta andare al di sotto dell'asse delle ascisse, decrescendo con il nostro prendere la distanza da quanto osservato. Mori inserisce lungo la curva alcuni esempi a dimostrazione della teoria, partendo dal robot industriale, salendo la prima pendenza del grafico con un animale impagliato, cadendo poi all'interno della valle con il cadavere ed infine risalendo con una bambola e poi oltre con la maschera Okina, riprendente le fattezze umane con un livello abbastanza accurato, tuttavia comprensibilmente stilizzato (img.). Proseguendo nella spiegazione Mori distingue l'effetto della valle del perturbante tra oggetti immobili, elencati sopra, e quelli capaci di movimento tra cui il robot industriale. Inoltre pone in corrispondenza della somiglianza con l'umano quantificata al 50% il robot umanoide e successivamente in fondo alla valle l'esempio dello Zombie, ovvero il cadavere presente nella *Uncanny Valley* degli oggetti immobili, in questo caso dotato di movimento. Risalendo la valle verso una maggiore somiglianza con l'umano e una maggiore affinità trova il

¹² Wang S., Lilienfeld S.O., Rochat P., "Uncanny Valley: Existence and Explanations". in *Review of General Psychology* 2015, Vol. 19 No.4, p.398.

burattino *Bunraku*, analogo in movimento della bambola, seguito dalla terza persona, ovvero dalla visione distaccata di una persona, per poi culminare con la massima affinità e la massima somiglianza all'umano con una persona sana, presupponendo che una persona malata, o con disabilità evidenti si posizioni tra il burattino *Bunraku* e la terza persona. Infine l'ultimo elemento del grafico che Mori indica è l'avvenimento della morte che porta l'individuo in salute direttamente nella *Uncanny Valley* degli inanimati(fig.1). Come si può notare, la curva relativa agli oggetti mobili risulta essere più esponenziale con il variare della somiglianza con l'umano e dunque in grado di generare un fenomeno perturbante più acuto rispetto agli oggetti fermi.

Nel saggio di Mori, inoltre, si dà particolare enfasi a un oggetto in particolare, la mano protetica. Essa viene posizionata in una posizione di affinità negativa e suggerisce che il fenomeno perturbante derivi da una mancata soddisfazione delle aspettative nell'entrare in contatto fisico con essa da parte di una persona terza.

Qualora la mano, creduta reale, fosse toccata, ci si accorgerebbe della freddezza e rigidità rispetto a una mano vera. Il realismo della riproduzione della pelle e dell'eventuale movimento ci indurrebbero in errore ed ecco che cadremmo nella *Uncanny Valley*. Lo studioso giapponese offre inoltre una soluzione controintuitiva, derivata da questa teoria, ovvero rendere anziché più vicina al reale la mano, renderla meno realistica, riconoscibile come protesi meccanica, artificiale e dunque posizionandosi prima della valle perturbante.¹³

Lo studio, risalente agli anni '70, oggi appare problematico in seguito alla diffusione esponenziale di umanoidi e produzioni antropomorfe. I detrattori di questa teoria sostengono che la continua esposizione a quanto ritenuto perturbante generi una accettazione come nuova normalità e che il fenomeno risulti riscontrabile solo a fronte di una inconsapevolezza di chi guarda nei confronti della categoria delle immagini perturbanti.¹⁴

¹³ Mori M., "The Uncanny Valley" (trans.eng. MacDorman K.F. Kageki N.), in *Ieee Robotics & Automation Magazine*, June 2012, p. 99.

¹⁴ cfr. Burleigh T.J., Schoenherr J.R., Lacroix G.L., "Does the Uncanny Valley Exist? An empirical test of the relationship between eeriness and the human likeness of digitally created faces" in *Computers in Human Behavior* 29, 2013, pp.759–771.

Con l'evolversi della tecnologia, l'attenzione per l'*Uncanny Valley* non fu rivolta soltanto agli umanoidi fisici e agli oggetti scultorei bensì alle immagini digitali create al computer, capaci di simulare movimenti ed espressioni umane, tuttavia con una manifesta meccanicità, riconducibile ed assimilabile a quella degli automi. Tuttavia, spesso, l'impiego di avanzati software in grado di imitare la natura con minime ed impercettibili differenze dai modelli originali, spesso facendo deflettere la curva dell'*Uncanny Valley*, verificando l'assenza di un effetto perturbante in modelli digitali accurati.¹⁵ Gli iniziali studi legati alle CGI e l'*Uncanny Valley* si sono spesso soffermati sui primi esempi di prodotti audiovisivi in cui l'utilizzo della tecnologia digitale era preponderante. Uno dei più vistosi esempi di effetto perturbante nella cinematografia di inizio secolo è stato il film *Final Fantasy*, interamente realizzato con immagini prodotte digitalmente, ricreanti esseri umani con il maggior grado di verosimiglianza possibile a quel tempo. Sebbene la sfida è stata di notevole portata, realizzando l'intera produzione senza attori reali e interamente al computer, gli incassi furono deludenti. A posteriori la causa di questo flop fu addotta alla incapacità di mimesi dei movimenti umani, unitamente a un livello di perfezione insufficiente per convincere gli spettatori di essere di fronte a persone reali, tuttavia nemmeno ad esseri inanimati. Allo stesso modo viene motivato il successo del film prodotto dalla Disney, *The Incredibles*, in cui il realismo era stato ridotto per portarsi a un livello precedente alla valle e che dunque permettesse, nonostante l'effetto cartonistico, un certo livello di empatia non disturbante.¹⁶

A una simile conclusione è giunta anche numerosa letteratura secondaria, notando come la variazione di determinati elementi, in particolare del volto, potessero ridurre ed attenuare l'effetto perturbante. In un recente studio si è condotta una indagine in cui, per verificare la sussistenza dell'*Uncanny Valley*, sono stati messi a confronto robot umanoidi e non umanoidi, in un caso rappresentanti qualcosa di vicino a un robot industriale, nell'altro un automa con l'aspetto di dinosauro. Il risultato ottenuto ha dato ragione all'effetto dell'*Uncanny Valley* anche se è stato notato una certa

¹⁵ cfr. Higgins D. et al., "Ascending from the valley: Can state-of-the-art photorealism avoid the uncanny?" in *SAP'21*, September 16–17, 2021, Rennes, France pp.1-5.

¹⁶ cfr., Conte P., *In carne e cera pp.* e Amaducci A., *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010, pp. 60-61.

attenuazione quando le immagini venivano fruite tramite uno schermo e non ci si trovava dunque di fronte all'umanoide vero e proprio.¹⁷ Le immagini mediate digitalmente appaiono di partenza meno efficaci nel provocare turbamento rispetto all'analogo scultoreo. È sempre Belting a suggerirci un punto di partenza per approcciare le ragioni sottostanti. Infatti egli crede che il medium principale, e primo cronologicamente sia il corpo e che l'efficacia di esso si celi nel continuo aggiornamento nei confronti dell'ambiente circostante, sociale e culturale ma soprattutto che grazie al corpo si realizzi la triade Immagine-Medium-Corpo che fa dell'ultimo elemento non solo un elemento che presentifica ma che è anche in grado di recepire stimoli esterni. In relazione ai media digitali Belting si accorge che essi negano il corpo, presentandolo però alla stregua di altri media archetipici quali l'ombra e lo specchio (citando anche il caso di Butade), entità che rinviano a un referente ma che non lo interpellano in maniera diretta, così come il Doppelgänger ottocentesco che aveva interessato anche Freud.¹⁸ In merito allo specchio e al suo essere fenomeno-soglia, in relazione alle immagini, partecipa al dibattito anche il filologo classico Giulio Guidorizzi, partendo da un ragionamento semantico sullo specchio, dimostra come da esso derivino i principali termini per indicare azioni mentali, quali "riflettere", "speculare" e "considerare", legando a questo elemento la caratteristica, intimamente umana dell'intelletto.¹⁹ Continua la sua riflessione parlando dunque del doppio dell'umano che nella Grecia arcaica era indicato con il termine *eidolon*, declinato nelle varie declinazioni quali *Psyché*, *Skia*, *Phasma*, *Oneiros*, *Kolossòs*, tutti quanti termini per indicare immagini in qualche modo legate all'umano. Descrivendo queste forme di sdoppiamento riconosce che esso era parte integrante della quotidianità, cambiando radicalmente e assumendo una connotazione negativa solo a partire dal 900, anche grazie agli studi di Freud e connotando lo

¹⁷ Yam K.C., Bigman Y., Gary K., "Reducing the Uncanny Valley by dehumanizing humanoid robots", *Computers in Human Behavior* 125 (2021) pp.1-11 & Kätsyri J., De Gelder B., Takala T., "Virtual Faces Evoke Only a Weak Uncanny Valley Effect: An Empirical Investigation With Controlled Virtual Face Images" in *Perception* 2019, Vol. 48(10) 968–991.

¹⁸ Belting H., "Immagine, Medium, Corpo" in Pinotti A., Somaini A., (ed.), *Teorie dell'Immagine*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2009, pp.83-84.

¹⁹ Guidorizzi G., "Lo specchio e la mente: un sistema di intersezioni" in Bettini M.,(ed.) *La Maschera, il doppio e il ritratto*, Laterza, Bari, 1992, p.34.

sdoppiamento come alienazione o come personalità con aspetti patologici. L'umano appare tale, secondo lo studioso, soltanto quando il volto appare umano e utilizzando un luogo comune, quando gli occhi appaiono come lo specchio dell'anima, come finestra verso la *Psyché*, e dunque quando si mostrano lucidi, vigili, con l'iride luminosa e scintillante, mostranti quella che è definita l' "anima pupillina".²⁰

Non è un caso che gran parte degli sforzi per rendere verosimiglianti gli umanoidi e le immagini digitali antropomorfe si concentrino sugli occhi e sullo sguardo, la capacità di soffermarsi e mantenere un contatto vigile con il riguardante, senza apparire opachi, cadaverici. In uno studio realizzato circa 15 anni fa da Seyama e Nagayama, è stato appurato che il realismo degli occhi aveva lo stesso peso di realismo come l'intero resto del volto. I due studiosi giapponesi hanno appurato che un volto renderizzato con occhi reali e un volto reale con occhi renderizzati con software digitali hanno ottenuto lo stesso grado di realismo percepito e hanno collocato entrambe le figure nella *Uncanny Valley* e in un secondo momento hanno verificato anche la dimensione anormale degli occhi come indicatore di una sensazione di perturbante nei partecipanti al test.²¹

Oltre agli occhi, altre ricerche condotte presso il dipartimento di informatica della Indiana University hanno dimostrato come anche una incongruenza non legata a caratteristiche visive possa generare un effetto perturbante. La ricerca si è infatti soffermata sull'apparenza del volto e la relativa voce associata. Qualora una sequenza di immagini raffigurante un robot non umanoide è stata equipaggiata con una voce umana e viceversa un volto umano con una voce robotica, si verificava il fenomeno dell'*Uncanny Valley*.²²

Il meccanismo di affinità, descritto in precedenza, può essere identificato come risposta empatica all'immagine o simulacro umanoide a cui si è esposti, e dunque la domanda che ci si pone è: come funziona l'empatia nei confronti di entità senza

²⁰ *ivi*, p.42

²¹ Seyama J., Nagayama R., "The Uncanny Valley: Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces" in *Presence*, Vol. 16, No. 4, August 2007, pp.343-344

²² Mitchell W.J. et al., "A mismatch in the human realism of face and voice produces an Uncanny Valley" in *i-Perception*, 2011, vol. 2 pp.10-12.

vita?. Un risposta ci viene da un artista e teorico dei media, Alessandro Amaducci e parlando delle immagini digitali in particolare, individua un esempio chiaro di come l'empatia non sia da associare all'effettiva somiglianza estetica ma piuttosto all'antropomorfizzazione dei movimenti eseguiti da essi. L'esempio che porta è quello di Luxo Jr., realizzato nel 1986 da John Lasseter e diventato famoso in quanto sequenza animata utilizzata per i titoli di apertura dei film Pixar (fig.2). Nella sequenza si vedono due lampade da tavolo, una più grande dell'altra per dimensioni.²³ I due oggetti ricreati digitalmente vengono animati da movimenti che imitano quelli umani assunti da un genitore con un figlio, utilizzando il paralume come punto di riferimento identificabile come la testa e l'asta di supporto pieghevole come il resto del corpo. Guardando la sequenza ci accorgiamo di cogliere la premura della lampada grande nel rispetto di quella piccola e dunque di entrare in un rapporto empatico con un oggetto lontano dall'antropomorfo, più simile al robot industriale trattato da Mori piuttosto che l'automa di Ishiguro. Ci accorgiamo dunque dell'importanza nel grafico di Mori della curva del movimento e di come l'empatia corrisponda a un fenomeno di incorporazione, di *embodiment* in termini anglosassoni, di un movimento percepito, e di come questo influenzi l'affinità.

Ci si potrebbe chiedere perché con l'aumentare del realismo non si verifichi soltanto una rottura con il rapporto empatico ma si sprofondi nella *Uncanny Valley*, e in questa direzione si è mossa Catrin Misselhorn nel documentare una spiegazione di tipo filosofico-fenomenologico che dimostrasse in prima battuta l'empatia con oggetti inanimati e in un secondo momento l'evocazione di una sensazione di vaga diffidenza e *eeriness*, ovvero timore e stranezza. La sua proposta è che gli oggetti, seppur inanimati, qualora posseggano delle caratteristiche riconducibili all'umano possano indurre in uno stato di *Imaginative Perception*, di percezione immaginativa in cui l'empatia non derivi dalla percezione in sé, intesa come fenomeno meramente visivo bensì da un insieme di elementi complementari e in ultima analisi che l'empatia derivi da un sentire individuale, soggettivo e posizionato.²⁴ Infine Misselhorn individua nell'evento fenomenologico una intenzionalità, assumendo

²³ Amaducci A., *Computer grafica*, p. 48-50

²⁴ Misselhorn C., "Empathy with Inanimate Objects and the Uncanny Valley" in *Minds & Machines* n.19, 2009, p.352-354.

come inseparabile la proposizione di un contenuto emotivo intenzionale (al fine di suscitare empatia) dal suo evento fenomenico.²⁵ Da questo fenomeno dunque le immagini digitali appaiono di particolare interesse per la loro potenziale capacità di suscitare empatia e permettere l'incorporazione, partendo da determinati stimoli visivi, di stati d'animo e sensazioni.

1.2 All'interno dell'opera: Empatia ed *embodiment*

La questione cruciale di buona parte della produzione artistica, inclusa quella di elementi antropomorfi o umanizzati, non risiede solamente nella capacità di imitare esteticamente l'apparenza umana bensì anche nella capacità di entrare in rapporto con chi guarda e generare in essi sensazioni e risposte emotive, sia dal punto di vista contenutistico, intellettuale, sia come reazione istintiva a quanto osservato o percepito. Per comprendere quest'ultima casistica è fondamentale considerare sia la formulazione teorica dell'empatia, nel suo significato universale e poi legato alla fruizione di artefatti, sia la teoria dell'*embodiment* legata sia al dibattito estetologico che psicologico.

Per comprendere l'empatia è necessario partire dalla sua origine etimologica, infatti in greco appare come composto di *en-* in, e *-pathos*, affetto da cui ha origine il termine tedesco *Einfühlung*, con il prefisso *ein-* che indica l'interiorità l'interno e *Fühlung*, il sentire, il provare un'emozione. Proprio quest'ultimo termine, *Einfühlung*, venne coniato da Theodor Vischer nel contesto della filosofia dell'arte e individuando in esso la sensazione di provare dentro di se quanto compreso partendo da uno stimolo visivo. Qualche decennio dopo, fu compito di Theodor Lipps procedere e aggiornare la teoria formulata anche oltre lo stimolo percettivo proveniente dall'arte, inglobando la percezione di altro materiale visivo oltre che ai fenomeni e superando la più diffusa definizione di "simpatia", al tempo della scrittura più in voga e secondo lo psicologo tedesco, errata.²⁶

²⁵ Ivi. p.355.

²⁶Jahoda G., "Theodor Lipps and the Shift from "Sympathy" to "Empathy", in *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, Vol. 41(2), 151-163 Spring 2005 pp.151-152.

Andrea Pinotti nel suo saggio sull'empatia, ci ricorda come il termine venga ripetutamente usato da Husserl nelle sue Meditazioni Cartesiane, e come esso venga utilizzato per la comprensione di tutto l'apparato della fenomenologia, fondato anche sulla comprensione dell'esperienza intersoggettiva e dunque come l'altro si dia al soggetto e quali meccanismi inneschi la visione dell'altro.²⁷ Il filosofo tedesco suggerisce una modalità per comprendere meglio la radice della nostra *Einfühlung*, partendo da una situazione in cui il soggetto è pienamente consapevole del sé sensibile e della propria interiorità, distingue il corpo umano nella sua accezione fisica, comune a tutti gli oggetti (*Körper*) e in quella vivente, propria (*Leib*). Egli distingue i fenomeni che riguardano semplicemente la prima accezione, in quanto il movimento di per sé non suppone una intenzionalità, ad esempio un oggetto che cade non ha la stessa valenza, dal punto di vista fenomenologico di una persona o un essere vivente compiere un movimento.²⁸ Quest'ultima casistica coinvolge oltre al *Körper* anche il *Leib*, e attraverso l'esperienza di accoppiamento di altri corpi viventi tra loro, grazie alla propriocezione si può dare la capacità di intendere l'altro allo stesso modo del sé. Io essendo in grado di provare la sensazione non necessariamente solo tattile, di cogliere un bicchiere, osservando altri corpi-*Leib* sono in grado di empatizzare con quanto osservato, tramite meccanismi di analogia e somiglianza.²⁹ A simili conclusioni giunge anche James Elkins nel suo saggio sul dolore e la metamorfosi. Egli ipotizza infatti che ci sia una differenza tra la percezione visiva del dolore e quella della metamorfosi, in entrambe il corpo umano viene distorto dalla sua forma originaria, tuttavia solo la prima, quella del dolore, ci coinvolge empaticamente. In quanto esseri sensibili Elkins definisce gli uomini come dotati di più di cinque sensi, avendone in totale otto: oltre a quelli canonici, l'uomo è in grado di percepire la gravità, il calore seppur non direttamente a contatto con la superficie che lo emana e la propriocezione. Egli definisce questa qualità come la capacità di sentire il proprio corpo internamente ma anche comprendere come i propri arti sono disposti senza osservarli. Questo "senso" diventa fondamentale anche per la

²⁷ Pinotti A., *Empatia storia di un'idea*. Laterza, Bari, 2011 pp. 81-82 (versione digitale)

²⁸ D'Angelo D., "Introduzione" in Husserl E., *Le Conferenze di Parigi Meditazioni Cartesiane*, Bompiani, Milano, 2020. pp.24-26.

²⁹ Pinotti A., *Empatia storia di un'idea*, p.85.

percezione del dolore, inteso oltre la canonica sfera del sensibile. Infine Elkins si concentra sulla reazione alla percezione delle opere d'arte e l'effetto sul soggetto esposto ad esse:

Most of the time, in looking at visual art I am concerned with the simple things like the feeling of a turn of head, or an eye that moves and focuses. "Proprioception" is apt because it denotes feeling that occurs in the body rather than bodily movements. I may not actually move in responding to a picture, but I often feel something like moving and proprioception names the sensation, or memory, or incipience of motion.³⁰

Secondo lo studioso americano dunque, la vista del movimento dei corpi (il *Leib* della terminologia Husserliana) anche nella loro versione iconica permette una incorporazione del movimento tramite la propriocezione.

La dimostrazione dell'empatia avviene, pertanto, partendo non da un processo cognitivo, bensì dalla pretesa di voler dimostrare come essa derivi da un sentire corporeo seppur non direttamente riguardante la percezione sensibile, secondo Elkins si può percepire dolore soltanto con la visione della pelle lacerata di un dipinto. Di un argomento simile, ovvero il dolore esperito visivamente, ma con un focus più incentrato sulle immagini fotografiche legate alla violenza e alla guerra, discute Susan Sontag nel suo saggio "Davanti al dolore degli altri" in cui commenta la fruizione di situazioni belliche remote attraverso le fotografie mostrate dai vari media, in particolare giornali e televisione. Sebbene l'empatia non sia il punto di riferimento della studiosa americana, i punti di contatto con l'approccio di Elkins sono i medesimi. Allo stesso modo si concentra sulla pelle e sui corpi dilaniati, portando l'esempio della serie di acqueforti di Goya, *Los Desastres de la Guerra*, incise tra il 1810 e il 1820 dall'artista spagnolo (fig.3). In esse la Sontag trova un solido archetipo alla spettacolarizzazione, all'estetizzazione della violenza subita. Questa sua citazione è funzionale a comprendere come la rappresentazione del raccapricciante, del violento siano diventate nella società moderna occidentale un intrattenimento alla stregua della pornografia.³¹ Un altro punto portato avanti dalla Sontag è il crescente assuefarsi, un attendere e disattendere in continuazione

³⁰ Elkins J., *Pictures of the Body: Pain and Metamorphosis*, Stanford UP, 1999, pp.24-25.

³¹ Sontag S., *Davanti al Dolore degli altri*(2003) trad it., Mondadori, Milano, 2003 p.60.

l'attenzione alle immagini che vengono veicolati dai media di massa. La continua esposizione ad esse e la possibilità di distogliere lo sguardo verso altro, cambiando canale o voltando pagina su una notizia o un'immagine più lieta, permette ad esse di gradualmente perdere l'efficacia comunicativa originariamente sperata.³² L'empatia dunque nella ripetizione delle immagini di guerra, anonime e di reportage sembra vacillare sempre più, Pinotti infatti avverte: “ L'empatia è la condizione di possibilità dell'esteticità: in altre parole, l'oggetto estetico è tale solo se empatizzato da un soggetto”³³; non ci può essere empatia senza fruizione estetica, non intesa alla stregua di una percezione fenomenologica ma piuttosto un vero e proprio coinvolgimento dei sensi per la comprensione di quanto si ha di fronte.

L'arte astratta, concettuale, non figurativa e non rappresentante un corpo vivo dunque non può indurre sensazioni di empatia secondo Elkins che, citando un'opera di Picasso, mostra come il meccanismo primario di ricezione dell'opera interessi solo la sfera intellettuale, impegnata a decifrare quanto osservato piuttosto che recepire qualsiasi emozione, movimento che le figure possano suggerire.³⁴ Allo stesso modo Susan Sontag riconosce che il pubblico valorizza e accetta maggiormente le fotografie sfocate, mal illuminate in cui l'artisticità del fotografo non risalta nello scatto. Il motivo riguarda ancora la percezione che si ha del reale, in un contesto di guerra, di violenza, non ci si aspetta di poter avere uno scatto pulito, chiaro e a fuoco, di conseguenza uno scatto ben riuscito per altre categorie fotografiche non risulta tale per il reportage, per le immagini che devono documentare, con cui si deve empatizzare.³⁵ Ritornando a Elkins e ricollegandoci con la teoria della *Uncanny Valley*, la somiglianza con l'umano appare ad Elkins un fattore imprescindibile per un qualsiasi rapporto empatico, le immagini dipinte nella maturità artistica di Picasso dunque appaiono insufficientemente progredite nella curva della valle del perturbante, anticipando la valle stessa e attestandosi a livelli di affinità molto bassi. Ora, dove la lettura di un'opera del primo quarto del XX secolo con una teoria del

³² *ivi.* pp-92-93.

³³ Pinotti A., *Empatia storia di un'idea*, p. 397 (versione e-book).

³⁴ Elkins J., *Pictures of the Body*, pp.25-26.

³⁵ Sontag S., *Davanti al dolore degli altri*, p.22.

1970 legata alla robotica all'apparenza risulta incongruente, la comprensione della verosimiglianza e l'impressione di realismo sia dell'aspetto che delle emozioni nelle opere d'arte, risulta fondamentale per comprendere l'empatia più estrema riscontrabile sempre con l'esposizione al dolore altrui nella storia dell'arte.

In un altro saggio, dedicato alle persone che hanno pianto di fronte a delle opere d'arte, sempre Elkins in maniera forse più empirica che teorica cerca di individuare le ragioni che soggiacciono alle reazioni emotive più forti. Egli costruisce una storia lunga secoli, costellata di opere e situazioni in cui le persone hanno condiviso la propria esperienza di commozione di fronte alle opere per poi tracciarne un profilo teorico. Sebbene nella maggior parte dei casi la motivazione derivasse da elementi esterni, lo studioso dedica un capitolo a descrivere quelle opere, principalmente di natura sacra e devozionale, che inducono al pianto tramite la presenza di figure, magari con un focus sul volto, in uno stato emotivo immediatamente riconoscibile come tristezza e disperazione, anche attraverso la presenza di lacrime sul volto. Egli traccia una evoluzione dalle figure intere, ritratte in atto di compiere delle azioni, spostando poi l'attenzione sulle piccole opere devozionali in cui l'attenzione è rivolta solo su una porzione del corpo, in genere il volto o le ferite di Cristo, per raggiungere un contatto con l'osservatore di natura emotiva. Discutendo di una madonna piangente di Dieric Bouts (fig.4) conservata all'Art Institute di Chicago egli descrive il suo sentimento dopo averla osservata lungamente:

During those weeks the Madonna's sadness became real to both of us, and by the end we were far from the art historian's interest in the "stimulation of an empathic response": we didn't need to know about empathy because we simply felt the Madonna's emotions. At least for me, the feeling was sour, salty, and heavy, as if I were steeped in the brine of the Madonna's grief.³⁶

Togliendosi dai panni dello storico dell'arte, Elkins riesce a entrare in un rapporto empatico tramite una fruizione lenta e meditativa dell'immagine, dimostrando come le immagini di questo tipo possano avere un effetto emotivo notevole. Tuttavia, questo metodo utilizzato appare fin troppo soggettivo e variabile per essere credibile di per sé. la reazione di Elkins di fronte alla madonna di Bouts potrebbe essere

³⁶ Elkins J., *Pictures and Tears. A History of People Who Have Cried in Front of Paintings*, Routledge, New York and London, 2004 p.130.

derivata da una suggestione esterna, personale, rispetto all'icona stessa, utilizzando dei termini conati da Roland Barthes, potrebbe essere stato il *punctum* dell'opera e non lo *studium* a impressionarlo.³⁷

Il passaggio ulteriore viene fatto da un altro storico dell'arte, David Freedberg che già si era interrogato alla fine degli anni '80 sulle reazioni suscitate dalle opere nel suo libro seminale *Il potere delle immagini*. A partire dal 2004 infatti, egli si è dedicato ad un approccio misto, interdisciplinare, nei confronti dello studio delle immagini e dell'arte, abbracciando ed incorporando nelle sue riflessioni recenti scoperte scientifiche, prime su tutte la scoperta dei neuroni specchio e della loro rilevanza per la disamina di un nuovo tipo di comprensione dei dati fenomenici e delle immagini.

Il suo intervento però è preceduto di poco da un altro tipo di approccio che nel corso del XXI secolo avrà grande eco per la sua portata innovativa ma soprattutto in grado di costruire una maggiore oggettività. Semir Zeki nel 1999 pubblica il saggio "Visione dall'interno. Arte e Cervello"³⁸, un'opera innovativa in grado di legare un'approccio neuroscientifico alle indagini estetiche. Egli ipotizza che la fruizione estetica sia da intendere come un evento biologico, da studiare attraverso la risonanza magnetica funzionale (fMRI), una procedura di *imaging* che recepisce gli stimoli elettrici prodotti dal cervello in zone particolari e le associa a una determinata reazione sensoriale o emotiva. A diverse tipologie artistiche pertanto definisce delle zone di attivazione cerebrale che andrebbero a spiegare non solo il nostro apprezzamento per certa arte, ma anche la nostra abilità di soffermarci su determinati soggetti, primo su tutti il ritratto. Il lavoro, seppur contestato da certa letteratura successiva e bollato come troppo integralista nell'approccio scientifico, ha aperto all'indagine non più solo storico artistica delle opere d'arte.

³⁷ Qui estendo all'immagine pittorica quello che nel saggio *La camera chiara*, Barthes descrive come elementi costitutivi dell'immagine fotografica. Lo *studium* è inteso come la dimensione pubblica, oggettiva, immediatamente comprensibile di un'immagine, mentre il *punctum* è l'elemento che colpisce lo spettatore in base a una propria predisposizione soggettiva ed individuale, ciò che "punge" l'interiorità del riguardante. Barthes R., *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino, 1980 pp.27-29.

³⁸ Zeki S., *La visione dall'interno. Arte e Cervello*, Bollati Boringhieri, Torino 2003 (trad. it di *Inner Vision. An Exploration of Art and the Brain*, Oxford UP, Oxford & New York, 1999).

Freedberg infatti utilizza questa consapevolezza per delineare un certo tipo di empatia che deriva dall'incorporazione, dall'*embodiment* definita in maniera scientifica sia di un movimento che si può osservare, sia dalla fruizione di opere d'arte e immagini. Egli supera la teoria dell'empatia di Vischer e si avvicina a quella di Theodor Lipps poiché la definisce nella sua dimensione non più intellettuale bensì fisica, non si prova più solo dolore o stati emotivi come teorizzato da Elkins o dalla Sontag ma si unisce al dibattito partendo da presupposti sia più rigorosi che sostanzialmente scientifico-biologici. Quel "come se", ovvero vestire i panni emotivi osservando un'emozione esplicitamente esibita, abbracciano ora anche quelli più cinetici, il movimento fisico come evocatore di emozione diventa il nuovo oggetto di studio.³⁹ Come Pinotti fa notare infatti, per Vischer l'empatia riguarda il campo del sentimento e non della sensazione; per Lipps invece l'empatia è costituita da una componente fisica e una psichica operanti allo stesso tempo.⁴⁰ Nella sua *Ästhetik* porta l'esempio dell'osservazione di un acrobata, il cui movimento viene esteso anche al riguardante, cominciando a oscillare "come se" fosse lui. Tuttavia questa idea è criticata dall'allieva di Edmund Husserl, Edith Stein, secondo la quale Lipps identifica una corrispondenza tra l'osservatore e l'agente, mentre per la Stein, le due entità rimangono sempre nettamente separate.⁴¹ Freedberg allo stesso modo discute di un caso studio già trattato dalla Sontag, ovvero la celebre fotografia scattata da Robert Capa, Morte di un miliziano repubblicano (1936):

Guardando quest'immagine, granulosa com'è, la fenomenologia dell'impegno che prendiamo con essa sembra relativamente chiara. In qualche modo [...] sentiamo nei nostri stessi corpi la precisa instabilità quell'uomo che cade. Ci sembra di essere noi a cadere, in disequilibrio e, ancor di più, provando invano a tenerci diritti. È quasi come se dovessimo trattenerci dal gettare il nostro braccio all'indietro, come se anche noi stessimo per perdere quel fucile che stavamo trattenendo fino a un attimo prima.⁴²

³⁹ Freedberg D., "Empatia, Movimento ed Emozione" in Pinotti A., (ed.) *Immagini della mente: neuroscienze, arte, filosofia*, Raffaello Cortina, Milano, 2007 p. 32.

⁴⁰ Pinotti Estetica storia di un'idea, pp. 142-148.

⁴¹Ivi., p. 157.

⁴² Freedberg D., *Empatia, movimento ed Emozione*, pp.31-32.

Dunque si instaura una forma di connessione diretta, entrando in un nuovo regime di immedesimazione in cui siamo a cavallo tra la nostra realtà e quella dischiusa dall'oggetto della nostra osservazione, in questo caso l'immagine di un soldato nell'attimo di cadere morto. Pinotti spiega inoltre il processo di comprensione di quasi realtà di altri oggetti e della possibilità di entrare in un rapporto empatico tra oggetti:

[...] si innescano nel fruitore processi di simulazione “come-se”, che dischiudono dimensioni di possibilità e di quasi- realtà. In secondo luogo, gli oggetti sembrano dismettere la loro condizione di mere cose, *res* fra *res*, per aprirsi al piano dell'espressività, della manifestazione caratteriale ed affettiva, in breve per diventare quasi-soggettività. Viene dunque meno, o comunque si attenua radicalmente, la tradizionale distinzione (abitualmente adottata dalle teorie otto- e novecentesche dell'*Einfühlung*) fra un'empatia intersoggettiva e un'empatia nei confronti degli oggetti.⁴³

Gli oggetti dunque riescono ad essere compresi come entità quasi animate, con quello spirito vitale proprio degli esseri viventi, sulle cui basi giace e gioca molta teoria, tra cui, come abbiamo visto, l'*Uncanny Valley* stessa.

Questa nozione del “come se”, come ricorda Freedberg stesso, è stata approfondita da un punto di vista scientifico a partire dagli studi di Rizzolatti alla fine degli anni '80, occasione in cui si sono scoperti particolari nei macachi tipi di neuroni, definiti “specchio”, ovvero cellule in grado di scaricare sia nel caso in cui un'azione venga osservata o compiuta in prima persona dal soggetto studiato.⁴⁴ A partire da questo importante contributo per un'iniziale comprensione dell'empatia da un punto di vista biologico, si sono avvicendati numerosi neuroscienziati, primo su tutti Vittorio Gallese, la cui collaborazione con Freedberg ha portato a un proficuo dialogo tra le discipline. Di fondamentale importanza per lo sviluppo del tema è il loro contributo, appena successivo al cimento dello storico dell'arte per la definizione di una triade: empatia, emozione e movimento nel campo dei Visual Studies. Infatti la

⁴³ Pinotti A., “Quasi-soggetti e come-se: l'empatia nell'esperienza artistica” in *Psicoart n.1*, Università di Bologna, 2010 p.16

⁴⁴ cfr. Rizzolatti G. et al., “Functional organization of inferior area 6 in the macaque monkey: II. Area F5 and the control of distant movements”. In *Experimental Brain Research*, 111, 1988, pp.246-252.

pubblicazione del saggio a quattro mani concretizza l'incorporazione dei neuroni specchio all'interno delle teorie sull'empatia. Riportando alcuni tra i più noti esempi di empatia fisica, già citati in contributi precedenti dello stesso Freedberg, discutono della sensazione corporea suscitata dai prigionieri di Michelangelo che attiverebbero gli stessi muscoli, sia citando brevemente la serie già menzionata di Goya, *Los desastres de la guerra*, in cui è il dolore a fare da padrone alle reazioni. Il movimento successivo è costituito dalla formulazione della teoria della *embodied simulation*, la simulazione incarnata, in cui il verificarsi dell'empatia è compreso come una reazione automatica in cui si incorpora dentro di sé quanto osservato.⁴⁵ Questo non vale soltanto per i movimenti del corpo osservati direttamente ma anche per il risultato derivato da tali movimenti. Particolarmente evocativo è l'esempio delle opere di Jackson Pollock, in cui si supera l'idea espressa da Elkins per cui non si possa avere un coinvolgimento corporeo nelle opere in cui il livello d'astrazione è troppo elevato. In questo caso il livello di "incarnazione" a partire dallo stimolo visivo dipende dalla gestualità ipotizzata dal riguardante per la realizzazione di ogni pennellata. Ecco che Pollock, maestro dell'astrazione per eccezione, offre stimoli visivi che ci inducono a simulare mentalmente il movimento effettuato, estendendo successivamente la riflessione anche ai *Concetti spaziali* di Fontana (fig.5):

Tutte queste prove dimostrano che i nostri cervelli possono ricostruire le azioni semplicemente osservando il risultato grafico statico di un'azione passata compiuta da un soggetto. Questo processo ricostruttivo durante l'osservazione è un meccanismo di simulazione incarnata che si basa sull'attivazione degli stessi centri motori necessari a produrre il segno grafico. Immaginiamo che risultati analoghi possano essere ottenuti utilizzando come stimoli opere d'arte caratterizzate da particolari tracce gestuali dell'artista, come in Fontana e Pollock.⁴⁶

Da questa affermazione si nota come ci sia da parte di Freedberg e Gallese la consapevolezza della recente teorizzazione di Hans Belting sul rapporto tra medium e immagine:

⁴⁵ Freedberg D., Gallese V., "Movimento, emozione, empatia nell'esperienza estetica" in Pinotti A., Somaini A. (ed.), *Teorie dell'immagine*, Laterza, Bari, 2009, p.336

⁴⁶ Ivi., pp. 346-347.

Quando noi distinguiamo in un quadro la tela dall'immagine che esso rappresenta, ci concentriamo sull'una o sull'altra, come se l'immagine e la tela fossero due entità separate, mentre non lo sono; esse sono distinguibili solo quando noi, nel momento in cui le guardiamo, vogliamo separare. In questo caso, grazie alla nostra percezione analitica disgiungiamo la loro effettiva "simbiosi".⁴⁷

La loro idea è in questo caso lo spostamento del focus dall'immagine al medium stesso, che appare in grado di coinvolgere fisicamente lo spettatore. Questa concezione per ovvi motivi genera delle aporie in presenza di opere il cui supporto fisico, la *Picture* in termini beltinghiani, dovesse essere nascosta, meno riconoscibile rispetto al suo contenuto, alla sua *Image*. Uno di questi casi è proprio costituito dalle CGI in cui non è il gesto di un artista a delineare la forma, bensì pixel, impulsi luminosi riportanti un contenuto ottenuto dalla programmazione di un software, assente dunque la possibilità di empatia fisica derivante dal medium.

Il passaggio che viene sviluppato, superando l'intervento di Rizzolatti, consiste proprio nell'ipotizzare che solo nell'uomo i neuroni specchio siano in grado di percepire immagini statiche raffiguranti azioni come vere e proprie entità visive complete, in particolare quando il corpo sia mostrato in figura intera, in azioni come la danza, o che vengano mostrati arti preposti a un maggior numero di azioni come le mani, piedi o bocca. Lo stadio successivo è l'estensione di queste immagini fotografiche, statiche, alle opere d'arte, facendo valere la stessa teoria.⁴⁸

Critico nei confronti della teoria appena esposta è Shaun Gallagher che nel suo intervento *Aesthetics and Kinaesthetics*, confuta in tre mosse quanto affermato, definendo l'intervento come troppo approssimativo e ipotetico. In primo luogo Gallagher contesta alle immagini e opere d'arte raffiguranti azioni lo stesso valore di una esperienza, chiamando in causa la questione delle *affordances*, latente in Freedberg e Gallese ma senza dubbio fondamentale per la costituzione della loro teoria:

⁴⁷ Belting H., "Immagine, Medium, Corpo" in Pinotti A., Somaini A. (ed.) *Teorie dell'immagine*, Laterza, Bari, 2009 p.77

⁴⁸ Freedberg D., Gallese V., *Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica*, p.341

One way to put this is to say the hammer offers an affordance for hammering; the image of a hammer does not. A person offers the affordance of social interaction; the image of a person does not. A landscape offers a set of affordances or non-affordances of physical movement; a landscape painting does not.⁴⁹

Secondo Gallagher le immagini e le opere offrono altre tipologie di *affordances*, non interessano dunque direttamente il contenuto di esse. Allo stesso modo dunque i neuroni specchio e i neuroni canonici non vengono attivati in ugual misura se posti di fronte all'oggetto in sé o dalla sua rappresentazione. Il concetto di *affordance* deriva da uno studio di James Gibson in cui indaga, con un focus sul mondo animale, i modi di percepire l'ambiente circostante: "Le *affordances* dell'ambiente sono quel che questo *offre* all'animale, quello che *fornisce* o *dà*, buono o cattivo che sia" e ancora che "implica la complementarità dell'animale con l'ambiente" specificando poi che è l'utilizzo che ogni stimolo visivo proveniente dall'ambiente suggerisce all'animale, per estensione all'uomo.⁵⁰ Dunque nel caso del martello citato da Gallagher, il manico suggerisce a chi lo percepisce visivamente di essere impugnato, una persona suggerisce una determinata interazione e un determinato paesaggio suggerisce di essere attraversato o di essere esperito in un dato modo, ad esempio camminando su pietre anziché attraversare uno stagno e così via. Si nota dunque immediatamente la criticità nei confronti della rappresentazione di luoghi, oggetti o azioni in forma di immagini e arte. La seconda critica mossa dallo studioso riguarda non la premessa della teoria bensì il fulcro, ovvero la possibilità di una simulazione incarnata. Secondo Gallagher, partendo dalla teoria della simulazione utilizzata dal cognitivismo sociale, non ritiene appropriato ritenere i neuroni specchio come responsabili del processo di simulazione. La proposta che fa è un approccio enattivista alla comprensione dell'attivazione dei neuroni specchio e dei neuroni canonici e dunque al posto della simulazione avvenga una reazione interattiva con quanto osservato:

⁴⁹ Gallagher S., "Aesthetics and Kinaesthetics" in *Sehen und Handeln*, Bredekamp H., Krois J.M., Akademie Verlag, Berlin, 2012 p.102

⁵⁰ Gibson J.J., *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Fabbri, Milano, 2007 pp.203-204

Action perception does not elicit a simulation or matching state, but a preparation for response. I perceive the other's action as something to which I can respond – a social affordance. This is enactive perception, which does not require that I put myself in the other person's shoes; it's perception for interaction – rather than simulation.⁵¹

Quindi l'azione non viene replicata dentro di sé ma viene individuata e compresa per poi poterle reagire nella maniera più appropriata, dunque la comprensione di un'opera d'arte ci offre diverse affordances per cui noi non percepiremo effettivamente il contenuto come animato, bensì rappresentante una animazione ma essenzialmente statico.

L'ultima critica mossa riguarda invece la possibilità che l'approccio di Freedberg e Gallese riduca il valore dell'arte o la possibilità di una interazione intersoggettiva, ovvero la capacità di relazionarsi con altre persone:

On the one hand, if our reactions to artistic representations were summarised by MN/CN activation (considered as empathic simulation or matching), it suggests that aesthetic experience is not different from our everyday experience of persons and objects. On the other hand, if activation of the mirror system in response to others were the same as in the case of observing images and artistic representations, or especially of seeing the qualitative aspects of brush strokes, architectural features, etc., then MN activation would not be specific to intersubjective interaction, a claim that Gallese and others have consistently been defending.⁵²

Senza mettere in dubbio la teoria, ormai consolidata al tempo della pubblicazione, dei neuroni specchio, Gallagher critica la effettiva coincidenza tra attivazione in risposta all'osservazione di una azione e la riproduzione di essa in opere d'arte. L'esperienza estetica è dunque appartenente a un altro corpus fenomenologico e deve essere scisso dalle esperienze tradizionali. Infine l'inclusione di una reazione fisica alle pennellate è un passo ulteriore che va distinto dalla possibilità di empatizzare attraverso l'osservazione di espressioni facciali o movimenti corporei, dunque

⁵¹ Gallagher S., *Aesthetics and Kinaesthetics*, p.107

⁵² Ivi. p.108 (dove MN sta per Mirror Neurons e CN per Canonical Neurons)

facendo scendere quest'ultima reazione a un livello inferiore, a quello ulteriormente derivato dei gesti corporei concretizzati in azioni e gesti artistici. L'azione potenziale suscitata da un oggetto, la sua *affordance*, è soltanto parziale dunque e chi osserva un dipinto raffigurante un oggetto che si può manipolare sa già di non poterlo afferrare, sa già che *l'affordance* non sarà realizzata.

L'idea che l'esperienza venga fatta dal corpo in un ambiente e non solo ciò che la mente percepisce è alla base della teoria della Embodied Mind e dell'enattivismo, teorizzato per la prima volta da Francisco Varela, Evan Thompson ed Eleonor Rosch, in cui la mente è intesa come incarnata nel corpo umano e dunque la cognizione accade tramite l'interazione del corpo con il cervello e l'ambiente.⁵³ Questa idea dunque non permette l'esclusione del dato ambientale nella costituzione della cognizione e pertanto non può accostare la visione di una azione in maniera diretta a un oggetto bidimensionale che la rappresenta.

L'approccio enattivista è proprio anche dello studioso americano Alva Nöe che si schiera contro la schematizzazione troppo rigorosa dell'approccio neuroscientifico all'estetica e che crede fortemente nella valenza del corpo per la costituzione dell'esperienza, quest'ultima intesa come una vera e propria azione, non come qualcosa di passivamente ricevuto dall'esterno:

Perceiving is a way of acting. Perception is not something that happens to us. It is something we do. [...] The world makes itself available to the perceiver through physical movement and interaction. [...] Perceptual experience acquires content thanks to our possession of bodily skills. *What we perceive* is determined by *what we do*; it is determined by what we are ready to do. In ways I try to make precise, we *enact* our perceptual experience; we act it out.⁵⁴

Questa idea contenuta in maniera ben argomentata nel saggio *Action in Perception*, mette in discussione molta letteratura precedente e successiva in cui si attesta un primato della attività cerebrale per la costituzione dell'esperienza. Nell'ottica enattivista, le neuroscienze non solo non sono adeguate per spiegare l'esperienza estetica, ma, soprattutto, è certo che la nostra identità non coincide con il nostro

⁵³ cfr. Varela F.J., Thompson E., Rosch E., *The Embodied Mind: cognitive science and human experience*, MIT Press, Cambridge MA, 1991.

⁵⁴ Nöe A., *Action in Perception*, MIT Press, Cambridge MA, 2004, p.1.

cervello a differenza di quanto dato per assodato da Varela e Damasio.⁵⁵ L'enattivismo di Nöe ha una visione più onnicomprensiva che permette di superare le scienze cognitive tradizionali che analizzano gli impulsi cerebrali per trarne poi conclusioni. Egli infatti è convinto che una reazione alle immagini dipenda dalla individualità di ciascuno, non dissentendo con i principi della fenomenologia husserliana, in cui il fenomeno è una esperienza essenzialmente soggettiva. Tuttavia la sua idea di arte contrasta con quella ipotizzata a partire da Semir Zeki, ripresa poi dagli stessi Freedberg e Gallese, non assimilabile secondo Nöe dunque a un fenomeno vero e proprio ma costituente una entità a sé, separata.⁵⁶ L'opera d'arte è dunque uno *strange tool*, uno strumento atipico attraverso il quale l'individuo è in grado di acquisire nuova consapevolezza di sé attraverso inedite organizzazioni di contenuti e concetti.⁵⁷

Questo percorso che lega la teoria dell'empatia di fine Ottocento ai più recenti studi neuroestetici costituisce una solida base per comprendere le varie modalità che ci permettono di entrare in un rapporto di connessione empatica, o soltanto una reazione di tipo fisico-emotivo ad un livello più basilare, con il contenuto delle opere d'arte e le immagini. L'empatia e l'estetica embodied fanno parte di un sistema più complesso che interessa riflessioni ampie sull'immersività e sulle possibilità di coinvolgimento del pubblico durante la fruizione di opere d'arte, in particolare nei contesti istituzionalizzati quali gallerie e musei. Per una migliore comprensione complessiva è dunque fondamentale soffermarsi anche su come l'avventore di un museo si confronti con le opere d'arte digitali e quali strategie siano più efficaci per aumentare l'immersione, allo stesso modo sarà necessario individuare quali pratiche lo allontanino, creando una distanza e una riduzione dell'assorbimento all'interno dell'opera.

⁵⁵ Nöe A., *Strange Tools: Art and Human Nature*, Hill and Wang, New York, 2015 pp.120-121.

⁵⁶ Ivi. p.125

⁵⁷ Ivi., p.30; p.101.

1.3 Dal Cinema a alla realtà virtuale: dentro lo spazio dell'opera

Sebbene il rapporto empatico di coinvolgimento sia dettato da una matrice iconica e sostanzialmente legata a quanto rappresentato in un'opera d'arte, anche le modalità di fruizione, il contesto spaziale e la presentazione da un punto di vista materiale di un'opera influiscono in maniera sostanziale nell'instaurazione di un rapporto tra riguardante e oggetto di contemplazione estetica. Come avrà notato l'avventore di musei di arte contemporanea, un numero sempre maggiore di opere d'arte, già a partire dagli anni '70, include nella propria ideazione una dimensione di rottura con la tradizionale opposizione binomia fruitore-opera, sviluppando sempre più una logica di inclusione spaziale dell'osservatore, in particolare modo con la categoria ibrida di Installation Art, termine ampio che abbraccia numerose tipologie di media e opere.

Con l'aumentare dello sviluppo della tecnologia, è sempre più esteso il panorama delle possibilità di coinvolgimento, oltrepassando la bidimensionalità tipica di gran parte della produzione multimediale dei decenni passati. L'inclusione più immediata deriva dalla natura stessa delle opere, al crescere della dimensione dell'opera e della relativa distribuzione spaziale, cresce anche la capacità di entrare, anche fisicamente dentro di esse e instaurare una connessione psicologico-emotiva maggiore. Nel campo della video-arte e delle installazioni multimediali, la modalità più istintiva, anche da un punto di vista curatoriale, consiste nella moltiplicazione delle fonti di output visivi o sonori, dunque creando un ambiente vero e proprio nel quale muoversi ed entrare in contatto con il materiale proposto. Inoltre, sempre dal punto di vista dell'allestimento dei contenuti, l'ambiente circostante determina il successo o il fallimento di una assorta fruizione dell'opera audiovisiva, specie se questa è un'installazione. Come afferma Claire Bishop nel suo *Installation Art. A Critical History*, testo seminale della studiosa Inglese, se l'opera audiovisiva è posta ad esempio in un ambiente oscurato, esso invoglia un completo assorbimento in essa, perdendo consapevolezza del sé, permettendo di identificare nello spazio espositivo un ambiente comune con quello dell'opera.⁵⁸ Questo effetto di incollare e catalizzare il nostro sguardo verso la superficie di proiezione o di uno schermo, apre a due tipi di

⁵⁸ Bishop C., *Installation Art. A Critical History*, Routledge, London, 2005 pp.85, 97.

ragionamenti. Il primo è basato sul binomio dialettico attenzione/distrazione, mentre il secondo sulla comunanza delle caratteristiche tra cinema e spazio espositivo.

Partendo dal primo filone, si può affermare che il coinvolgimento e l'assorbimento derivino anche dalla potenziale attenzione che è permessa a un osservatore, e viceversa, la distrazione provoca un allontanamento nell'aspetto contemplativo dell'opera. Fondamentale per lo sviluppo di questo pensiero è sicuramente il saggio di Jonathan Crary, *Suspension of Perception*, in cui lo storico dell'arte indaga la relazione tra attenzione, spettacolo e modernità, identificando una rottura nel 19 secolo con la tradizionale modalità di fruizione artistica basata sulla contemplazione, via via sempre più frammentata, in qualche modo impedita da stimoli ripetuti.⁵⁹ L'attenzione, in riferimento all'Installation Art, è messa alla prova dallo spostamento del focus (proprio non solo di questa arte ma di buona parte delle opere realizzate con nuovi media), da un'attenzione all'oggetto artistico singolo a qualcosa di più esteso e ambientale, ma anche dell'arte stessa che entra in relazione con i visitatori tramite movimenti meccanici in risposta al movimento, in grado di essere in relazione al contesto e adattandosi al pubblico circostante.⁶⁰ In un momento di continua frammentazione di input, per il mantenimento dell'attenzione è fondamentale circondare o appunto catalizzare in maniera forzata lo sguardo o l'interesse con la moltiplicazione di input soprattutto visivi, trovando completezza nell'estrema costituzione di un ambiente intero ad avvolgere lo spettatore.

Sebbene la distrazione possa essere causata da fattori individuali, quali la noia o la poca propensione a fruire del contenuto di un'opera, nelle installazioni di grandi dimensioni, frequentate da gruppi di persone, è spesso rimasta sottostimata l'influenza di altre persone con ritmi e movimenti variabili ed imprevedibili.⁶¹

L'assorbimento dunque è influenzato anche da una fruizione più o meno privata di un'opera, spostando il focus lontano da essa qualora qualche visitatore dovesse

⁵⁹ Crary J., *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, 2001 pp.1-2.

⁶⁰ Hansen M., "Ubiquitous Sensation: Towards an Atmospheric, Collective, and Microtemporal Model of Media," in: *Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. Ulrik Ekman, Cambridge, MA, 2011.

⁶¹ Petersen A.R., "Attention and Distraction: On the Aesthetic Experience of Video Installation Art", *RIHA Journal 0009*, 2010 pp. 2.

interagire con l'installazione, ostruire la visione o emettere rumori contrastanti con quelli dell'opera stessa.

Tuttavia, l'idea di una fruizione estetica assorta non va intesa come la fase sensoriale e mentale dell'estetica in senso borghese, come afferma Benjamin, nemmeno come regressione a uno stato di concentrazione infantile secondo Adorno, ci dice Crary.⁶² La relazione tra attenzione e distrazione va intesa in maniera dialettica, come un continuo passaggio dall'una all'altra, a seconda delle circostanze sia interiori che ambientali: "I argue, instead, that attention and distraction cannot be thought outside of a continuum in which the two ceaselessly flow into one another, as part of a social field in which the same imperatives and forces incite one and the other."⁶³

Ma all'aumentare della complessità delle installazioni, con la moltiplicazione di schermi e input visivi e sonori, lo sguardo e lo spettatore entrano in un permanente stato di decrescente livello di attenzione (*Low-level attentiveness*), generato dal sovraccarico di informazioni proprio dell'epoca attuale che dunque permette di abituarsi immediatamente a molteplici stimoli.⁶⁴ È possibile accostare a quest'ultimo ragionamento di abitudine a fronte di una continua esposizione, le parole di Susan Sontag in merito alle fotografie dai contenuti violenti⁶⁵, riscontrato dunque non solo più nel contenuto iconico dell'opera un adattamento, ma anche nelle modalità di fruizione e proposizione delle installazioni complesse di videoarte al pubblico dello spazio espositivo.

Le riflessioni sulla cosiddetta Black Box, ovvero uno spazio oscurato che non permette la penetrazione della luce naturale in una stanza, nei musei e gallerie così come le modalità di proiezione delle installazioni e il rinnovato desiderio di mantenere l'attenzione dei visitatori sulle opere audiovisive ha incoraggiato il dibattito sul confronto tra spazio espositivo, luogo di sperimentazione, con le modalità di fruizione proprie del cinema.

⁶² Crary, *Suspensions of Perception*, p.49.

⁶³ Ivi. p.51.

⁶⁴ Petersen, *Attention and Distraction*, p.17.

⁶⁵ cfr. nota 32

La fascinazione per sviluppi futuri di nuove modalità di fruizione e produzione cinematografica, oggi principalmente presenti nella cornice di istituzioni artistiche piuttosto che cinema veri e propri, hanno in realtà una origine ben anteriore all'avvento di visori di VR e modalità immersive. Negli anni '40 del secolo scorso influenti teorici quali André Bazin o il meno noto René Barjavel si sono interrogati sullo sviluppo del cinema in nuove, totalizzanti forme che legavano l'intero sviluppo di esso al progresso tecnologico. Per Barjavel, il futuro del cinema sarebbe coinciso con la totale immersività in un mondo artificialmente creato e perfettamente mimetico di quello reale, diretto però dalle indicazioni di un regista in grado di materializzare immagini e figure tridimensionali davanti allo spettatore⁶⁶. Forse ispirato da Barjavel che scrive all'inizio degli anni '40, Bazin concorda con la natura meccanica del cinema e ne decreta gli sviluppi ultimi in riferimento alla tecnologia. Tuttavia rimarca il fatto che il cinema nasce come concetto mentale che presuppone alla presenza di un macchinario e che in ultima analisi l'invenzione tecnica della macchina fotografica prima e del cinematografo poi hanno solo permesso alla sua migliore attuazione in forma più semplificata ed efficace⁶⁷.

Sempre sulla natura cinematografica di tanta arte degli ultimi decenni e della vicendevoles contaminazione arte-cinema riflettono anche Pinotti e Casetti, testimoniando l'effettivo avvenimento di quanto predetto da Barjavel, ovvero l'esistenza di immagini senza più un referente nel mondo sensibile bensì immagini tecniche. Riflettendo sul cortometraggio immersivo *Carne y Arena* di Alejandro G. Iñárritu, opera della durata di qualche minuto e fruita attraverso dei visori VR in un contesto spaziale appositamente studiato, dimostrano come il prodotto cinematografico sia ormai slegato dalla realtà, costituito da un'aggregazione di dati ben calcolati per evocare un'apparenza percettivo-sensoriale-motoria verosimile di una situazione di fatto finzionale identificata con la corrente del post-cinema⁶⁸. La

⁶⁶ Leotta A., "Total cinema: René Barjavel and the future forms of film", in *Screen* 59:3 Autumn 2018, p. 375.

⁶⁷ Bazin A., "The Myth of Total Cinema" in *What is Cinema vol.1*, University of California Press, 2005, pp.18-19

⁶⁸ cfr. Casetti F., Pinotti A., "Post-cinema Ecology" in Chateau, D., and J. Moure. *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020

loro riflessione si basa sulla definizione di Vilém Flusser di "Technical Images", ovvero immagini fatte di aggregati di informazioni slegate dalla rappresentazione e operate da macchinari ciechi che permettono però la loro visualizzazione, dunque immagini invisibili rese visibili⁶⁹. Bisogna però astenersi dal considerare queste come prive di potere, infatti, seppur non direttamente esperite, non sono meno vere di immagini tradizionali e possono avere un effetto altrettanto impattante sulla nostra sensibilità e le nostre azioni. Il concetto riprende in parte la definizione di Harun Farocki delle "Phantom Images", immagini realizzate con l'ausilio di dispositivi tecnici che permettono di estendere oltre il limite fisico la visibilità, utilizzando ad esempio punti di vista e prospettive inarrivabili all'occhio umano. Per Farocki esistono dunque delle immagini che non sono realizzate per vezzo estetico o per documentazione, ma immagini operative che hanno la unica funzione di eseguire un compito preciso, spesso rimanendo nel campo della tecnica. Esse utilizzano inoltre un linguaggio oggettivo, meta-linguistico che può essere compreso solo nella loro comunicazione ad altre macchine, anziché attraverso l'occhio umano, eliminando il centro prospettivo della vista umana⁷⁰. Tornando a Casetti e Pinotti, queste immagini dunque rientrano nella cosiddetta ecologia post-cinematografica, fatta inoltre di modalità di fruizione proprie di questa nuova categoria quali lo "scornciamento", l'immediatezza e la presentificazione (Unframedness, Presentness, Immediateness). Le tre caratteristiche, derivate sempre dall'analisi del cortometraggio *Carne y Arena*, identificano le modalità formali che permettono l'immersività e l'assorbimento nell'opera. Lo "scornciamento" indica, in un contesto di realtà virtuale, la sostanziale modifica della nostra esperienza dell'immagine, anziché inquadrata o incorniciata, circonda a 360 gradi chi ne fruisce, modificandosi in continuazione a seconda del movimento e dello sguardo l'orizzonte iconico⁷¹. Questa visione totalizzante, indossato il visore, non permette di volgere lo sguardo altrove, in quanto il mondo fittizio della realtà virtuale risulta sempre presente, non permettendo di dirigerlo in una porzione extra iconica dello spazio. Tornando al parallelo della

⁶⁹ Ivi. p.195.

⁷⁰ Farocki H., "Phantom Images", *Public*, 29: *New Localities*, 2004 p.21.

⁷¹ Casetti F., Pinotti A., "Post-Cinema Ecology" p.202.

fruizione cinematografica tradizionale, qualora l'assorbimento fosse troppo intenso è sempre possibile volgere lo sguardo altrove dalla superficie di proiezione. La prima caratteristica che un'installazione o una produzione audiovisiva deve avere dunque è la abilità di simulare la realtà in maniera tale che l'opera non risulti contemplabile in senso tradizionale, percepita non più come immagine o rappresentazione ma una presentazione diretta di un fenomeno. Infine l'immediatezza determina in senso letterale la capacità di questo tipo di produzione di risultare non mediata da alcun dispositivo di visualizzazione, un insieme di immagini non localizzate su alcun supporto fisico ma ingannando lo sguardo a pensare a una esperienza sensoriale autentica, non artefatta.

Sempre Pinotti identifica già nello stadio germinale del cinema delle origini, con il famoso film dei fratelli Lumière *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* (fig.6), il desiderio del cinema di diventare totale (usando la terminologia di Bazin/Barjavel), ad invadere lo spazio dello spettatore. L'effetto del film è tale da essere diventato lo sfioramento dello spazio filmico per antonomasia, "la Ciotat effect", strategia ripresa nel corso dei decenni di sviluppo della cinematografia, fino ad essere citato direttamente da Chris Milk in un film in realtà virtuale del 2015, *Evolution of Verse* (fig.7), in cui un treno si avvicina fumando ed emettendo le tipiche sonorità⁷². Milk stesso, in un noto intervento a un TEDTalk, ha definito infatti la realtà virtuale la macchina empatica definitiva (the ultimate empathy machine), per la sua incredibile capacità di far entrare qualsiasi osservatore nello spazio filmico o della rappresentazione fittizia, invertendo il rapporto di compenetrazione spaziale ambito dai primi pionieri dell'arte cinematografica⁷³.

Il cinema come connubio tra contenuto e istituzione o meglio come supporto e luogo di fruizione tradizionalmente inteso entra in crisi con la crescente presenza del digitale e della moltiplicazione degli schermi in altre istituzioni quali il museo e la galleria. È necessario dunque distogliersi dal *cinema* come sostantivo e adottare

⁷² Pinotti A., *Alla Soglia dell'Immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino, 2020 p. 157

⁷³ Milk C., *How virtual reality can create the ultimate empathy machine* (2015) : www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine. Last accessed: 30/11/2022.

l'aggettivo *cinematico* per trattare in maniera appropriata l'evoluzione di questa categoria oggi più complessa ed ampia⁷⁴. Con questa terminologia è più semplice comprendere la presenza del *cinematico* sia nel cinema delle origini che in quello più recente (e quello che verrà), ma non implicando necessariamente che il *cinema* sia presente nei suoi ultimi sviluppi, liberando l'autore contemporaneo dell'ombra lunga della tradizione, senza perdere l'istintività proiettata al futuro.

Per Giuliana Bruno è il museo contemporaneo stesso a proporre alcune qualità del cinematografico, quali l'attivazione del movimento in uno spazio definito, una topografia in continuo cambiamento, paragonando il film all'ambiente espositivo:

Intersecting in so many ways with modern architectural itineraries, film movement likewise activates the intimate trajectory of public exhibition, in several projective motions. If, as we have seen, the exhibitionary itinerary became a mimic voyage of spectatorship during the era of modernity, now this zone, in which the visual arts have interacted with precinema, is a renewed architecture. Today, back in the museum and gallery space, this moving topography once again can be physically and imaginatively traversed in more hybrid forms [...].

She who wanders in the rooms of a museum installation acts precisely like a film spectator, absorbing and connecting visual spaces. The installation exhibits the imaginative paths of projection inscribed in filmic montage and spectatorial journeys.⁷⁵

L'installazione artistica risulta avere tutte le caratteristiche dello spazio espositivo associate al cinema (film), permettendo di operare un montaggio attraverso il percorso dello spettatore all'interno dell'opera. Le azioni tipiche dell'operatore cinematografico applicate alle installazioni artistiche, comprendenti le immagini operative, o *Phantom Images*, compaiono anche nella serie di opere *Auge/Machine* dei primi anni 2000 dell'artista Harun Farocki. In una mostra del 2011 all Kunsthau Bregenz, intitolata *Weiche Montagen/Soft Montage* (fig. 8), in cui anche le tre opere dallo stesso titolo compaiono, Farocki aveva lo scopo di far riflettere anche su come, attraverso una scelta artistico-curatorialia di giustapposizione di immagini da contesti

⁷⁴ Arcagni S., *Cinema Futuro*, Nero, Roma, 2020 p. 15-16; cfr. Barbeni L., *Fino alla Fine del Cinema*, Clueb, 2010

⁷⁵ Bruno G., *Surfaces. Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, Chicago UP, 2014 p.158

diversi, proiettate una a fianco dell'altra, si fosse in grado di aprire a inediti confronti e aprirsi a nuovi significati. Il montaggio in questo caso è fatto in maniera leggera, non diretta, e appunto le immagini anziché alternarsi o susseguirsi, vengono proiettate continuamente, lasciando l'operazione dell'alternanza al nostro occhio che si muove da un lato o l'altro delle due superfici proiettate⁷⁶. L'installazione, con una semplice duplicazione di schermi il cui contenuto è messo a confronto determina la consapevolezza nei confronti del trascorso cinematografico e il desiderio di superarlo, modalità ormai diffusa in gran parte dell'Installation Art degli ultimi 20 anni.

Le immagini digitali, così come quelle tecniche o operative, entrano nello spazio espositivo attraverso le installazioni, intese sia come medium che come genere artistico specifico⁷⁷. Successivamente, più di recente consolidandosi ultimamente con modalità di fruizione immersive, fa riflettere sulla direzione futura dell'arte digitale, facendo ipotizzare una sofisticazione maggiore nel realismo delle immagini prodotte e una sempre crescente trasparenza del supporto delle immagini stesse. Tuttavia certa arte, al fine di essere riconosciuta come tale, resisterà alla tentazione e si darà, seppur tecnicamente prodotta, nelle modalità più tradizionali di separazione dall'ambiente circostante, incorniciata. Come molti esempi nella storia recente delle immagini digitali, guarderà alle modalità che l'hanno preceduta e ne trarrà ispirazione, così come l'avvento del digitale ha consacrato la fascinazione con i media analogici, dandone un rinnovato impulso. Per capire l'evoluzione terminale di questo continuo aggiornamento di modalità di fruizione e produzione si dovrà attendere la sua parabola di crisi, in cui il medium otterrà il suo potenziale utopico nel momento della sua obsolescenza⁷⁸.

⁷⁶ Blumenthal-Barby M., "Cinematography of Devices": Harun Farocki's "Eye/Machine" Trilogy", *German Studies Review*, Vol. 38, No. 2 (May 2015) p.343.

⁷⁷ Makeeva S., "Installation: Genre, Medium, or What?" RIHA Journal 0247. Versione digitale: <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/rihajournal/article/view/76080> Ultimo Accesso: 2/12/2022.

⁷⁸ Bishop C., Digital Divide: Contemporary Art and New Media, *Artforum*, September 2012. Versione digitale: <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944> Ultimo Accesso: 2/12/2022.

2. L'ombra lunga della videoarte nelle CGI: l'evoluzione mediale e nuove tecnologie.

2.1 Videoarte: Tra narcisismo e indagine di sé

Rosalind Krauss nel primo volume della rivista *October*, fondata nel 1976 dalla stessa storica dell'arte statunitense, include un breve saggio in cui offre la propria prospettiva sulla Video arte, definendola un'estetica del narcisismo. Il suo punto di partenza coincide con la discussione a carattere esemplificativo dell'opera *Centers* di Vito Acconci del 1971 (fig.9). In questo film, della durata di poco più di venti minuti, Acconci indica ininterrottamente la camera da presa mantenendo l'indice destro al centro, talvolta fissando il proprio sguardo verso la videocamera. Secondo Krauss, l'artista utilizza lo schermo della televisione come specchio e indicando direttamente il suo doppio proiettato, trasforma la propria esibita autostima in narcisismo⁷⁹.

Il corpo nella video arte è fondamentale, non solo perché implica la presenza dell'artista stesso come autore del filmato, ma anche perché nella realizzazione della ripresa, il corpo ha il ruolo di medium, intermediario, tra la ricezione e la proiezione della sua stessa immagine⁸⁰. Nell'opera di Acconci questa dinamica viene espressa con piena consapevolezza. L'atto di indicare crea, infatti, un corto circuito tra l'oggetto e il soggetto, i quali diventano coincidenti e annientano quella relazione che si sarebbe potuta instaurare attraverso l'indice, sia in termine concreto che semiotico⁸¹. Il corpo assume dunque la qualità di primo medium immediato⁸² e riprendendo, forse inconsapevolmente, la prima sequenza filmica di *2001:Odissea*

⁷⁹ Krauss R., "Video: The Aesthetics of Narcissism" in *October*, Spring, 1976, Vol. 1 (Spring, 1976), p. 50

⁸⁰ Ivi p.52

⁸¹ L'indice secondo Charles Sanders Peirce è uno dei tre elementi fondamentali del cosiddetto triangolo logico-semiotico. Questo è composto da Icona, ovvero una rappresentazione schematica di un referente, Indice, ovvero un segno che rimanda a un referente con un rapporto fisico diretto, seppur non rappresentandolo direttamente ed infine il simbolo, ovvero un segno che tramite l'interpretazione o per convenzione rimanda a un referente. Cfr. Peirce, C. S., *Opere*, a cura di M. A. Bonfantini, Bompiani, 2003, Milano.; Sozzi, P. "L'indice in Peirce: alcune riflessioni tra spazio ed enunciazione", *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, n.2, 2015.

⁸² cfr. Belting H., *Antropologia delle Immagini*, Carocci, Roma, 2011

nello Spazio di Stanley Kubrick, in cui i primati, vengono rappresentati nell'atto di indicare con movimenti del mento l'arrivo del clan rivale (fig. 10), trasformando il proprio corpo in un'immagine che rimanda a qualcosa di esterno a sé⁸³.

Il carattere narcisistico affiora dalla posizione spazialmente centrale occupata dall'artista che si trova ad interrogarsi e a reagire alla propria stessa immagine, specchiandosi nella propria versione mediata. Da questo primo esempio possiamo comprendere come, uno degli aspetti principali della video arte risieda nella presenza del corpo dell'artista e non dunque nella presenza dell'apparato tecnologico utilizzato per la realizzazione del filmato. Non è la presenza di una videocamera al posto di tela e cavalletto o di una macchina fotografica a determinare la ciò che è o non è video arte, bensì l'atteggiamento del corpo dell'artista nei confronti dell'apparato di ripresa. Nell'arte degli anni '60 e '70 l'artisticità è caratterizzata da una performance non più solo rivolta a un pubblico ma anche e soprattutto per la sua registrazione tramite videocamera o fotografia, essendo la presenza dell'artista la vera discriminante tra ripresa documentaristica ed artistica.

Esemplare nella storia dell'arte legata alla Installation Art e alla video arte, è l'opera di Nam Jun Paik del 1974 *TV Buddha* (fig.11), in cui si ripresenta la medesima circostanza di circuito visivo di *Centers*, riprodotta in una versione più statica e riflessiva. Nell'opera vengono indagate più questioni legate alla filosofia zen, interesse condiviso con il collega John Cage, alla società dei mass media e alla spettatorialità⁸⁴. L'artista coreano ha realizzato più opere dallo stesso titolo e con lo stesso criterio di fondo e ha posto di fronte a un piccolo schermo una scultura del Buddha, collegando allo schermo la ripresa di una telecamera a circuito chiuso. L'opera dunque, a differenza di Acconci, non prevede la registrazione dell'immagine ma un video continuo: se per il primo il prodotto finale era costituito dalla ripresa di se stesso, per Nam June Paik quest'ultimo soltanto una frazione di tutta l'installazione. L'eterna meditazione del buddha di fronte alla propria immagine può, allo stesso modo di *Centers*, implicare un narcisismo, supponendo che Nam June Paik intendesse concettualmente la scultura cosciente e percettiva.

⁸³ Verifica cit Conte su Primo libro Estetica

⁸⁴ cfr. Tae-Seung L., "Moving Meditation: PAIK Nam June's TV Buddha and Its Zen Buddhist Aesthetic Meaning" in *Dao*. 2019, n.18 pp. 91–107.

Dello stesso anno del primo esperimento di *TV Buddha*, è l'opera *Present Continuous Past(s)* di Dan Graham, la cui ricerca si concentra sul ruolo del corpo e dell'individuo in un contesto di mediazione audiovisiva. Se la riflessione di Krauss sulla qualità speculare del video trovava solido fondamento nel video soltanto, Graham estremizza questa centralità del corpo dilatando le possibilità percettive del corpo nello spazio e nel tempo. L'installazione *Present Continuous Past(s)* consiste in una stanza ricoperta interamente di specchi in cui è posta una telecamera a circuito chiuso che invia segnali in differita di qualche secondo a uno schermo televisivo, inserito all'interno di una delle pareti specchiate (fig.12)⁸⁵. In questo modo Graham permette di ragionare sia sulla immediata percezione di sé che su una percezione mediata del sé di pochi istanti prima (fig.13). Inoltre, la maggiore dimensione dell'installazione e la possibilità di poterla esperire fisicamente, permettono di andare oltre il narcisismo del solo artista, includendo la partecipazione dello spettatore nella produzione dell'opera, facendo coincidere, come avveniva con Acconci, produttore e fruitore dell'immagine in movimento, nella doppia accezione immediata e mediata. Lo specchio, in particolare, ha una qualità perturbante utilizzata da Graham per creare uno straniamento sia temporale che auto-percettivo come espone Pinotti del suo saggio *Alla soglia dell'immagine*:

Lungi dall'essere, dunque, un effetto straniante riservato agli artisti, la capacità perturbante è una qualità costitutiva dell'esperienza dello specchio, che si situa all'intersezione di identità e alterità e gioca sulle possibilità di ribaltamento reciproco fra il Sè e l'Altro.⁸⁶

L'opera di Graham si discosta dunque sia dal lavoro Acconci che da quello di Nam June Paik, il primo interessato di più a una riflessione personale ed individualistica sul proprio corpo di fronte al medium audiovisivo, e il secondo che elimina totalmente il corpo sostituendolo con un'elemento inanimato dalle fattezze di figure sacre buddiste.

⁸⁵ Cfr. Ivanova N., "Presencing: Boredom Exposing Inauthenticity of 1960s–70s Time-Consciousness

" in *Journal of Film and Video*; 2019 Spring; vol. 71n. 1 pp. 35-50.

⁸⁶ Pinotti A., *Alla soglia dell'immagine*, Einaudi, Torino, 2021 p.29.

Ci si accorge dunque che, sin dalla nascita della video arte, c'è stata una riflessione non solo sui possibili impieghi della tecnologia per registrare un evento performativo. Il medium stesso è in gioco sia al servizio del corpo dell'artista, sia presente come elemento di meta-ragionamento sul medium stesso e delle strategie allestitive più efficaci per comunicarne le criticità. Gli sviluppi successivi nel decennio successivo ricalcano le ricerche precedenti, ad esempio l'opera *Blue Line* del 1988 di John Baldessari, conservata presso la Fondazione Prada, riprende la medesima tematica della telecamera a circuito chiuso, insistendo sullo scarto temporale e la messa in onda di eventi successi pochi istanti prima, aggiungendo però un maggiore citazionismo (con il Cristo Morto di Hans Holbein) e una incisiva dimensione concettuale. Bisognerà aspettare la nuova generazione di artisti avvicinandosi al nuovo millennio per apprezzare l'inizio di un nuovo capitolo.

Guardando all'arte degli anni Novanta e oltre, sono numerosi gli artisti che aggiornano l'eredità degli anni Settanta, tra cui Pierre Huyghe e il duo Ryan Trecartin e Lizzie Fitch.

Huyghe, artista francese che inizia la propria produzione nei primi anni Novanta, compie una ricerca approfondita sul medium audiovisivo, indagando sia i contenuti che l'apparato tecnologico inteso come supporto. Un consistente filone della sua ricerca artistica consiste nel riadattare secondo il proprio stile e la propria sensibilità, capolavori della cinematografia europea facendone un re-enactment. Egli, ad esempio, interviene sul film *Uccellacci e Uccellini* di Pasolini, riuscendo così a creare nuove inedite connessioni con i luoghi e la popolazione dei luoghi del film pasoliniano, tre decenni dopo la realizzazione del film originale. Di simile natura è *Remake* (1994-95), una rielaborazione di *Una finestra sul cortile*, capolavoro degli anni '50 di Alfred Hitchcock⁸⁷.

Le ricerche degli anni Settanta, più legate all'indagine di stati esistenziali condivisi o riflessioni universali sul corpo e sull'interazione con medium televisivo o audiovisivo, diventano, negli anni Novanta, incentrate su micro-eventi condivisi sia

⁸⁷ Christov-Bakargiev C., "Pierre Huyghe: Through a Looking Glass" in *Pierre Huyghe*, exhibition catalog (Rivoli-Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 21 April - 18 July 2004), Skira, Milano 2004, p.401

dalla propria individualità che nel resto del mondo però spostando il focus dalla storia globale, con la “S” maiuscola, a vicende più private, modeste⁸⁸.

Un altro tema importante di questo periodo artistico, consiste invece nella riflessione sulla società dell'intrattenimento e dei mass media. Si realizzano infatti opere che permettono di riflettere criticamente sulla condizione sia di spettatori che di produttori di nuove ritualità e micro-modi di fare, offrendo strumenti di riflessione e di resistenza ai meccanismi di omogeneizzazione e omologazione propri delle società di consumo. Un'opera di uno dei periodi più prolifici di Huyghe del 1995, *TV Mobil* (fig.14), indaga le criticità della società di intrattenimento di massa. L'installazione, realizzata per la prima volta per la mostra *Aperto 95* presso l'Institut d'art Contemporain di Villeurbanne⁸⁹, è costituita da uno studio televisivo con luci e telecamere, avente come obiettivo quello di trasmettere in diretta, come un vero e proprio canale televisivo nelle case dei cittadini di Lione⁹⁰. La trasmissione sarebbe dovuta avvenire con la partecipazione del pubblico della mostra e dunque offrire dei contenuti variabili e personali senza seguire alcuna programmazione. Per Huyghe la normale programmazione televisiva offriva contenuti strettamente legati a una successione temporale inflessibile ed organizzata. Costituendo invece un canale più erratico, l'artista aveva l'opportunità di interrompere la trasmissione di contenuti registrati presso il museo con interventi in diretta realizzati dai visitatori, includendoli in ottica relazionale nell'opera⁹¹ e rendendoli dei *prosumer*, ovvero produttori dei contenuti di cui sarebbero anche stati fruitori. L'esperimento è durato qualche giorno prima della chiusura della trasmissione illegale da parte della polizia pochi giorni dopo l'apertura. Come nell'opera di Paik, l'installazione del set televisivo, includeva un piccolo schermo collegato sul canale trasmesso. Questo alimentava in qualche modo la stessa idea di narcisismo presente già in Acconci, la trasmissione simultanea di Paik, il carattere partecipativo di Graham infine

⁸⁸ Ibid. p. 400

⁸⁹ *Aperto 95* Presso l'Institut d'art Contemporain di Villeurbanne: http://i-ac.eu/fr/expositions/24_in-situ/1995/140_APERTO-95. Ultimo accesso: 17 Febbraio 2023.

⁹⁰ Barikin A., *Parallel Presents: The Art of Pierre Huyghe*, MIT Press, 2012 pp. 32-33

⁹¹ Ivi.

applicando tutto quanto alla società dello spettacolo, dell'intrattenimento e includendo inoltre una riflessione sulla pervasività del medium televisivo.

Se gli esiti a cui giunge Huyghe durante gli anni Novanta sono in diretta continuazione con la produzione "a circuito chiuso" comune a tanta video arte delle origini, non solo Graham ma anche Joan Jonas, Bruce Nauman e Peter Campus tra altri. Il vero sviluppo si ottiene con lo spostamento da quella ottica relazionale, ben teorizzata da Bourriaud⁹², tornando a una dinamica più tradizionalmente spettatoriale grazie a un ritorno all'immagine proiettata, sostituendo la presenza di apparati tecnologici all'interno di uno spazio definito con uno strumento di rivestimento, di interazione con l'architettura stessa, tramite la proiezione⁹³.

L'opera *Streamside Day Follies* di Huyghe, della durata di 26 minuti e diviso in due parti, presentata per la prima volta alla Dia Foundation di New York nel 2004, è emblematica di questo rinnovamento nella produzione dell'artista, discostandosi dal citazionismo colto della cinematografia occidentale e dalla meta-riflessione sui media audiovisivi, ragionando su tematiche già presenti dagli esordi e qui enfatizzate, come la creazione di nuove ritualità. Il video realizzato dall'artista è stato girato nella cittadina di Streamside Knolls, nella valle dell'Hudson e documenta con incursioni fantastiche, la prima celebrazione di un nuovo rito appena costituito, pensato per il festeggiamento della cittadina stessa, attraverso una parata realizzata con la partecipazione degli abitanti, mascherati per l'occasione (fig.15). La creazione "artificiale" di questo rito, appositamente studiato per la sua mediazione documentaristica, come ha affermato lo stesso Huyghe, aveva l'intenzione di istituzionalizzare questa festa come ricorrenza annuale⁹⁴. La processione degli abitanti, adulti e bambini, si svolgeva tra le strade cittadine, terminando nella piazza principale in cui era allestito un palco, di fronte al quale c'erano cibi colorati e decorazioni festive. Quasi ogni partecipante aveva un travestimento carnevalesco, per lo più raffiguranti gufi, conigli e altri animali, evocando un'atmosfera *à la* Disneyworld, in cui è frequente incontrare i visitatori con oggetti di merchandising o

⁹² cfr. Bourriaud N., op. cit.

⁹³ Joselit D., "Pierre Huyghe's Streamside Day Follies and the Rise of Video Projection" in *Artforum* March 2004 vol 42 n. 7. pp. 154-159.

⁹⁴ Baker G., "An Interview with Pierre Huyghe" in *OCTOBER* 110, Fall 2004, p.86.

costumi dei propri personaggi Disney preferiti. Il legame con il brand di film di animazione è evidente anche nella scelta della cittadina, con un'organizzazione e uno stile di vita simile a quello di Celebration (visitata da Huyghe prima del progetto), un insediamento urbano direttamente ispirato ai film Disney, in cui gli abitanti possono vivere immersi in un contesto fantastico in dialogo con la realtà circostante. Inoltre il titolo della seconda parte del film è “ A Celebration” evocando sia il nome della cittadina che la giocosità dell'evento al centro delle riprese. La presenza di figure mascherate è un richiamo a una precedente opera, *La Toison D'or* del 1993, in cui compaiono figure mascherate nel contesto urbano di Dijon. In *Streamside Day Follies*, ritornano anche i bambini come protagonisti e vengono rappresentati degli elementi para-mitologici. Tuttavia, dove nell'opera degli anni novanta è una fotocamera Polaroid ad imprimere la pellicola, nel film più recente la produzione ha qualità cinematografiche in termini di inquadrature e nitidezza dell'immagine evidenti. La finzionalità della scena è confermata dall'inserimento di scene di un coniglio, un cerbiatto e un gufo nel contesto della cittadina o delle sue vicinanze. In una inquadratura in particolare, gli animali compaiono immersi nella natura del boschetto fuori Streamside. L'organizzazione compositiva è tale da rendere evidente l'intervento umano, una scena del genere sarebbe infatti inconcepibile nella realtà dal momento che ritrae animali selvatici naturalmente inclini alla fuga. In altri momenti del film gli abitanti mascherati sono alternati alle riprese degli animali che invadono le strade e gli spazi interni della cittadina, attraversando le stanze delle case ed evocando i mondi fantastici dei cartoni Disney in cui è possibile la convivenza e la comunicazione tra specie. Huyghe aveva già indagato il soggetto di *Biancaneve* nel 1995 per realizzare il documentario *Blanche-Neige Lucie*. Si tratta di un lavoro che indaga la vita della cantante Lucie Dolène, responsabile della colonna sonora della versione francese del cartone, mostrandone la vita da operatrice dello spettacolo e sottolineando come la personalità della doppiatrice corrispondesse al personaggio fittizio⁹⁵.

L'interesse di Huyghe per le tradizioni e il rito si declinano, nei suoi lavori, in un'operazione di creazione di realtà, veicolata tramite qualcosa di orchestrato

⁹⁵ Christov Bakagiev C., Op Cit. p. 400.

attraverso uno score, ossia uno spartito programmatico per lo svolgimento della celebrazione. Se si analizzano le intuizioni di Huyghe in cui realtà e finzione si mescolano, si potrebbe istituire un parallelo più recente con i rituali registrati su YouTube, trovando eco mediatica e diffondendosi a macchia d'olio entrando nella pratica comune di molte persone. Un esempio in particolare ha trovato maggiore successo su tutti, il cosiddetto gender reveal, ovvero la comunicazione del “genere” inteso come sesso del bambino attraverso una cerimonia laica. Questo ha costituito di fatto una nuova tradizione, veicolata soltanto dalla sua forte mediatizzazione attraverso i media sociali⁹⁶.

Concentrandosi sull'allestimento di *Streamside* (fig.16) presso la mostra alla fondazione Dia:Chelsea, è possibile appurare come l'idea di Huyghe non fosse limitata solamente al contenuto ma anche alla proiezione contestualizzata nell'ambiente espositivo. Nell'installazione infatti il film era in dialogo con delle superfici sia riflettenti che parzialmente trasparenti, evocando con la loro lucentezza uno schermo luminoso, in grado di produrre più sfumature e in continuo cambiamento, incorporando lo spettatore all'interno di una dimensione altra, onirica: “The exhibition in which he presents videos alongside other objects and architettura interventions tend to be conceived as totally immersive installations, virtual and strange worlds that disorientate viewers, making them forget their physical presence in a particular time and place”⁹⁷.

Le superfici riflettenti nella galleria, inoltre, compivano un lento movimento, scorrendo lungo dei percorsi brevi e prestabiliti fissati sul soffitto, lasciando la porzione inferiore leggermente sollevata rispetto al pavimento. Le pareti mobili formavano dunque un piccolo padiglione negli spazi espositivi, nel quale veniva proiettato il film⁹⁸. L'effetto ottenuto è quello di un ambiente di media digitali in cui l'architettura entra in gioco con superfici proiettate e riflettenti, cercando di unire

⁹⁶ Vogt N., “The Invention of (YouTube) Ritual and Pierre Huyghe’s Holiday” in TDR 65:4 (T252) 2021 p. 155.

⁹⁷ Godfrey M., “Pierre Huyghe's Double Spectacle “ in *Grey Room*, Summer, 2008, No. 32 (Summer, 2008), p.45

⁹⁸ Joselit, *Artforum*, p. 155

idealmente il contenuto al supporto fisico e reiterando il dialogo conflittuale tra realtà e finzione ricercato nel film.

Con l'aumento della presenza dei mass media nella società contemporanea, le riflessioni artistiche sul rapporto della società con la realtà televisiva si sono moltiplicate, trovando nel duo artistico Lizzie Fitch e Ryan Trecartin, arditi interpreti della società mediatica attuale. Come Huyghe, la loro produzione artistica è basata sulla produzione di video arte presentata in contesti istituzionali, corredata da una ricercata installazione per enfatizzarne l'immersività e creare il giusto contesto, con lo scopo di far perdere al visitatore la percezione di trovarsi in essa aprendosi a una dimensione altra, in cui fruire dell'opera audiovisiva. Considerando ad esempio l'opera del 2011 *Public Crop* (fig.17), esposta a Venezia nel 2013 in occasione della mostra *Prima Materia* presso la sede della Fondazione Pinault di Punta della Dogana, si può osservare come le istanze mediatiche si siano evolute ad incorporare anche input provenienti dalla cultura visuale di internet e dei computer. L'installazione comprendeva l'allestimento di una sala somigliante a quelle abitate dai due artisti con elementi di arredo quali sedie, tavoli e poltroncine, posti di fronte a una parete su cui era proiettato il film *Popular Sky* del 2009, creando un cosiddetto *sculptural theatre*, con il secondo termine utilizzato nell'accezione anglosassone di sala cinematografica⁹⁹. Lo spazio inteso come interno di una abitazione e nel contesto di una installazione artistica offre due possibili interpretazioni. Sia considerando il pubblico che interagisce con l'arredamento come spettatori sia considerandolo parte integrante dell'opera stessa, i visitatori dunque come interpreti performativi del ruolo spettatoriale. Soffermandosi sul film proiettato, *Popular Sky*, si nota come esso non abbia una trama, non conservi alcunché di narrativo ma si concentra soltanto sulla enfattizzazione di una isteria collettiva, interpretata come una performance televisiva. I personaggi che compaiono sono truccati in maniera bizzarra, con sbavature, colori accesi o in maniera imperfetta, i vestiti indossati dagli attori sono spesso stretti e strappati, evocando un generale senso di sciatteria e

⁹⁹ Pagliasso G., "Alla Biennale d'Arte di Venezia 2013, neo e post moderne isterie. Thomas Zipp e Ryan Trecartin" in *Art a Part of Culture*, 1 Settembre 2013: <https://www.artapartofculture.net/2013/09/01/alla-biennale-darte-di-venezias-2013-neo-e-post-moderne-isterie-thomas-zipp-e-ryan-trecartin/> Ultimo accesso: 16 Gennaio, 2023.

trascuratezza. Le azioni e i dialoghi, sono generalmente assurdi e spesso incomprensibili, sia per il contenuto che per la loro forma. Infatti gran parte del lavoro di Trecartin è stato riposto nella post-produzione, alterando la voce degli attori in tonalità più alte, accelerando la velocità e inserendo suoni aggiuntivi per “sporcare” ulteriormente la traccia audio. È la parte visiva però ad essere la più ardua: le riprese originali, già in costante movimento e tremolanti, danno un senso di poca professionalità si sommano con un montaggio azzardato e confondente. L'utilizzo di filtri colorati, i continui pop-up e l'apparizione di miniature secondo una ripetuta logica di *mise-en-abyme*, evocano prepotentemente il paesaggio mediatico di internet e sono unite ad un'estetica delle riprese legata a programmi televisivi e reality show, in una tempesta mediatica che crea disorientamento¹⁰⁰.

La produzione successiva di Trecartin e Fitch enfatizza questa modalità di produzione, moltiplicando i punti di vista delle telecamere sul set, aumentando la saturazione dei colori e utilizzando riprese illuminate in maniera evidente da luci artificiali all'interno di un set. *Center Jenny* (fig.18), lavoro del 2013, rappresenta lo stesso personaggio interpretato da numerosi attori e attrici. Tutti quanti sono vestiti con abiti appariscenti, seguendo la stessa logica post-cinematica, ovvero quella condizione in cui il riferimento per un contenuto audiovisivo si sposta dal cinema a un medium successivo: in questo caso un connubio tra internet e la televisione¹⁰¹. I personaggi sono *queered*, in ogni possibile modo, dagli abiti alle pose alla gestualità, generando una quasi repulsione, data dal sovraccarico di livelli percettivi e una sovra-stimolazione sensoriale. La moltiplicazione delle identità, attuata sia tramite la rappresentazione di attori transgender, che attraverso il travestitismo, unita alla numerosità di questi, genera una promiscuità che si pone come interrogativo senza essere risolta. In merito a questa riflessione, Natilee Harren commenta così l'opera del duo:

But what Fitch and Trecartin offer is a promiscuity of position-taking that, while typically read as generous and open-minded, is also frustrating in its elusiveness, an embrace of multipositionality that avoids committing to any position at all. Digital

¹⁰⁰ Akervall L., “Networked selves: Ryan Trecartin and Lizzie Fitch’s postcinematic aesthetics” in *Screen* 57:1 Spring 2016, p.36.

¹⁰¹ Ibid pp.37-38

natives ought to recognize as 1990s nostalgia the fantasy that digital communications allow for a post-identity society, especially at a time when identity categories—their rights, visibility, protection, and security—are in many ways becoming more entrenched. This art is toothless and anxious to impress, and thus characteristic of the artists' (and, to be fair, my) generation at large. It is only the intoxicating/repellent excessiveness of the artists' aesthetic that propels the viewer, finally, to take a position in relation to the cultural energies amped up in their multimedia environments.¹⁰²

Rispetto al lavoro degli artisti esaminati in precedenza, questi ultimi appaiono come una sintesi tra universalismo ed individualismo, prendendo in questione elementi comuni a tutta la società e rappresentando individui dall'identità ambigua. Più che una ricerca sul sé, un'autoanalisi o narcisismo, l'arte di Trecartin e Fitch appare senza uno scopo definito, in pieno stile post-moderno. Il conflitto con la raffinatezza concettuale di Huyghe appare in antitesi con opere quali Center Jenny, ma va riconosciuto che sono entrambe figlie (o nipoti) della stessa società dell'informazione, giungendo ad esiti opposti ma non per questo l'uno meno vero dell'altro.

Sebbene ci siano occasionali incursioni di immagini digitali animate o in dialogo con gli attori o a sé, tuttavia c'è una prevalenza del medium del video digitale. In questo modo viene mantenuta una certa indessicalità, utilizzando strategie di confusione tra reale e virtuale attraverso le installazioni a corredo del contenuto audiovisivo.

Se buona parte della videoarte degli anni 90 si è soffermata sull'aggiornamento di riflessioni quali la società dei mass media e l'avvento di internet, negli anni 2000 si inserisce in maniera sempre più preponderante la cultura legata al virtuale. Parallelamente alla produzione di video arte, sorge un altro tipo di produzione che abbandona ogni riferimento fisico tangibile con la realtà e crea opere di immagini in movimento con l'ausilio di software adibiti al rendering digitale di immagini, spesso fruite privatamente sul personal computer.

¹⁰² Harren N., "Lizzie Fitch and Ryan Trecartin REGEN PROJECTS" in Artforum, January 2015 vol. 53 n.5: <https://www.artforum.com/print/reviews/201501/lizzie-fitch-and-ryan-trecartin-49521> Ultimo accesso: 17 Gennaio 2023.

2.2. Artisti e CGI: una storia recente

Dal Momento in cui si definisce la video arte come immagini in movimento realizzate con videocamere, digitali o analogiche, la produzione artistica legata alle Computer Generated Images (CGI), seppur in dialogo con questa, sembrerebbe prendere un percorso alternativo.

Emblematica, è l'opera *No Ghost Just a shell*, realizzata all'inizio degli anni 2000, frutto della collaborazione tra Pierre Huyghe e Philippe Parreno e successivamente estesa anche ad altri artisti. Questa serie di opere trae il titolo da una modifica del manga giapponese *Ghost in the Shell* e, nonostante si consideri come ufficialmente conclusa nel 2002 con la mostra alla Kunsthalle di Zurigo, è in realtà ancora in elaborazione tutt'oggi¹⁰³. Nel fumetto la protagonista è Motoko Kusanagi, un cyborg in cui il corpo robotico è totalmente protesico a una coscienza umana. Viene indicato come *ghost* lo spirito, l'anima, racchiuso all'interno del corpo di Motoko, inteso come un involucro inanimato, un guscio appunto (shell) che ha il solo scopo di contenere una coscienza. Il progetto ideato dai due artisti francesi si basa sulla declinazione secondo diversi media e visioni artistiche di un personaggio anime fittizio, Annlee, comprato dai due per l'equivalente odierno di circa 400 Euro¹⁰⁴. Partendo dal personaggio digitale inanimato, alcuni artisti sono stati chiamati a declinare in un'opera d'arte non solo animandolo ma anche interpretando il titolo del progetto, utilizzato come traccia concettuale. Ma dove Huyghe mantiene l'identità cartonesca del manga nell'opera *One Million Kingdoms* (2001), facendo interpretare ad Annlee un monologo esistenzialista costellato di citazioni letterarie tratte da *Viaggio al centro della terra* di Jules Verne, includendo anche l'audio di Neil Armstrong durante l'allunaggio, Parreno per contro utilizza il personaggio CGI¹⁰⁵. Nel breve video di Philippe Parreno, intitolato *Anywhere Out of the World* del 2000 (fig.19), AnnLee compare in un luogo indefinito, con gli occhi inanimati, e l'unico

¹⁰³ Sito ufficiale del progetto. <http://www.mmparis.com/noghost.html> Ultimo accesso 18 Gennaio 2023.

¹⁰⁴ Il dato viene fornito dall'opera stessa esplicitando il valore dell'avatar al momento dell'acquisto ed enfatizzando l'economicità rispetto ad altri personaggi strutturati.

¹⁰⁵ cfr. Christov-Bakargiev op.cit.

movimento visibile è quello delle labbra. La voce che emette è quella di una giovane donna Statunitense, creando un senso di straniamento rispetto al personaggio più associabile al Giappone che al paese nordamericano. Questo crea un effetto di straniamento in riferimento al tono di voce, in quanto il fruitore si aspetterebbe una voce metallica, anziché una riconoscibilmente umana, generando appunto una condizione assimilabile alla *Uncanny Valley*¹⁰⁶. Inoltre, gli occhi allungati e grigi evocano un immaginario fantascientifico in cui AnnLee interpreterebbe l'alieno. Nel discorso pronunciato dallo stesso personaggio, vengono esposti questi ragionamenti, indicando come, a differenza del manga originale, AnnLee sia totalmente inanimata, un oggetto di scambio, una merce utilizzata per dare un rimando visivo all'attrice che presta la voce all'opera di Parreno. Nel monologo la voce evidenzia come l'assenza di una costruzione di un personaggio intorno ad AnnLee, la quale è priva sia di ogni elemento decorativo che di una connotazione caratteriale, non le permette di svolgere il ruolo di protagonista in alcun manga. La narratrice appare dissociata nel narrare in prima persona caratteristiche del personaggio fittizio, fattore che ulteriormente enfatizza la vuotezza di AnnLee. In questo caso l'acquisto di un personaggio in CGI non ricerca in alcun modo di avere rapporti né con gli artisti dietro il progetto, né con le persone responsabili della sua animazione; di fatto risultando un personaggio diverso in ogni diversa interpretazione da parte di idee artistiche differenti. Ciascun interprete del personaggio di AnnLee delinea caratteristiche, qualità e interessi differenti, evidenziando come l'avatar tridimensionale sia effettivamente soltanto un guscio, una marionetta per la realizzazione del progetto artistico.

Guardando appunto a un'ulteriore interpretazione del progetto e del personaggio, sempre utilizzando l'immagine in CGI, Anzen Zone, realizzata dall'artista francese Dominique Gonzalez-Foerster declina il tema del guscio e dell'identità riportando il personaggio di AnnLee nell'orizzonte linguistico e culturale del Giappone, paese di origine del personaggio del manga, facendo doppiare la voce in lingua giapponese. Al fine di rendere il monologo comprensibile a un pubblico non nipponico, l'artista

¹⁰⁶ W.J. Mitchell ha indagato la risultante dallo scarto tra visione e udito in riferimento a umanoidi o altri robot. Qualora ci si trovasse di fronte a un umanoide talmente realistico da ingannarci a crederlo un uomo vero e lo si sentisse parlare con una voce metallica, questo ci farebbe cadere nell'Uncanny Valley. Cfr. capitolo 1; Mitchell W.J., et al., "A mismatch in the human realism of face and voice produces an Uncanny Valley" in *i-Perception*, 2011, vol. 2.

ha inserito anche una voce narrante “extradiegetica” che in lingua inglese riferisce i concetti precedentemente espressi dalla doppiatrice giapponese del personaggio sull’assenza di una zona sicura e sul mescolamento tra realtà e virtuale¹⁰⁷. In ultima analisi, il personaggio di AnnLee è emblema di una storia di trasposizione utilizzata come dispositivo artistico e potrebbe essere inteso come un personaggio pirandelliano invertito, sostituendo *Sei personaggi in cerca d’autore* con un personaggio in cerca di sei (o diciotto in questo caso) autori¹⁰⁸. La metafora con Pirandello si accorda bene a comprendere come, in ottica postmoderna, non basti più un singolo autore a completare il significato di qualcosa di indeterminato ma venga richiesto un moltiplicato sforzo collettivo, magari anche interattivo, nel fornire più possibilità interpretative.

Questa interattività si compie pienamente nell’avanzamento dei mezzi di comunicazione, primo su tutti Internet, permettendo una vocalità di scambi di prospettive, in particolare su piattaforme come social network o mondi virtuali paralleli.

2.3. Second Life: il ruolo dell’arte nell’aldilà digitale.

I primi anni 2000 coincidono con una maggiore diffusione delle CGI, grazie alla crescente capillarità di dispositivi digitali personali e conseguentemente lo sviluppo di nuove piattaforme e software. Emblematico il caso di Second Life, un ambiente virtuale online con l’obiettivo di creare un mondo parallelo in cui gli utilizzatori possono esprimere se stessi senza essere esposti alle costrizioni sociali o normative del mondo reale. Tale aspetto fa riferimento alla cultura videoludica dei cosiddetti MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games) in cui i giocatori hanno la possibilità di interpretare un personaggio unico in una modalità interattiva

¹⁰⁷ Sito Web della Collezione Pinault in cui è descritto il progetto: <https://www.pinaultcollection.com/en/boursedecommerce/around-annlee> ultimo accesso 22 Gennaio 2023.

¹⁰⁸ cfr. Dahlberg L., “Annlee; or, Transposition as Artistic Device” in *Transpositions*, Leuven UP. pp. 97-116.

con altri giocatori collegati online¹⁰⁹. La piattaforma, lasciata nel 2003, ha avuto grande successo nel giro di pochi anni dalla fondazione, contando già nel 2008 oltre dieci milioni di iscritti, riducendosi progressivamente fino a poche migliaia attualmente¹¹⁰. La principale qualità del videogioco risiede nella potenzialità di offrire ai giocatori delle scelte quasi illimitate riguardo la creazione di un avatar virtuale, ma anche permettendo innumerevoli azioni possibili, anche in relazione ad altri giocatori/utilizzatori. Questo ha permesso a numerosi artisti di cimentarsi in un intervento artistico con elementi sia performativi che architettonici o scultorei, costruendo digitalmente spazi con oggetti e architetture degli elementi a supporto di principi narrativi o estetici, all'interno di uno spazio virtuale di loro proprietà. Le sperimentazioni più interessanti si collocano tra il 2007 e il 2010, anni di massimo utilizzo della piattaforma e includono il lavoro di micha càrdenas e Cao Fei.

micha càrdenas, in particolare, si è soffermata sul ruolo dell'identità di genere e delle potenzialità degli avatar su Second Life. L'artista transgender, indaga nelle sue opere le modalità di creazione di un doppio virtuale e la capacità espressiva legata alla libertà del mondo parallelo. Nella sua performance *Becoming Dragon* (fig.20), realizzata nel 2008, si mescolano mondo fisico e mondo virtuale. Così facendo, la càrdenas ha creato un complesso sistema di registrazione dei propri movimenti attraverso dei sensori disposti in una stanza. Ha collegato poi Second Life a un casco di realtà virtuale, per permetterle di agire il proprio avatar in prima persona e ha collegato il software con il mondo virtuale a dei proiettori¹¹¹. Come suggerisce il titolo, l'artista ha voluto creare l'avatar di un drago grigio e rosso, che interagisce con altri utenti. Andrea Pinotti, analizzando l'origine del termine "avatar", riconosce l'origine della parola nella religione induista, indicando l'azione di una divinità, tipicamente Visnu, che appare sulla terra, manifestando solo parzialmente la propria

¹⁰⁹ cfr. Jon A., "The Development of MMORPG Culture and The Guild" in *Australian Folklore: A Yearly Journal of Folklore Studies* vol.25 pp. 97-112.

¹¹⁰ WSJ, "Remember Second Life? It's Now Taking On Big Tech's Metaverse": <https://www.wsj.com/video/remember-second-life-its-now-taking-on-big-techs-metaverse/861F66EF-F3B0-47E4-B635-8FACCA2A648F.html> ultimo accesso: 25 gennaio 2023.

¹¹¹ cfr. càrdenas et al. "Becoming Dragon: a mixed reality, durational performance in second life", working paper, Center for Research in Computing and the Arts, California Institute for Telecommunications and Information Technology, University of California, San Diego.

identità divina. Il passo successivo compiuto dall'avatar, una volta compiuto il compito terreno, è quello di ricongiungersi con la divinità originaria¹¹². La càrdenas allo stesso modo, rappresentando il suo doppio virtuale con un drago, ha voluto mostrare una parte di sé, rivestendo con un'inedita simbologia la propria identità. La decisione di allontanarsi dal ricreare le stesse fattezze del suo corpo reale, evitando dunque di riprodurre la propria capigliatura, statura e elementi fisionomici riconoscibili, ha infatti creato una discrepanza con il suo sé digitale, inducendo il pensiero che le sue aspirazioni identitarie non coincidessero con la propria identità al momento di realizzare la performance. Infatti la creazione di avatar diversi dal corpo originario indica il desiderio di minimizzare questo divario, operazione compiuta solo da una minima parte dei creatori¹¹³. Nella performance, durata 365 ore, dunque oltre 15 giorni, l'artista non si è mai tolta il visore, coesistendo in entrambi i luoghi, quello della performance fisica e su Second Life, nuovamente incrociando, le due realtà nella propria prospettiva visiva. Nel 2018 ha riproposto al Vector Festival di Montreal la performance presentando una versione più definita ed aggiornata del drago e della durata di un solo giorno¹¹⁴.

L'artista Cinese Cao Fei ha realizzato numerose opere e gran parte della sua produzione degli anni 2000, attraverso il programma Second Life. Tuttavia il suo esordio artistico non avviene su internet ma attraverso una video arte fatta di sperimentazione che pone le basi per la poetica espressa nelle sue opere digitali quali *i.Mirror o RMB City*. Nel lavoro giovanile permea subito un gusto del bizzarro e del fantastico, includendo spesso riferimenti a una nuova generazione. Il suo punto di partenza è lo stimolante e creativo gruppo di artisti controcorrente del Delta del Fiume delle Perle, che negli anni '80 e '90 realizzavano opere improvvisate ed effimere, sfidando con umorismo tagliente l'ordine sociale, politico e commerciale

¹¹² Pinotti A., *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, p.136.

¹¹³ Secondo uno studio compiuto da Zimmermann infatti, in un campione di oltre 500 individui che avevano avuto esperienza di creazione di un avatar di sé nel mondo virtuale, la quasi totalità ha deciso di replicare il più accuratamente possibile le proprie fattezze esteriori. Cfr. Zimmermann D. et al., "Self-representation through avatars in digital environments" in *Current Psychology*, Springer, 2022: <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6>.

¹¹⁴ Sito personale dell'artista: <https://michacardenas.sites.ucsc.edu/becoming-dragon/> Ultimo accesso: 24 gennaio 2023.

prestabilito¹¹⁵. I protagonisti dei suoi video iniziali sono giovani cinesi che si confrontano con il divario generazionale che si stava creando con l'avvento dei media digitali. La crescente interconnessione tra individui e strumenti e media tecnologici è stata la base su cui costruire il cortometraggio *Cosplayers* (2004) (fig.21). Nel filmato vengono rappresentati secondo una trama e una logica surrealiste, attori travestiti con costumi tratti da un immaginario manga e personaggi di videogiochi, ripresi durante la loro interazione con altri personaggi all'interno di un contesto urbano. Cao Fei sceglie di ambientare le riprese in luoghi irriconoscibili (se non agli stessi abitanti della città in questione), evitando alcuna connotazione specifica del luogo e focalizzandosi soltanto sulla bizzarria dei personaggi e delle loro azioni. La scelta di rendere anonimo lo spazio non solo vuole suggerire il crescente livello di uniformazione delle politiche costruttive della Cina dopo la svolta capitalista ma anche l'identificazione di un virtuale "ovunque" in cui permettere l'immedesimazione da parte degli osservatori¹¹⁶. L'artista stessa esprime il sentimento di rassegnazione alla realtà che risulta opprimente quando posta a confronto con la libertà potenziale, rappresentata da un mondo digitale, attraverso forme videoludiche o di auto-rappresentazione in contesti mediali:

All *Cosplayers* are very young, with dreams in their heads, spending all their waking hours in the virtual world of video games from a very early age. Hence when they eventually grow up, they discover they are living a life style frowned upon and rejected by society and family members alike. With no channels open to express their feeling and aspirations they resort to escapism and, becoming alienated and out of touch, they turn into ever more unbecoming characters. However, in that moment when they are turned into genies, chivalrous knights, fairy princesses, or geeks, the pains of reality are assuaged, even if the "real" world they are standing on has not changed to the slightest.¹¹⁷

¹¹⁵ Hanru H., "Quanto ancora possiamo divertirci? Sulla opera di Cao Fei" in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022 p. 27.

¹¹⁶ Clemens J., "virtually anywhere real-time new-old avatar- human entertainment art: Cao Fei online" in *Australian and New Zealand Journal of Art*, vol. 11 n.1, 2011, p.116.

¹¹⁷ Sito personale di Cao Fei: <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2004&wtid=3> Ultimo accesso 24 gennaio 2023.

Il gioco e il divertimento, la possibilità di sognare ad occhi aperti e applicare il tutto alla realtà virtuale o a un mondo digitale sono gli strumenti che la generazione a cui appartiene Cao Fei dispone per liberarsi dalla stretta del reale, rinnegando la disillusione rassegnata della generazione precedente¹¹⁸. La scelta di rappresentare cosplayers è emblematica in quanto stimola riflessioni sull'anticipazione del fenomeno degli avatar nel contesto della realtà, in cui i cosplayer hanno la possibilità di utilizzare un alter-ego in un contesto performativo per manifestare la propria ambizione identitaria¹¹⁹. Tuttavia le potenzialità espressive raggiungibili con i cosplay sono assimilabili all'identificazione con un personaggio di un videogioco piuttosto che alla creazione di un avatar ex-novo. Questi vengono definiti *close avatars* e mancano di quella libertà di connotare caratterialmente il personaggio, poiché quest si riceve già sviluppato o in ogni caso con delle tappe di sviluppo prefissate¹²⁰. Infatti i costumi raffigurano spesso personaggi ben noti in cui chi li indossa si vuole immedesimare.

L'evoluzione di questo pensiero si ha appunto con la partecipazione di Cao Fei alla comunità di Second Life, attraverso l'avatar da lei creato, China Tracy. Il nome del personaggio che evoca quello di un'eroina occidentale o di una femme fatale, è fondamentale per dare senso al personaggio e determinare il primo passo per la costruzione della personalità virtuale attraverso uno pseudonimo. Partendo da questo personaggio e dalla creazione di una vicenda narrativa su Second Life, l'artista ha realizzato un *machinima*, montando varie scene tratte dalle sequenze del videogioco¹²¹. Il primo esperimento con questa peculiare modalità cinematografica

¹¹⁸ Hanru H., op.cit., p. 28.

¹¹⁹ cfr. Rahman O., et al. ““Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity” in *Fashion Theory*, Volume 16, Issue 3, pp. 317–342.

¹²⁰ Zimmerman, op.cit., p.1.

¹²¹ Il termine *machinima* è costituito dalla crasi delle tre parole inglesi *machine*, *cinema* e *animation*, e identifica una produzione audiovisiva in cui vengono registrati dei contenuti tratti da un videogioco, avendo la possibilità di acquisire delle riprese da diversi punti di vista nello spazio virtuale, montando poi le riprese tradizionalmente. Sulla natura del *machinima* e la sua novità nel dibattito mediologico cfr. Veigl T., “Machinima: On the Invention and Innovation of a New Visual Media Technology” in Grau—Imagery in the 21st Century, 2011 pp. 81-96; Hjorth L., “The Art of Games. Machinima and the limits of art games” in Jenna Ng.(ed.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury, 2013.

risale al 2007, anno in cui pubblica il cortometraggio della durata di 28 minuti, *i.Mirror* (fig.22).

In apertura appare la citazione da W.J.Mitchell tratte dal suo saggio *Me++*, che porta alla contestualizzazione del lavoro in una dialettica di matrice accademico-teorica: “I construct, and I am constructed, in a mutually recursive process that continually engages my fluid, permeable boundaries and my endlessly ramifying networks. I am a spatially extended cyborg”¹²². Utilizzando questa frase emblematica, China Tracy si posiziona all’interno di Second Life come se fosse una estensione cibernetica di Cao Fei, in una logica di fluida modificazione identitaria, data dalla continua interazione con la rete. Sempre nei titoli introduttivi, il lavoro viene identificato come un documentario, destabilizzando la nozione di realtà attraverso la pretesa di poterla registrare. Quanto registrato appare totalmente artificiale, finzionale, al punto di portare a definire China Tracy e Hug Yue, l’altro personaggio presente nel corto come partner dell’eroina, due attori. In *i.Mirror* la trama è superflua, la nostra attenzione è rivolta alle movimentate riprese della città virtuale creata da Cao Fei, con palazzi, quartieri deserti, elementi fluttuanti a mezz’aria e simboli tridimensionali rappresentati il dollaro, falce e martello e bandiere di varie nazioni, inclusa quella cinese. L’opera, divisa in tre episodi si concentra su diverse tematiche, facendo emergere, in particolare modo nella seconda parte, la relazione tra China Tracy e Hug Yue. Quest’ultimo, avatar incontrato per caso dalla Cao su Second Life, si è rivelato essere l’alter-ego digitale di un uomo di sessanta anni, originario della California, che si è rappresentato però come un ragazzo cinese poco più che ventenne¹²³. La relazione, esibita come una commedia romantica televisiva, acuisce il senso di finzionalità, e concretizza un altro tema caro a Cao Fei, ovvero il sentimentalismo. Questo viene utilizzato per comprendere la cultura cinese nell’accezione delle relazioni tra individui, osservando come, dopo l’avvento della globalizzazione e dei cambiamenti sociali e tecnologici i legami si siano fatti più

¹²² Mitchell W.J., *Me++*. *The Cyborg Self and the Networked City*, MIT Press, 2003 p.39.

¹²³ Clemens, op. cit. pp.125-126.

fragili, da qui l'enfasi di una generativa storia d'amore¹²⁴. Come ricorda la Khoo, è Rey Chow ad individuare nel sentimentalismo la direzione del cinema cinese degli anni '90 e 2000, inteso come l'idealizzazione del senso filiale nella accezione più ampia, che non incorpora solo relazioni parentali ma include anche la patria, la terra di provenienza, tutti elementi che torneranno anche nei lavori successivi di Cao Fei¹²⁵.

La nostra attenzione è continuamente richiamata non solo dalle sporadiche comparse dei due attori, ma anche dal continuo movimento e dal montaggio rapido operato da Cao, con riprese aeree intervallate a statiche sequenze con un punto di vista plausibile a quello di una persona che passeggia per le strade deserte, guardando all'insù. Il vantaggio della piattaforma *Second Life* e della realizzazione di un *machinima* permette che l'eliminazione dei *gatekeepers* del mondo dell'arte, ovvero personalità istituzionali del mondo dell'arte, come galleristi e direttori di musei, instaurando un sistema di controllo di ciò che può essere mostrato e cosa no, spesso in riferimento a mostre ed esposizioni in luoghi istituzionali. Se la piattaforma è sinonimo di libertà, l'individuo può essere libero di manifestarsi:

“L'avatar è una figura libera dalle leggi fisiche e morali. Ho deciso di crearmi un avatar, Tracy China, perché tutti ne avevano bisogno sulla piattaforma. Era un'immagine digitale che mi corrispondeva, oggi per me sarebbe un *digital ghost*. I fantasmi, così come il mio avatar, non invecchiano. Se riattivassi China Tracy tra una decina di anni sarebbe identica a quando l'ho creata.”¹²⁶

Come afferma Cao Fei stessa, l'immagine del proprio avatar resiste al trascorrere del tempo, costituisce una identità identica e non mutevole, distanziandosi così dalla natura umana, sottomessa allo scorrere del tempo. È interessante notare dunque come

¹²⁴ Khoo O., “Le tabulazioni sentimentali di Cao Fei”, in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022 p. 160.

¹²⁵ Chow R., *Sentimental Fabulations. Contemporary Chinese Films*, Columbia UP, 2007 p. 22.

¹²⁶ Perrella C., “Uscita d'emergenza. Una conversazione con Cao Fei” in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022, p. 117.

nel titolo *i.Mirror* (io.specchio), si conservi questa consapevolezza dello specchio come primo e archetipico medium e come lei guardandosi allo specchio deformante della piattaforma online veda se stessa al momento della creazione dell'avatar. Questo scarto temporale evoca concettualmente le ricerche di Dan Graham che, con le sue installazioni con la tecnica del *time delay*, ha riflettuto sia sulla temporalità che sull'immagine riflessa.

Un paio di anni dopo la pubblicazione di *i.Mirror*, l'opera *RMB City* (fig.23), progetto più ampio ed aperto rispetto al video precedente, ha proseguito alcuni dei filoni tematici della ricerca artistica di Cao Fei, sviluppando ulteriormente la centralità della edilizia urbana del mondo digitale. Nell'opera ha costituito come vero fulcro del video non più il proprio personaggio e al sentimentalismo della propria relazione virtuale ma a una *flânerie* senza meta per le strade cittadine. L'idea centrale di Cao consiste nel mostrare attraverso oggetti, simboli e luoghi l'intrattenimento nelle sue varie accezioni, i paradossi e la società industrializzata della Cina contemporanea. Nel *machinima* omonimo del progetto più ampio, compaiono numerosi elementi architettonici che, a differenza di *i.Mirror*, sono ora riconoscibili come un riferimento diretto. Ad esempio viene rappresentato lo stadio di Pechino, costruito in occasione delle Olimpiadi del 2008, simbolo per eccellenza dell'intrattenimento sportivo della capitale cinese nel mondo, progettato dal duo svizzero Herzog & De Meuron. Un altro edificio riconoscibile è l'Oriental Pearl Tower di Shanghai, mostrato in questo caso inclinato. Un altro edificio simbolico che Cao Fei decide di mostrare è la Città Proibita, il palazzo imperiale delle dinastie Ming e Qing nella odierna Piazza Tienanmen, simbolo occidentale della resistenza giovanile repressa dal regime comunista alla fine degli anni '80. Inoltre, altri elementi facenti riferimento alla Cina, quali il panda, una statua di Mao Zedong, e la stessa bandiera cinese, ritornano come un tropo nella produzione della Cao. L'artista introduce anche grattacieli e linee ferroviarie, e le strade lungo la costa dell'isola di RMB city, evocando il tutto i centri finanziari del Sudest Asiatico, come Hong Kong, Macau o Singapore. Come suggerisce il nome stesso del progetto, è il denaro il vero referente dell'intera cittadina, essendo RMB il simbolo del Renminbi, valuta della

Repubblica Popolare Cinese. Come negli altri cortometraggi o film, viene enfatizzata la dimensione industriale ed edilizia della Cina contemporanea, mostrando una gru in procinto di posizionare un palazzo già costruito, oscillante nel cielo. Una ciminiera, posta accanto, emette fumo e fiamme, mostrandosi come l'elemento più dinamico e vibrante di tutta la cittadina. I personaggi presenti, completamente anonimi, vengono mostrati in maniera sottodimensionata rispetto al gigantismo delle costruzioni, evocando un gioco di dimensioni compenstrate tra loro, come se la cittadina fosse un modellino da osservare esternamente, di per sé un conglomerato di architetture per l'intrattenimento di un demiurgo esterno: Tracy China. RMB city rappresenta dunque tutte le contraddizioni della Cina contemporanea, fatta di radici comuniste, socialiste e la più recente deriva capitalista, che ha basato sullo sviluppo urbanistico ed industriale l'intera politica economica del paese, influenzando di conseguenza l'identità dei singoli individui chiamati ad agire e partecipare in essa¹²⁷.

Se la raffinatezza delle riflessioni della Cao ha segnato gli sviluppi della video arte realizzata attraverso *machinima* e basata su Second Life, è doveroso annoverare gli interventi, più bizzarri ed espliciti, di Jon Rafman. Il suo esordio concettuale con la dimensione digitale si ha con il progetto legato a Google Street views, *9-Eyes* (dal 2008), un'allusione alle 9 telecamere incorporate nel sistema di registrazione di Google Street View. Nel progetto indaga la registrazione da parte delle telecamere a 360° del colosso digitale, di situazioni particolari e insolite, riportando alcune schermate tratte dal software¹²⁸. Il carattere occasionale delle azioni rappresentate negli screenshot evoca un senso di performatività inscenata, facendo dubitare della loro veridicità. Dall'interesse per la digitalizzazione del mondo reale, è nel doppio virtuale di Second Life che la pratica di Rafman si consolida nella *CGI art*. Tra il 2008 e il 2011 egli realizza dei *machinima* di un avatar, Kool-Aid Man, con protagonista una caraffa vivente dell'omonima bibita. Sebbene il personaggio appaia

¹²⁷ Trombetta M. "Supernova. Dalla Cina all'Universo attraverso il MAXXI" in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022, p.80.

¹²⁸ Sito web del progetto di Jon Rafman *Nine Eyes*: <https://9-eyes.com/> Ultimo accesso 24 gennaio 2023.

come innocuo, in realtà è catapultato nel mondo triviale e fortemente sessualizzato creato e visitato da Rafman. Nei cortometraggi da lui realizzati, seppur ci sia un protagonismo di fondo, avendo una ricorrenza di focalizzazione su un personaggio o due al massimo, la dimensione eroica si perde in favore di bizzarria, connotati teriomorfi, e una apparente depravazione della moralità dei personaggi. La libertà di espressione data dalle CGI e da Second Life, viene applicata da Rafman anche nelle sue possibilità più compulsive ed esplicite, spesso sessualizzando i personaggi con seni prosperosi o attributi fallici esibiti. Rafman nel *machinima* sdogana ogni pudore e concretizza i desideri proibiti, creando un collage digitale di un mondo utopico-distopico in cui l'ossessione per l'impulsività è imperante. I lavori successivi contengono tematiche simili, anche se la dimensione erotica viene sottodimensionata o semplicemente meglio occultata.

In riferimento alla produzione più recente, l'esempio più complesso e apprezzato è il film *Dream Journal*, realizzato tra il 2016 e il 2019 e presentato anche alla Biennale di Venezia del 2019 curata da Ralph Rugoff. Il lavoro si prefigge di materializzare i complessi sogni dell'artista, con due protagoniste di differenti età in un'avventura quasi dantesca negli inferi del digitale¹²⁹. Il nomadismo delle due donne permette di sviluppare una consequenzialità nelle azioni e nei luoghi visitati, con l'occasionale incursione di personaggi fantastici, bestie selvatiche e oggetti animati, mantenendo un significato unitario soltanto se letto all'interno della fantasia immaginativa di un sogno bizzarro. In questo caso difficilmente si possono ascrivere le due protagoniste a degli alter-ego o avatar di Rafman. A differenza di Kool-Aid Man, personaggio utilizzato da Rafman anche come icona del proprio canale youtube, di fatto animato e agito nella dimensione di Second Life, cosa che non avviene con *Dream Journal*.

La durata è notevolmente superiore agli esempi visti in precedenza di CGI, in quanto raggiunge l'ora e mezza. Si tratta di un'operazione che colpisce di più per il virtuosismo di animazione e montaggio piuttosto che per l'accattivante trama. Come nel lavoro del duo Trecartin e Fitch, anche qui traspare la dimensione post-internet, con una sovra-stimolazione sensoriale data dall'unione di immagini sgargianti e in movimento a suoni acusmatici.

¹²⁹ E-Flux, "Jon Rafman: The Mental Traveller", 2018: <https://www.e-flux.com/announcements/208327/jon-rafmanthe-mental-traveller/> Ultimo accesso: 25 gennaio 2023.

2.4. CGI e l'Intelligenza Artificiale: Ian Cheng

Discostandoci dall'arte CGI creata partendo dagli stimoli di Second Life e della potenzialità di un paesaggio digitale abitato da più avatar in relazione tra loro, si può guardare a una particolare tipologia di arte, sempre creata al computer ma forte dell'avanzamento tecnologico più recente, ovvero l'intelligenza artificiale e modelli di machine learning. È possibile prendere in esame l'interessante lavoro svolto da Ian Cheng, artista che crea una video arte in continuo aggiornamento tramite con l'intelligenza artificiale. Essa impara da se stessa, sviluppa un ciclo narrativo, facendo compenetrare, virtuale e reale in un dialogo irrisolto. Se Rafman si può dire abbia allungato la durata dei *machinima*, aggiornando *Dream Journal* nel corso degli anni, Ian Cheng estende la durata delle opere indefinitamente. Esse sono prodotte e modificate in continuazione, processate dall'IA in una simulazione digitale in perenne aggiornamento, rielaborando in continuazione i dati di prima immissione.

In particolare la trilogia *Emissaries*, composta da *Emissary in the Squat of Gods*, *Emissary Forks At Perfection* (fig.24), *Emissary Sunsets The Self* (le prime due realizzate tra il 2015 e il 2016, l'ultima del 2017), raffigurano delle simulazioni di alcuni protagonisti, gli emissari, inseriti in diversi paesaggi, colti nell'azione di attraversamento dei luoghi immaginari e interagendo con altri personaggi o con gli oggetti¹³⁰. I tre episodi sono collegati tra loro e ciascuno modella un episodio nello sviluppo dell'evoluzione cognitiva dell'uomo. Inoltre, ciascun episodio ha la pretesa di sviluppare un approccio narrativo, facendo svolgere la vicenda dal rispettivo Emissario. Il termine "emissario", suggerisce la presenza di un mandante di un livello superiore, un'entità istituzionale che invia un proprio rappresentante. In questo caso è l'intelligenza artificiale a doversi palesare al pubblico con questi tre personaggi, mostrati nell'interazione con il paesaggio a loro circostante, ritratto in una complessità in continuo cambiamento che, se guardato da lontano può

¹³⁰ Sito web di Ian Cheng: <http://iancheng.com/emissaries> Ultimo accesso: 25 gennaio 2023.

assomigliare ad un'intelligenza¹³¹, fatta di meandri segreti, luoghi inarrivabili e apparizioni subitanee, come idee inaspettate.

Ian Cheng, seppur dando avvio a molteplici mondi digitali, non ne è pienamente padrone, non è il demiurgo onnipotente come in *Second Life*, non modella, se non nella fase iniziale, direttamente personaggi, vicende o oggetti. La doppia formazione in arti applicate e scienze cognitive, con un'enfasi nelle scienze computazionali, gli hanno permesso di esplorare dimensioni artistiche in stretto rapporto con l'avanzamento tecnologico più recente. L'opera d'arte, grazie alla IA riesce ad apprendere da sola le strategie più efficaci per lo svolgimento narrativo e si aggiorna in base alla reiterazione di dati presi dal ciclo di apprendimento precedente, con le parole di Ian Cheng stesso in un'intervista con David Kerr:

“It's like when fiction writers get to that sweet spot where they say the story begins to write itself. A simulation takes an arbitrary premise and writes itself, showing me consequences I couldn't anticipate. I'm then free to take on the role of behavior trainer for my artificial life forms”¹³².

L'artista si riconosce dunque soltanto nel ruolo di allenatore del comportamento dell'IA, guidandone le intuizioni e lasciando che tragga conclusioni inaspettate.

In una più recente opera, *BOB (Bag of Beliefs)* (fig.25), presentata alla Biennale di Venezia del 2019 non sono più gli Emissari ad essere protagonisti bensì un particolare serpente rosso, anch'egli risultato computazionale di una IA. In questo caso l'intervento degli spettatori, realizzato attraverso un'app creata appositamente, permette una simulazione in diretto riferimento agli stimoli esterni. Queste manifestazioni dell'IA vengono definite “demoni”, ognuno con la propria personalità ed inclinazioni, dunque realizzando svolgimenti differenti¹³³. Ian Cheng ha poi evoluto questa idea in una serie di NFT, chiamata *3Face* (fig.26), in cui l'adattamento dell'opera grazie a una IA e partendo da un impulso esterno rimane preponderante. In questo caso l'IA genera attributi e colorazioni, partendo da un *template* di base,

¹³¹ Cheng I., “Emissaries. A trilogy of simulation” in *Architectural Design*, 2019 p.120.

¹³² Kerr D., “Artificial Ecology: Ian Cheng on the Strange Art of Simulating Life, and the Conceptual Merits of Pokémon Go” in *Artspace*, 2016: https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/art-bytes/ian-cheng-interview-54128. Ultimo accesso: 26 gennaio 2023.

¹³³ Sito del progetto BOB di Ian Cheng: <https://bobs.ai/> Ultimo accesso: 25 gennaio, 2023.

raffigurante un “demone” come nel processo di emergere da una superficie d’acqua. Ciascun detentore di un NFT dovrà collegare il proprio portafoglio di criptovalute, e in base a diversi parametri tra cui dimensione delle transazioni totali o quantità di denaro detenuto, l’IA attribuirà diverse caratteristiche all’NFT in una logica di adattamento. Con il passaggio di proprietà dell’NFT il “demone” cambierà nuovamente apparenza, adattandosi al nuovo proprietario¹³⁴. In *3Face* persiste il tema della temporalità aperta, tuttavia con cicli di aggiornamento ben più lunghi, ovvero uno per ogni passaggio di proprietà dell’NFT e non dunque adattandosi immediatamente agli stimoli esterni come era avvenuto con *BOB*. Ian Cheng già con la trilogia *Emissaries*, rinnovata con *BOB* e la serie *3Face*, risulta essere un eccellente interprete delle potenzialità della tecnologia recente, abbracciando con raffinatezza la dimensione dell’intelligenza artificiale, e in seguito la tecnologia blockchain, rassicurandoci sulla possibilità di un’arte dal grande valore concettuale, in dialogo con le novità, e non solo un’arte kitsch derivata da speculazioni finanziarie basate su culture pop¹³⁵. Le modalità di presentazione dei lavori, inoltre, sono cambiate nel corso degli anni, essendo legate inizialmente alla proiezione dei contenuti su delle superfici apposite, diventando poi degli schermi con *BOB* ed infine apparendo sugli schermi privati dei possessori degli NFT con *3Face*, evolvendo non solo i contenuti ma ragionando anche sui supporti. Come gli altri esempi illustrati, la potenzialità di ciascun mezzo o medium si compie con lo sforzo congiunto di più generazioni, e dunque le potenzialità di Ian Cheng, così come altri suoi colleghi legati all’arte in relazione all’IA, verranno recepite ed amplificate in un momento di maggiore maturità sia da parte del sistema globale dell’arte che del pubblico più in generale.

Il progresso in termini di capacità computazionali e di software però si accompagna a una ricerca da parte degli artisti di adattarsi anche agli hardware più recenti, dunque abbandonando proiettori e schermi in favore di modalità di fruizione tendenzialmente più individuali. Negli ultimi dieci anni infatti, sono stati numerosi i tentativi di aggiornare le potenzialità della video arte tramite l’utilizzo di apparati di realtà

¹³⁴ Sito del progetto *3Face* di Ian Cheng: <https://outland.art/3face/> Ultimo accesso: 25 gennaio 2023.

¹³⁵ Francombe A., “Why Does NFT Art Look So Bad?” in *Vice* 1 February 2022: <https://www.vice.com/en/article/qjz5m/why-does-nft-art-look-so-bad> Ultimo accesso: 26 gennaio 2023.

virtuale o aumentata, primi su tutti i cosiddetti *HMD* (Head mounted display), caschi che con un piccolo schermo posto di fronte agli occhi, permettendo di focalizzare lo sguardo in un paesaggio virtuale “come se” si fosse nell’opera.

2.5. Realtà virtuale: una nuova immersività e potenzialità espressive

Nella produzione di buona parte degli artisti finora analizzati, compare l’interesse per espandere le possibilità della video arte in contesti più immersivi, portando agli estremi le possibilità delle immagini in movimento e della creazione di paesaggi digitali. Questo rinnovato impulso verso le immagini ambientali, totalizzanti che affonda le radici nella cosiddetta Rama-mania, ovvero la creazione di effetti visivi, come dipinti a 360° o comunque che ingannino la visione degli avventori, ha origine nella commercializzazione nel 2016 dell’Oculus Rift, un visore sviluppato da Palmer Luckey qualche anno prima e venduto a Facebook con la finalità di realizzarne un’economia di scala¹³⁶. Sebbene la strategia di commercializzazione del prodotto fosse diretta al mercato videoludico, questo non ha trattenuto la curiosità di molti artisti nell’adattare la propria ricerca alla nuova tecnologia, in una nuova sinergia con la dimensione scientifica.

Nell’anno successivo alla messa in commercio dell’Oculus Rift, due artisti in particolare, Jon Rafman e Jordan Wolfson, hanno investigato il ruolo dei visori VR per la creazione di opere che non fossero necessariamente volte all’empatia ma soltanto degli esercizi di meta-riflessione sul significato di immersività¹³⁷. Il primo ha realizzato un contenuto immersivo site-specific, realizzato in occasione della nona edizione della Biennale di Berlino del 2016, dal titolo *View of Pariser Platz*, omonima piazza su cui era affacciata l’installazione di Rafman. Questi ha voluto ricreare digitalmente la piazza, inserendo nel contenuto digitale dei personaggi fluttuanti in libera caduta dal cielo. Il lavoro di Rafman, come buona parte della sua produzione, rimane a un livello contenutistico di apparente superficialità. I corpi anonimi e senza vita che cadono, zombie e incontri erotici fanno del lavoro *View of*

¹³⁶ Catricalà V., Spampinato F.M., “Contemporary Art and Virtual Reality: New Conditions of Viewership” in *Cinergie – Il cinema e le altre arti*. N.19, 2021, p.123

¹³⁷ *ibid.* pp.124-127.

Pariser Platz un virtuosismo tecnologico di ricreazione di uno spazio urbano, senza cimentarsi criticamente in un dialogo costruttivo con il passato storico di quella piazza berlinese¹³⁸.

Jordan Wolfson, artista eclettico e più slegato dalla produzione audiovisiva rispetto a Rafman, ha prodotto nel 2017 un'opera che ha sconvolto i visitatori e il mondo dell'arte, *Real Violence* (fig.27), presentata alla Whitney Biennale del 2017. Wolfson è meglio conosciuto per le sue installazioni con umanoidi inquietanti come *Female Figure* del 2014, dalle fattezze di una figura femminile con dei vestiti di scena sporchi e una maschera da strega o *Colored Sculpture* del 2016, in cui un bambino-marionetta, con dei piccoli schermi al posto degli occhi viene sollevato e sbattuto ripetutamente, trattenuto con delle catene metalliche. In *Real Violence*, rimane la dimensione spiazzante come elemento principale, portata all'estrema potenza. L'installazione presso il Whitney Museum era composta da dieci visori VR, aventi come contenuto multimediale il pestaggio a morte di un passante da parte di Wolfson che interpretava pertanto il carnefice. La scena cruenta aveva l'obiettivo di portare all'estremo la potenzialità empatica della realtà virtuale, sfruttando l'idea di Chris Milk sulla potenzialità dell'empatia tramite i caschi VR, sensibilizzando il pubblico colto del mondo dell'arte sull'episodica violenza riscontrata nelle strade d'America¹³⁹.

Sebbene gli intenti di Milk ambissero a una immagine tutto sommato positiva, con l'anelito a un miglioramento delle condizioni della realtà rappresentata, Wolfson si è mosso in contrapposizione alla spettacolarizzazione della violenza o del disagio dell'uomo, invocando un senso di nausea, di insopportabile spettatorialità, che in numerosi casi ha indotto le persone a togliersi il casco¹⁴⁰. Il senso di realtà, rappresentato dalla visione totalizzante del visore VR, contrasta però con il contenuto

¹³⁸ Batycka D., "The 9th Berlin Biennale: A Vast Obsolescent Pageant of Irrelevance" in Hyperallergic, 24 giugno 2016: <https://hyperallergic.com/306932/the-9th-berlin-biennale-a-vast-obsolescent-pageant-of-irrelevance/> Ultimo accesso: 25 gennaio, 2023.

¹³⁹ cfr. Scalissi N.F., "Real violence: Jordan Wolfson, Virtual Reality, and the Privilege of Allegory" in Che S. (ed.) *The Palgrave Handbook of Violence in Film and Media*, Palgrave Macmillan, 2022 pp. 493-508.

¹⁴⁰ cfr. Bollmer G., Guinness K., "Empathy and nausea: virtual reality and Jordan Wolfson's Real Violence" in *Journal of Visual Culture*, Vol 19(1) pp. 28-46.

che non può che essere fittizio, questo scarto genera un'antitesi con il tradizionale storytelling, narrativo o meno, delle immagini in movimento, rappresentando un uomo de-umanizzato nell'atto di uccidere¹⁴¹. Entrambe le riflessioni, di Rafman e Wolfson, sul medium dei visori VR sono un punto fisso nello sviluppo, oggi ancora nella fase infantile, di questo medium innovativo. Sicuramente con il loro impatto, in particolare quello di Wolfson, i due artisti hanno aperto un dibattito vivace sulle potenzialità e le criticità del medium e hanno magari indotto a una reazione antitetica da parte di alcuni artisti. La ricerca di immersività, con la coincidenza di mondo virtuale e reale, può costituire una problematica alla contemplazione in senso estetico, che per definizione, ha bisogno di essere distinta dalla realtà circostante. Parallelamente alle numerose esperienze artistiche più recenti, Ed Atkins ha offerto il proprio contributo relativamente alle tematiche di medialità, spettatorialità e immersività, creando opere complesse e concettualmente raffinate, tangenti a molti esempi sopra citati.

¹⁴¹ Catricalà V., Spampinato F.M., op cit. p. 127.

3. Ed Atkins: mondi digitali, mondo reale

Ed Atkins è un artista complesso, in grado di sviluppare progetti artistici multimediali che sviluppano riflessioni critiche su vari aspetti sia sociali che prettamente artistici, cercando di contribuire al dibattito recente sul ruolo dei media digitali ma anche interrogandosi su media più tradizionali come il disegno su carta, il libro e il teatro. Raramente nella storia dell'arte contemporanea si incontrano figure in grado di produrre contenuti per più media e categorie artistiche, andando oltre la solita scenografia o l'utilizzo di arti visive applicate a più contesti. L'opera di Atkins è di grande impatto perché risolve con lucidità problematiche complesse in opere d'arte con una molteplice stratificazione di significati e riferimenti. Pertanto è necessario delineare la sua parabola artistica, divisa in tre importanti tappe, coincidenti con opere d'arte significative della sua produzione artistica: *Ribbons* (2014), *Old Food* (2017) e *Get Life/Love's Work* (2020).

3.1 *Ribbons*, 2014: il “Digital Self” e l'autoritratto digitale come duplicato del sé

L'opera *Ribbons*, del 2014 (fig.28), è di particolare interesse in quanto riesce a condensare diverse strategie artistiche e comunicative, sviluppate da Atkins nel suo periodo giovanile. Egli infatti riprende alcune tematiche sviluppate all'inizio della sua carriera come *Death Mask* o *Happy Birthday*, in una crescente complessità e una maggiore raffinatezza nel virtuosismo tecnologico utilizzato nel ricreare la figura umana, mostrata in alta definizione, e una serie di motivi quali il primo piano, lo sfocato, la ripresa della nuca da dietro e l'attribuzione di elementi di mascolinità. Queste tematiche degli inizi della carriera artistica si possono trovare in *Ribbons*, costituendo un vero punto di svolta, o meglio, di consolidamento di uno stile affilato e preciso per mostrare il nostro controverso rapporto con il mondo digitale.

L'esordio artistico di Atkins si può far risalire al momento immediatamente successivo all'ottenimento del diploma presso la Slade School of Fine Arts di Londra, conseguito nel 2009. Si tratta di un periodo in cui la sua ricerca si era focalizzata principalmente sul medium audiovisivo in un'ottica post-internet. Atkins inizia lavorando sul *found footage* e su un montaggio con sequenze rapide ed

istintive come si può osservare nel suo primo video, *Silbo Mangani* del 2008 e prosegue poi la sua ricerca senza uscire dalla zona grigia della sperimentazione. Questo periodo è inoltre importante perché gli permette di interiorizzare la perdita del padre, venuto a mancare poco prima del termine degli studi¹⁴². Si tratta di un evento che ha avuto una grande influenza sul giovane Atkins, portandolo a ragionare su tematiche più profonde e complesse rispetto ai suoi anni da studente, quali la malattia e la morte. Sebbene il suo approccio artistico fosse impegnato e solido, il risultato dei suoi lavori appare conservare una nota ironica e positiva, ottenendo una confusione di impulsi, confondendo il serio con il faceto.

Tra il 2010 e il 2011, Atkins ha realizzato una serie composta da tre opere, titolate *Death mask I, II, III*, in cui il tema della morte viene evocato in maniera celata e discreta, connotando la riflessività delle scene grazie al titolo. Osservando ad esempio il terzo video della trilogia, *Death Mask III (2011)*, si nota l'aggiornamento rispetto a *Silbo Mangani*. In quest'ultima opera comparivano sottotitoli su un rettangolo colorato, unendo le informazioni sonore e visive con quelle scritte.

In *Death Mask* i sottotitoli diventano intermissioni di un solo frame, intervallati a riprese stranianti e a tratti incomprensibili con parole nella sfera semantica del dolore e della malattia come "Aaah", "This will hurt a bit" o "Pills" un rimando alle sofferenze e alle medicazioni. Nell'apertura del video si vede una foglia tropicale fatta a brandelli e si sente un uomo tossire, malato. Una ripresa soggettiva di un'auto in movimento ci accompagna nelle curve dolci di una strada in prossimità di uno specchio d'acqua. Il bianco e nero rimanda a un tempo passato, alla memoria incostante di una persona. Il tremolio dell'inquadratura, inoltre, contestualizza la ripresa nella documentazione amatoriale di un ricordo di vacanza, tema ripreso poi nelle scene finali in cui si vede una donna lungo la spiaggia che posiziona i piedi sul bagnasciuga, aspettando il contatto con le onde. A metà circa del filmato compare una figura che si staglia nel buio di una stanza, è ripresa solo la nuca, senza svelarne l'identità. Allo stesso modo anche la donna rimane anonima, inquadrata di spalle rivolta verso il mare. In un'intervista con Hans Ulrich Obrist del 2011 egli risponde

¹⁴² Cfr. Christov-Bakargiev C., Vecellio M., (a cura di) Ed Atkins. Catalogo della mostra (Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 27 settembre 2016 – 29 gennaio 2017), Skira, Milano, 2016.

alla domanda sul significato di quella testa di uomo ripresa da dietro dandone un'interpretazione piuttosto aperta:

[...]It's something of a logo, I suppose. A recurring motif is the back of a head, which is in almost all of the videos, and which acts for me as a kind of pseudo-protagonist. [...] *Death Mask III* branched out, making it about coming to terms with a larger situation of loss and physical rot: this vast aching loss, with a spiritual aspect at one end, and the dead weight of physical matter at the other.¹⁴³

Il ragionamento di Atkins dietro alla scelta di inserire una nuca e una figura di spalle al posto di riprenderla di fronte ha a che fare, non solo con la scelta artistica di rendere anonima la figura, ma ha anche l'obiettivo di aumentare nell'osservatore il desiderio di scoprire di più e di capire i motivi per cui la conoscenza viene negata (fig.29). Inoltre l'artista intende questo tipo di ripresa come un dispositivo cinematografico consolidato che lui non è in grado di padroneggiare a pieno, così come altre funzionalità dell'apparato di registrazione di cui dispone per creare le opere. Atkins conclude la sua riflessione con la dichiarazione di intenti di *Death Mask III*, ovvero mostra una situazione in cui la perdita, la marcescenza e il peso morto di una materia fisica si incontrano con un aspetto spirituale.

Le sequenze che riprendono la nuca di una figura risultano essere un motivo ricorrente nelle opere di Atkins, tra cui *Warm, Warm, Warm Spring Mouth. In Ribbons* però, la persona ripresa è una figura CGI e non più a una ripresa reale. Il tropo della visione tergale delle figure è in realtà un dispositivo archetipico nella storia dell'arte, in quanto presenta simultaneamente sia la possibilità di identificazione che l'aumento dell'interesse di conoscenza dell'identità della figura misteriosa. In merito ne parla Eleonora Marangoni in un suo saggio intimo e personale, parlando del suo interesse per queste cosiddette Rückenfiguren. A proposito individua numerose ragioni per la nostra attrazione nei loro confronti:

Le figure di schiena esercitano questo potere e, in un certo senso, questa crudeltà: predispongono chi le guarda a scegliere, ad argomentare al posto loro,

¹⁴³ Kaleidoscope Magazine, *ED ATKINS. Interview by Hans Ulrich Obrist*, 2011: <https://kaleidoscope-press.com/issue-contents/ed-atkins-interview-by-hans-ulrich-obrist/> Ultimo accesso: 29 gennaio 2023.

il più delle volte a intuito, senza un piano preciso, semplicemente grazie a quello che, osservandole, ci sembra di sapere o di dover scoprire.¹⁴⁴

La figura di spalle permette quindi di prendere il posto delle persone osservate, funzionando come strumento di empatia immediato e istintivo. In questo modo l'osservatore ha l'illusione di vedere un personaggio di cui si possono determinare le azioni, controllarlo per compiere qualcosa. Questo effetto si intensifica quando applicato alle CGI poiché la potenzialità di agentività è effettiva. Ed Atkins, nel caso di *Ribbons*, ad esempio, è effettivo esecutore delle sue azioni e ultimamente in grado di far girare il personaggio, mostrandone il volto. Tuttavia, il personaggio che utilizza Atkins non è una persona reale con una identità bensì un personaggio acquistato sulla piattaforma Unity per lo sviluppo di personaggi e videogiochi tridimensionali. La scelta dell'artista inglese è ricaduta su un personaggio generico e mediocre, ovvero, come spiega in un'intervista per Ars17 presso la Galleria Nazionale Finlandese Kiasma, si tratta di un personaggio standard: è un uomo bianco, muscoloso e vagamente bello, poi personalizzato con l'inserimento di vari attributi¹⁴⁵. La figura protagonista di *Ribbons* è un avatar di Atkins, utilizzato dall'artista sia per proporre qualcosa della propria identità attraverso un doppio digitale, ma anche per alimentare una riflessione sul genere maschile. Infatti, l'avatar Dave viene utilizzato come una maschera indossata, dunque facendo performare alcune azioni all'avatar invece che utilizzarlo solamente come uno strumento di auto rappresentazione. La ricerca di Atkins è influenzata da quella della moglie Sally Ginger, artista, la cui indagine artistica si concentra su tematiche quali la rappresentazione di genere e la mascolinità nell'arte¹⁴⁶. Come afferma Atkins stesso, la critica al genere maschile, incluso il suo privilegio, è il vero fulcro di significato in tutta l'opera. Dave, appare tatuato sia in volto che sul corpo, evocando una durezza caratteriale propria dei criminali che hanno scontato un periodo in prigione, come segni espliciti della memoria di un periodo maturato in cella. Inoltre, anche le azioni che svolge ricalcano un luogo

¹⁴⁴ Marangoni E., *Viceversa. Il mondo visto di spalle*, Johan & Levi, 2020 p.18.

¹⁴⁵ Intervista a Ed Atkins ARS17: <https://www.youtube.com/watch?v=F3vDyaZXx28> Ultimo accesso: 29 gennaio 2023.

¹⁴⁶ Bianconi G., "Artist Profile: Ed Atkins" in Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2013/jan/21/artist-profile-ed-atkins/> ultimo accesso: 3 Febbraio 2023.

comune. Dave infatti è principalmente rappresentato mentre beve superalcolici da una bottiglia di cristallo e fuma una sigaretta, momenti di stereotipata quotidianità di personaggi criminali di una certa cultura cinematografica statunitense di film gangster o western, risalente ancora agli anni '70 e consolidata negli anni '80 e '90, in cui il protagonista, solitamente maschio bianco utilizza come svago alcol e tabacco¹⁴⁷. Atkins, in una intervista con Allese Thomson ha dichiarato che *Ribbons*, grazie al suo protagonista, consiste in un video incentrato sul capitalismo, sul privilegio e sulle possibili contraddizioni che possono derivare dalla capacità di provare empatia e commozione dimostrata da Dave:

And of course, the protagonist would have to be Dave, a white, straight, Western man: the protagonist of capitalism. Dave is pathetic and repulsive but also deeply, wrenchingly empathetic. He should be recognizable to most people who'll see the show. His appeal for sympathy is one I might make at my lowest, most mindlessly fulfilling my type: how helpless he is in his determined privilege, and how that's recuperated as a kind of outrage, terribly. It's complicated: He is romantic, as if that solves anything. He is manically depressive, as if that were solely symptomatic. He self-loathes, harms and pleads, too. He drinks and smokes and sings and emotes—and it's all so obscene, excessive, and artificial¹⁴⁸.

Il personaggio di Dave, inoltre, è mostrato come intento a osservare attraverso dei buchi in una parete, senza mostrare l'altrove osservato (fig.30). Riprendendo uno dei temi cari alla sua ricerca Atkins vuole dare enfasi alla consapevole segretezza dell'identità di chi guarda attraverso i buchi e dell'inconsapevolezza di chi è guardato. L'esibita mascolinità di Dave, evoca necessariamente una riflessione sullo sguardo maschile (male gaze) mediante il quale si determina un'oggettivazione dell'"altro", solitamente di genere femminile, in una contrapposizione di soggetto agente, detentore dello sguardo, e oggetto passivo, "vittima" dello sguardo. Questa teoria, centrale nel dibattito contemporaneo, viene formulata per la prima volta nel saggio *Visual Pleasure and Narrative Cinema* scritto da Laura Mulvey nel 1975.

¹⁴⁷ Cfr. Everett S.A. et al, "Tobacco and Alcohol Use in Topgrossing American Films" in *Journal of Community Health*, vol. 23, 1998, pp. 317–324

¹⁴⁸ Thomson A., "ED ATKINS: Ed Atkins discusses *Ribbons*" in Artforum, 18 August 2014. <https://www.artforum.com/interviews/ed-atkins-discusses-ribbons-47876> Ultimo accesso 1 Febbraio 2023.

Mulvey raccoglie numerose riflessioni derivate da una critica alla psicanalisi di Freud, vista come teoria non applicabile alla pratica di numerosi film¹⁴⁹ e, parlando di scopofilia e di soggetti femminili intesi come rappresentazioni-immagini, delinea con efficacia i meccanismi di rappresentazione della donna nel film dell'attualità:

In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and Passive/female. The determining male gaze projects its phantasm on to the female figure which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact, so that they can be said to connote *too-be-looked-at-ness*. [...] The presence of a woman is an indispensable element of spectacle in normal narrative film, yet her visual presence tends to work against the development of a story line, to freeze the flow of action in moments of erotic contemplation.¹⁵⁰

La Mulvey individua nell'uomo l'ente attivo e Atkins, consapevole della rilevanza di queste teorie nella critica sia cinematografica che storico-artistica, insiste nel creare non solo nell'apparenza esteriore, ma anche nelle azioni svolte, un avatar che performa il genere maschile, talmente intensamente da diventarne un generico stereotipo. I due teorici dei media Bolter e Grusin nel loro saggio seminale *Remediation*, ragionando sul *male gaze*, vedono nell'azione oggettivante dello sguardo dell'uomo sulla donna una creazione di un'immagine, alimentando un desiderio di immediatezza proprio anche della realtà virtuale: "In formal terms, the desire for immediacy is the desire to get beyond the medium to the objects of representation themselves.[...] Similarly, the desire for sexual immediacy could aim for a voyeuristic examination of the objects of representation or a union with them".¹⁵¹ Questa immediatezza può essere ricollegata a quanto teorizzato da Leon Battista Alberti rispetto all'ingresso dell'agente nella finestra prospettica, utilizzando la vista come strumento in una dimensione altra e in ultima analisi per creare una finzione più credibile, rendendo trasparente il medium, occorre una

¹⁴⁹ Mulvey L., "Visual Pleasure and Narrative Cinema" in *Film: Psychology, Society and Ideology*, 1975 pp.803-816.

¹⁵⁰ Mulvey L., op. cit. p.808.

¹⁵¹ Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000 pp.83-84

ipermediazione¹⁵². Essendo dunque inseriti nel nuovo mondo creato dall'opera, bisogna rendere il soggetto il più mediato possibile, facendone dunque perdere le tracce poiché quanto veicolato dal medium è talmente avvolgente da farci perdere la precedente relazione con la realtà.

Il ragionamento di Atkins inserendo dei *peepholes*, ovvero buchi attraverso cui sbirciare, incorporano anche una idea legata alla medialità, interpretando lo spettatore contemporaneo che, grazie al *peephole* rappresentato dal proprio telefono o schermo, può osservare qualunque cosa, dirigendo quello sguardo che Atkins vuole criticare. Il buco rappresenta inoltre il mondo altro entro il quale si può entrare con lo sguardo, la finestra dell'Alberti, rappresentando la dimensione digitale.

La costruzione del personaggio di Dave e le azioni da lui svolte nella performance digitale sono inoltre profondamente legate alla definizione di performatività di genere di Judith Butler. In un saggio del 1990, quest'ultima ha espresso l'idea che sia possibile, attraverso il potere della performance, di produrre vari livelli di comprensione della diversità di genere. Rielaborando i concetti di corpo e identità Butler riformula la definizione di genere svincolandolo dalla polarità maschio-femmina. L'identità di genere è essenzialmente instabile e incompleta, una performance in un flusso costante: "Gender proves to be performative— that is, constituting the identity it is purported to be. In this sense, gender is always a doing, though not a doing by a subject who might be said to pre-exist the deed"¹⁵³. Intendere il genere come performativo implica che dunque esistano diversi gradi di femminilità e mascolinità, a seconda di come uno performa il genere secondo la propria sensibilità. Dave dunque è un soggetto iper-mascolino, sicuramente in misura maggiore e stereotipata di Atkins stesso, facendo intendere che il doppio digitale, per motivi legati all'efficacia del progetto *Ribbons*, non ambiva a una perfetta corrispondenza identitaria tra sé e Dave, bensì ad acuire alcuni tratti e silenziarne altri. Questa idea di creazione di un avatar diverso dal sé ha, nel lavoro di micha càrdenas o Cao Fei, dei precedenti validi. Quello che per la càrdenas era un drago e per Cao Fei un'eroina di manga ed anime, per Atkins è una versione stereotipata del

¹⁵² Ibid. pp.83-84.

¹⁵³ Butler J., *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, London, 1990 p.25.

della propria figura, riconoscibilmente virile in uno stato generico. Ma quello che l'apparenza potrebbe mostrare non è corroborato da altri elementi quali l'aspetto sonoro e la voce del personaggio. In *Ribbons*, Dave è accompagnato da della musica particolarmente evocativa, cantata in falsetto da voci femminili e dalla voce di Atkins stesso, prestata all'avatar. La musica e l'audio in generale sono aspetti molto importanti per comprendere l'orizzonte di significati di un'opera di video arte e per Atkins costituiscono spesso uno strumento per per creare incongruenze ulteriori. Il sottofondo musicale include anche *Erbarne Dich, mein Gott*, un brano tratto dalla *Passione Secondo Matteo* di Johann Sebastian Bach, una delle più note ed importanti composizioni di musica sacra¹⁵⁴. Il testo è abbastanza semplice e si riferisce al momento in cui Pietro, dopo aver rinnegato Gesù la terza volta, chiede pietà a Dio, mostrandosi pentito e piangendo in un lamento che Bach ha reso in una porzione della durata di circa sei minuti. Atkins stesso, seguendo la voce del sottofondo cantato, intona anch'egli la melodia, entrando però in disaccordo con la tonalità e il timbro del brano di Bach. Tuttavia non è questo l'elemento che genera uno straniamento nello spettatore. È la durezza dell'apparenza estetica del personaggio a contrastare sia con il contenuto delle parole che con la pacata e commovente melodia. Dave è mostrato anche nella sua fragilità di uomo, in grado di provare sentimenti profondi e di sentirsi inadeguato nella propria identità. Da questo potrebbe aver significato il gesto di bere l'alcol, annegando un dispiacere generico.

Nuovamente, come era avvenuto con il progetto di AnnLee di Parreno e Huyghe, è la voce a far percepire un distacco tra le caratteristiche fisiche del personaggio e ciò che si sente, in questo caso però la somiglianza con un uomo in carne ed ossa è maggiore, creando un minor scarto tra aspettativa ed effettiva sonorità della voce.

La percezione di artificialità dell'avatar Dave, sebbene evidente per molti aspetti esteriori, viene ulteriormente complicata dall'effetto sfocato che interessa le inquadrature in primo piano del personaggio. Atkins ha infatti simulato la tradizionale sfocatura, ottenibile con gli obiettivi delle fotocamere, applicandola alle

¹⁵⁴ Vedi Bach J.S., "Erbarne Dich, mein Gott" *Matthaus Passion* BWV 244, 39 : "Erbarne dich, mein Gott,/Um meiner Zähren willen!/Schau hier, Herz und Auge/ Weint vor dir bitterlich./Erbarne dich, mein Gott" trad.it.: Abbi pietà di me, mio Dio, in grazia del mio pianto! Guarda quaggiù, cuore e occhi piangono avanti a te amaramente. Da: <https://www.flaminioonline.it/Guide/Bach/Bach-Matthauspassion244-testo.html> ultimo accesso: 1 Febbraio 2023.

CGI. Ne risulta un ulteriore tentativo di ingannare lo spettatore con l'obiettivo di fargli credere che il personaggio sia effettivamente reale, utilizzando la simulazione di un medium precedente, ri-mediandolo nella nuova versione digitale, "come se" fosse una vera telecamera a riprendere una persona vera. Questa operazione che lavora sul concetto di reale e indessicalità, ovvero quella qualità, propria ad esempio della fotografia analogica, che è in grado di imprimere una pellicola che è entrata in diretto contatto con la luce della scena ripresa e che ha un profondo legame con la nostra percezione di cosa sia reale¹⁵⁵. Ne consegue che, guardando *Ribbons* e il suo protagonista, saremo in certi momenti ingannati per pochi istanti, ci troveremo come Edmund Husserl presso il Panoptikum, ingannati dalla apparenza reale di un automa antropomorfo, prendendola per vera¹⁵⁶. Unitamente a questa soluzione di carattere tecnico, è la figura stessa di Dave ad avere un aspetto perturbante:

This relationship with something being very realistic and very obviously artificial, lies at the heart of the work form me. Using realistic CGI means that it can solicit a sort of feeling. It's a bit repulsive, it has a feeling of the Uncanny, watching something that shouldn't be so alive. It also hits the uncanny point point where you are very aware that is completely fake. It's not real at all. [...] There's a slippage between the two things, for me it's where the most exciting responses happen in relation to the work¹⁵⁷.

Atkins stesso insiste su questo aspetto a metà di una artificialità che appare talvolta come reale, o che non dovrebbe essere così vitale. Applicando il modello qualitativo dell'*Uncanny Valley* ipotizzato da Masahiro Mori, è possibile collocare Dave in fondo alla valle delineata dal grafico. Come in AnnLee nel progetto *No Ghost Just a Shell*, il personaggio di Atkins appare come un corpo digitale, assimilabile a un cadavere. Essendo però animato, sempre secondo il modello di Mori, la valle del perturbante si intensifica e genera una sensazione ancora maggiore, la stessa che

¹⁵⁵ Cfr. Carta S., "Realismo documentario e fotografia" in *Intersezioni* n.2, Il Mulino, Bologna, 2014

¹⁵⁶ Edmund Husserl, padre della fenomenologia, ha descritto un episodio in cui, recandosi a un Panoptikum, è stato ingannato a credere che un automa, ammiccando verso di lui con un dito, fosse una donna reale, si è accorto solo dopo pochi secondi dell'artificialità della figura. Cfr. nota 5; Husserl E., *Ricerche logiche* (1900-1901), Piana G. (ed.), Il Saggiatore, Milano, 2001 vol. II pp. 229-230.

¹⁵⁷ Intervista a Ed Atkins ARS17: <https://www.youtube.com/watch?v=F3vDyaZXx28> Ultimo accesso: 29 gennaio 2023.

secondo lo studioso giapponese si verifica di fronte a uno zombie¹⁵⁸. In realtà la creazione di Dave ha un precedente nell'opera di Atkins del 2012, *Us dead Talk Love*, presentata all'Espace Louis Vuitton di Monaco di Baviera (fig.31). Nell'installazione, composta da due superfici proiettate poste una accanto all'altra, si possono riconoscere due teste maschili, senza corpo. In questo caso la somiglianza con Atkins è molto maggiore, in quanto mancano quei connotati che, come succede con Dave, distraggono dalla corrispondenza tra apparenza esteriore dell'artista e duplicato digitale della propria testa. In *Us Dead Talk Love*, c'è la consapevolezza di una ricerca di animare l'inanimato. Il titolo suggerisce che le teste recise, in realtà identiche, siano recise da un corpo pre-esistente e dunque teste di un cadavere che, grazie alla "galvanizzazione" del duplicato digitale, sono in grado di parlare di temi profondi come l'amore. Alla base della riflessione artistica c'è sempre la valle del perturbante, qui resa in maniera evidente e meno critica rispetto a *Ribbons*. Nell'opera del 2012 si riscontra ancora quel legame esplicito con la morte e la malattia riscontrabile nei lavori *Death Mask* e poi abbandonato in favore di una maggiore sofisticazione tematica e si conserva conservando il desiderio di connotare con profonda sensibilità i personaggi digitali. Il doppio digitale è un tema che affascina anche per la sua capacità di resistere alla morte: le immagini in CGI appaiono come l'analogo delle maschere di cera, un duplicato dell'originale o un personaggio terzo in grado di resistere al cambiamento del tempo. Anche Cao Fei, con il suo avatar China Tracy, si è accorta di questo e lo esprime parlando del suo doppio come una versione passata del sé, un suo fantasma, in grado di rimanere immutabile nel tempo e rispecchiando solo le caratteristiche attribuite al momento della creazione, senza evolvere come un corpo che invecchia.

In questo stesso spirito va intesa l'opera *Hyperlinks or It Didn't Happen* (2014) di Cecile B. Evans, la cui ricerca si avvicina e forse collide con quella di Atkins. Evans, infatti, realizza delle CGI molto realistiche, evocando tematiche quali l'animazione e la morte, utilizzando però soluzioni molto differenti (fig.32). Nel lavoro compare Phil, l'avatar, o meglio il doppio digitale renderizzato dell'attore Philip Seymour Hoffman, morto nel febbraio 2014, creato appositamente per inserire la CGI in

¹⁵⁸ cfr. Mori M. "The Uncanny Valley" (trad. ing. MacDorman K.F. Kageki N.) in *Ieee Robotics & Automation Magazine*, June 2012.

alcune riprese di progetti non terminati. La Evans, affascinata da questo tentativo di mantenere non solo in vita la persona, ma anche in attività l'attore, ha incluso il personaggio in un'opera complessa volta ad indagare il rapporto dell'uomo con il digitale. Il titolo dell'opera *Hyperlinks or It didn't Happen*, rimanda alla natura stessa di internet che si avvale di collegamenti iper-testuali che rimandano ad altre fonti per la garanzia della validità di un articolo o di un'informazione proposta sul web, essendo l'opera stessa fatta di elementi visivi intangibili in continua apparizione durante il video, come collegamenti ipertestuali visivi¹⁵⁹.

Sia *Ribbons* che *Hyperlinks*, entrambe prodotte nel 2014, rappresentano la maturità raggiunta dai due artisti nel rappresentare efficacemente, seppur in maniera diversa, un duplicato digitale o un surrogato dell'identità di persone reali. In entrambi i casi i personaggi diventano il manifesto dell'eterna sopravvivenza del digitale contro la caducità del corpo reale. Dove la Evans rappresenta qualcosa di effimero ed intangibile come dei collegamenti ipertestuali (hyperlinks), analogo digitale di una rete neurale, Atkins sceglie una ipermaterializzazione (hyper-materialisation), cercando nel digitale di far percepire la corporeità, la natura fisica dei personaggi digitali¹⁶⁰. Si tratta infatti di corpi digitali che fanno riflettere sulla mortalità di quelli fisici e dunque, seppur non includendo il tema della morte direttamente (la Evans non cita mai il nome dell'attore esplicitamente parlando dell'opera), la includono con conseguenze perturbanti, in quanto affermano la vita di ciò che, naturalmente, sarebbe inanimato.

3.2 *Old Food*, 2017: l'arte digitale e l'immersività contemplativa

L'opera *Old Food* è un'installazione multimediale presentata per la prima volta al Berliner Festspiele nel 2017 e poi nel 2019 è alla Biennale di Venezia, in una versione aggiornata. Il lavoro è composto da molteplici elementi tra cui schermi digitali, casse audio, pannelli esplicativi, e oggetti fisici come appendiabiti, costumi

¹⁵⁹ Burke H., "Cécile B. Evans" in *Art in America: Reviews*, febbraio 2015: <https://www.artnews.com/art-in-america/aia-reviews/ccile-b-evans-61882/> ultimo accesso: 2 febbraio 2023.

¹⁶⁰ Spampinato F., "Ed Atkins: Melancholic Avatars in HD" in *AVANCA Cinema*, 2014, p.190.

di scena e sedute per il pubblico¹⁶¹. tuttavia il punto di partenza dell'installazione non affonda le radici nel campo delle arti visive bensì ha origine nell'opera letteraria omonima scritta dallo stesso Atkins¹⁶². Il libro *Old Food* rappresenta il valore attribuito da Atkins alla parola, alla letteratura, già di natura centrali fin dall'inizio della sua produzione, come spiega ad Hans Ulrich Obrist durante l'intervista del 2011:

Literature is more the root, for me, in terms of creativity and illness. There is a particular canon, almost a group of people you could put together, just because they wrote differently after they had been *diagnosed*. Writers like Anthony Burgess, who when he was diagnosed with a terminal illness, produced prolifically — this incredible profusion of work, all of it urgent, produced within a newly endowed sense of nowness brought about by the apprehension of the body in decay.¹⁶³

La letteratura ha un valore creativo più radicale, in particolare quando in riferimento all'espressione della marcescenza e alla malattia, *Old Food*, letteralmente cibo vecchio, rimanda subito a quella dimensione di decadimento, come una natura morta che appassisce e si contamina con muffe e si sgretola. Il contenuto del libro è tutto meno che narrativo. Le frasi sono contorte, non rispettano le regole base della grammatica e appaiono come un flusso di coscienza interminabile e confuso. La scrittura di Atkins, seppur istintiva e assurda, conserva una musicalità, un ibrido tra poesia e prosa, prestandosi molto bene a una lettura performativa¹⁶⁴. *Old Food*, con la lettura del testo, porta a includere anche la performance in un progetto che va oltre il posizionamento fisico di elementi artistici. L'elemento della parola entra inoltre nella installazione attraverso dei testi, scritti dal collettivo anonimo Contemporary

¹⁶¹ Filmato che include l'allestimento di *Old Food* presso la Biennale di Venezia del 2019: https://youtu.be/iIPb_Dksjqw Ultimo accesso 5 Febbraio 2023.

¹⁶² Atkins E., *Old Food*, Fitzcarraldo Edition, London, 2017.

¹⁶³ Kaleidoscope Magazine, *ED ATKINS. Interview by Hans Ulrich Obrist*, 2011: <https://kaleidoscope-press.com/issue-contents/ed-atkins-interview-by-hans-ulrich-obrist/> Ultimo accesso: 29 gennaio 2023.

¹⁶⁴ Lettura del testo di *Old Food* da parte dell'attore Toby Jones: <https://www.cabinet.uk.com/matter-food> ultimo accesso 6 febbraio 2023.

Art Writing Daily che, attraverso dei testi taglienti e critici, commentano l'opera, facendone allo stesso tempo parte. Questi riprendono da un punto di vista concettuale l'opera e la mediano allo spettatore, delineando le principali tematiche con alcune chiavi di lettura per sviluppare una riflessione autonoma intorno ad essa¹⁶⁵.

L'installazione va dunque compresa come un'impresa quasi curatoriale realizzata dall'artista stesso con l'obiettivo di dare unità ad opere individuali diverse tra loro e altri oggetti che, posti di fronte ai video di arte digitale, possono acquisire nuovi inediti significati. *Old Food* rappresenta uno degli esempi meglio riusciti, sia in riferimento ai lavori di Atkins che rispetto ai lavori più recenti di Installation Art, in grado di realizzare qualcosa di immersivo, coinvolgente e accattivante, mantenendo tuttavia una grande profondità riflessiva. Rispetto ai lavori precedenti, quali *Death Mask* o *Ribbons*, colpisce la moltiplicazione dei personaggi digitali; non c'è più l'avatar Dave come protagonista delle scene che scorrono in loop sugli schermi dell'installazione. Gli elementi fisici, come i vestiti e le strutture per appenderli, inoltre, allargano l'orizzonte delle ricerche di Atkins, solitamente incentrato su opere audiovisive proposte con proiezioni su superfici bianche, con particolarità allestitivo soltanto legate alla disposizione degli schermi nello spazio. Nell'opera sono gli elementi che creano una spazialità intorno ad essi, all'intento della quale lo spettatore è chiamato a partecipare fisicamente. Le modalità ricordano senza dubbio i tentativi di Dan Graham nel creare una partecipazione spettatoriale attiva, creando uno spazio da attraversare. In particolare sono alcuni appendiabiti con costumi di scena appesi ad attrarre lo spettatore, interrogandolo sul motivo della loro presenza. Essendo riconoscibilmente abiti utilizzati per performance, rimandano a una tipologia di svago legata al passato, contrastando con gli schermi televisivi che incarnano una idea attuale di intrattenimento, un passaggio anche concettuale dalla

¹⁶⁵ Contemporary Art Writing Daily, testo esplicativo incluso nell'installazione: "Old Food is of course a misnomer. There is no Old in the digital. No refrigerator negligence. It is decided to appear as such. Food is newly moody, already digitally embalmed. And CGI characters of course have no body thus no use for food. If they eat it is because, as stated by recent Weyland androids, it is for our own comfort, seeing them forced to do so. The camera shaking as if hands hold it; the hands have been removed. Opera costumes, the surface effects of a literary character. A pregnant woman described how the little frock hanging in readiness for her as yet unborn child seemed like 'a ghost in reverse'. Your favourite virtue? Proust: "the need to be loved: more precisely the need to be caressed and spoiled much more than the need to be admired".

performance al contenuto digitale. Come afferma l'artista, i vestiti hanno l'obiettivo di far riflettere sulla'idea di corpo. Gli abiti d'archivio, infatti, indicano verso un corpo che li ha indossati, e il loro inutilizzo pone ulteriore enfasi sulle potenzialità che offrono ai corpi che passano accanto all'installazione:

So this idea of costumes of opera, of theatre; the history of people representing their own histories, and the costumes that they wear, the lives that they perform and this archive of costumes is a collection of absent bodies. Or of potential or of loss. Costumes from archives were once full of a warm body now are just hanging there. Thousands of them. I wanted a sensation of bodies not being there, a negation of bodies, which is also happening in the videos. Played out in the same way but in a different medium.¹⁶⁶

Dove in *Old Food* compaiono oggetti fisici in dialogo con la sfera digitale, nella Biennale del 2019, altri interventi artistici si dedicano soltanto a proporre delle CGI con modalità più dirette: nella stessa edizione della Biennale, anche Rafman ha partecipato con il lavoro *Dream Journal* (fig.33). Si tratta di un'opera bizzarra e per certi versi narrativa, nella quale le due protagoniste si ritrovano a viaggiare per diversi luoghi nei quali incontrano personaggi di ogni tipo. Questa struttura si allontana molto dai cicli ripetuti dalle figure di Atkins. In queste infatti, le scene sviluppate in loop trasmettono all'osservatore la sensazione di essere davanti a personaggi intrappolati nella dimensione digitale, costretti a rivivere lo stesso momento per l'eternità. Questa ripetizione ciclica e distopica, ricorda l'episodio *White Christmas* del 2014, parte della serie *Black Mirror*, in cui il protagonista, interpretato da Jon Hamm, si trova in una baita con un altro uomo. I due ripetono ogni giorno che passa allo stesso modo, con una ciclica amnesia che li riporta a vivere lo stesso momento come se fosse la prima volta. Ne consegue che il tempo appare scorrere in una indefinita ed eterna durata. Questa tematica dell'indeterminazione del tempo si ritrova anche nell'opera *Bob* di Ian Cheng, anche

¹⁶⁶ Video di presentazione per la mostra presso la Kunsthaus di Bregenz: "Vermittlungsfilm: KUB 2019.01 Ed Atkins": <https://www.youtube.com/watch?v=laVhwIV-Nyk>. Ultimo accesso 9 febbraio 2023.

questa presente alla Biennale del 2019, in cui l'artista utilizza un algoritmo che viene continuamente aggiornato da un'intelligenza artificiale.

I singoli video che costituiscono l'arcipelago di opere *Old Food* (fig.34), nonostante siano tutti accomunati da questa temporalità ciclica e ripetitiva, trattano tematiche molto diverse, dividendosi in due gruppi distinti, seppur in dialogo tra loro. Il primo è composto da due schermi che mostrano tre personaggi diversi: un bambino in fasce, un ragazzino e un uomo adulto incappucciato. Dall'abbigliamento indossato è possibile individuarne la provenienza temporale in un passato indistinto con elementi medievali o rinascimentali, chiamati ad interagire però con oggetti più moderni. Il secondo invece consiste in due schermi con video al rallenty rappresentanti dei panini nell'atto di comporsi, in un attimo di sospensione della gravità, con figure umane e oggetti di vario genere utilizzati come ingredienti. Sia l'estetica che il contenuto appaiono molto diversi, mantenendo però una dimensione straniante e una attrattiva in grado di catalizzare lo sguardo dei visitatori che si addentrano nell'installazione.

Soffermandoci sul contenuto del primo gruppo, è possibile identificare in quattro schermi televisivi, due posizionati in posizione verticale e due in orizzontale, tre personaggi. Tra questi un signore incappucciato, esposto alle intemperie, presentato come una figura esule costretta a vagare in una notte buia. In mano tiene una candela che illumina parzialmente la scena. Dalle espressioni facciali appare triste e rassegnato, piange e guarda in direzione dello spettatore. Come in *Ribbons*, Atkins utilizza una simulazione di una ripresa con un vero obiettivo, sfocando a tratti il volto dell'uomo. In un altro schermo compare invece la figura di un neonato dalla testa decisamente sovradimensionata rispetto al corpo, anch'esso intento a piangere da occhi grandi, lucidi e gonfi, con abbondanti lacrime che si formano in prossimità delle palpebre inferiori. Vedendo i personaggi piangere copiosamente, si fatica a non empatizzare con loro, chiedendosi innanzitutto quale sia il motivo misterioso della loro tristezza. Il motivo del pianto, quasi una costante nella produzione CGI di Atkins, affonda in realtà radici profonde nella storia dell'arte. Come trattato in precedenza, il pianto è stato un tema centrale per la pittura, in particolare quella sacra nel corso di secoli. Si potrebbe inserire *Old Food* nel percorso delineato da James Elkins nel suo saggio *Pictures and Tears*, in cui fornisce numerosi esempi di commozione e lacrime nelle immagini; soffermandosi in particolare sulla Madonna

di Dieric Bouts all'Art Institute di Chicago, lo studioso delinea le ragioni che determinano una risposta empatica più intensa quando di fronte ad immagini raffiguranti scene di pianto¹⁶⁷. Congiuntamente alla teoria di Elkins, è possibile inoltre applicare il filtro interpretativo di Freedberg e Gallese, delineato nel loro saggio sull'emozione e l'empatia. Infatti, riprendendo la ricerca scientifica dei neuroni specchio, ci si trova di fronte a un'immagine in grado di suscitare una sensazione corporea. Tornando ad *Old Food*, secondo questa teoria, si riesce a incorporare l'azione del pianto dei tre personaggi utilizzati da Atkins, replicandola a livello empatico¹⁶⁸. La teoria dei neuroni specchio, proposta per la prima volta da Rizzolatti, afferma che l'esposizione visiva a un fenomeno, o a un'immagine provoca l'attivazione degli stessi neuroni che si attivano nell'atto di compiere il gesto a cui si assiste. In poche parole, da un punto di vista neuroscientifico vedere una persona piangere e l'atto del pianto generano una stessa reazione neuronale, facendo coincidere i due fenomeni¹⁶⁹.

Il personaggio del bambino in *Old Food* compare anche nel video su uno dei due schermi orizzontali. Le sue dimensioni appaiono qui decisamente sovradimensionate rispetto all'ambiente in cui si trova, l'interno di una baita di legno, raggiungendo il soffitto con la testa. Il cambio di dimensione e scala, comune a gran parte della produzione CGI, in questo particolare caso evoca un episodio del libro *Alice nel Paese delle Meraviglie*, scritto da Lewis Carrol nel 1865. Il secondo capitolo del romanzo, infatti, si apre con Alice che si trova all'interno di una stanza, riuscendo a toccare il soffitto, dopo aver ingerito un pasticcino dai poteri magici. Dato il cambio repentino di dimensioni si mette a piangere tanto da creare, una volta tornata normale, un piccolo laghetto di lacrime in cui si ritrova a nuotare¹⁷⁰. Nella scena rappresentata da Atkins sono presenti sia il cambio di dimensioni che il pianto,

¹⁶⁷ cfr. Elkins J., *Pictures and Tears. A History of People Who Have Cried in Front of Paintings*, Routledge, New York and London, 2004.

¹⁶⁸ cfr. Freedberg D., Gallese V., "Movimento, emozione, empatia nell'esperienza estetica" in Pinotti A., Somaini A. (ed.), *Teorie dell'immagine*, Laterza, Bari, 2009.

¹⁶⁹ cfr. Rizzolatti G. et al., "Functional organization of inferior area 6 in the macaque monkey: II. Area F5 and the control of distant movements". In *Experimental Brain Research*, 111, 1988, pp.246-252.

¹⁷⁰ Carrol L., (trad it. D'Amico M.) *Alice nel paese delle meraviglie(1865)*, Longanesi, 1971, pp. 37 e ss.

facendo apparire questa opera di *Old Food* una citazione quasi diretta del romanzo di Carrol.

Sempre nello schermo orizzontale e in quello adiacente, compare anche un altro personaggio, un ragazzino vestito con abito viola e calzamaglia intento, nel video di sinistra, a correre lungo un percorso nel bosco, in prossimità della baita, mentre il setting dello schermo di destra rappresenta gli interni. Nel video in cui è mostrato mentre corre ci si accorge chiaramente del loop, in quanto la sua corsa esegue la medesima traiettoria, ritrovandosi dopo pochi istanti al punto di partenza. Il filo rosso che collega le due scene, oltre alle pareti di legno della baita, è un pianoforte nero, posizionato nel bel mezzo del bosco, che si ritrova anche accostato alla parete nel video di destra. Il design moderno del pianoforte verticale e dello sgabello, contrastano con l'abbigliamento dei personaggi che li colloca in un passato generico. Sia il bambino di grandi dimensioni che il ragazzino, sono attratti dallo strumento e, in particolar modo il secondo, si cimentano nel tentativo di scoprirne il funzionamento.

Il pianoforte diventa centrale per la costruzione di una scena ulteriore, in cui il personaggio protagonista è il ragazzino. La scena si apre con il pianoforte in una stanza bianca con dei neon, alla cui parete destra è presente un buco circolare aperto verso l'esterno. Il personaggio appare come straniato ma curioso di scoprire l'oggetto misterioso, proveniente da un'altra epoca. Atkins decide di far suonare il pianoforte con trasporto ed emotività dal ragazzino che si commuove durante l'esibizione. La musica è, insolitamente per Atkins, poco conosciuta e contestualizzata in una nicchia di musica contemporanea concettuale. Il brano suonato è intitolato *Extended Circular Music n.02* (fig.35), composto dal musicista minimalista Jürg Frey e, come il video, è un loop, ripetibile all'infinito senza cambiamento nell'esecuzione. Osservando lo spartito ci si accorge della semplicità della melodia, melanconica con echi romantici, composta senza seguire alcune regole base tra cui la divisione in misure, ovvero le porzioni di ogni brano per suddividere la composizione, all'interno delle quali si trovano in maniera regolare alcune note da vari battiti. In questo brano Jürg Frey inserisce solamente delle note, disegnate vuote e dunque presumibilmente, se intese in un tempo in 4/4, corrispondenti a una durata di quattro battiti. I due punti posizionati prima delle barre finali indicano che la composizione va ripetuta a

oltranza, senza dare alcuna indicazione del momento di fine. A margine Frey ha indicato con la dicitura “play the piece for some minutes” una corretta esecuzione della durata generica di alcuni minuti. Le ragioni per cui Atkins ha scelto questo brano sono molteplici. In primis c’è una questione tecnica: l’inserimento di note di lunga durata, o comunque mai più di tre contemporaneamente (una per la chiave di violino e due per la chiave di basso), permette di animare il personaggio con maggiore semplicità, definendo un’immediata corrispondenza tra le dita e le note suonate nella CGI. Questo aspetto permette di non trovare incongruenze tra quanto udito e la posizione delle dita sulla tastiera, esercitando un maggiore senso di realismo e per confermare l’incorporazione dei gesti, come spiegato da Freedberg e Gallese, rivolta a coloro che siano in grado di suonare il pianoforte. Un’ulteriore ragione potrebbe derivare dalla lentezza commovente del brano che, nella sua semplicità, permette un trasporto emotivo plausibile da parte del personaggio. Infine, Atkins potrebbe essere stato attratto dalla dimensione concettuale del lavoro di Frey. Quest’ultimo appartiene al collettivo di compositori Wandelweiser (letteralmente: l’ape regina del cambiamento) la cui ricerca ha come intento quello di musicare il concetto di silenzio. La loro pratica prende ispirazione dalla ricerca avviata da John Cage con il famoso brano “4’33””, composto nel 1952, e con trovate contemporanee ricercano il silenzio inteso come momento musical autonomo¹⁷¹. La dimensione artistica e performativa della musica del gruppo, in particolare Frey, ha indotto Atkins a prediligere questa breve composizione, come filo rosso musicale dell’opera *Old Food*.

Separati da una parete di legno, altri due schermi posizionati in basso mostrano immagini che ricordano una pubblicità di un fast food. Persone, oggetti, ingredienti si comprimono ciclicamente tra due fette di pane. Nell’allestimento alla Biennale di Venezia, di fronte agli schermi c’erano due sedute, le quali invogliavano i visitatori a fermarsi a contemplare l’opera, di fatto ricreando l’assorbimento provato di fronte a uno schermo e permettendo una fruizione più lenta rispetto agli altri schermi di *Old Food*. Mieke Bal, in un intervento presso l’Università Statale di Milano ha dimostrato come una fruizione più lenta sia una delle condizioni necessarie per

¹⁷¹ Cfr. Barrett D., “The Silent Network—The Music of Wandelweiser” in *Contemporary Music Review*, n. 30 vol. 6, pp. 449-470.

l'immersività: "Time turns out to be a condition of immersion that affects the audience"¹⁷², e le panchine di fronte a un'opera funzionano come strumenti per la canalizzazione sugli schermi posti di fronte. Tuttavia è nel contenuto che si presenta la principale opportunità di empatia e assorbimento nell'opera. Compagno appunto delle piccole figure che si trovano in un momento in assenza di gravità e in un altro schiacciate nelle fette di pane. Questo movimento, spesso di caduta e di torsione evoca una risposta emotivo-empatica maggiore rispetto agli altri esempi nell'installazione. Senza dubbio ci sentiamo "come se" fossimo quei piccoli omini sbattuti violentemente contro altri oggetti come sedie, tavoli, fette di lattuga giganti. Ma la nostra attivazione neuronale ha un ulteriore livello, in quanto le figure si trovano all'interno di un sandwich, facendo perdere, non appena la gravità abbia ricomposto gli strati di ingredienti, la propria empatia nei singoli uomini in favore del sandwich ricomposto. In quest'ultimo stadio il panino ci appare come un oggetto finalmente manipolabile, indicandoci una affordance, ovvero quel suggerimento proveniente da uno stimolo visivo che ci suggerisce come un oggetto sia per esempio manipolabile¹⁷³. Con il giusto livello di immersività noi potremmo in teoria credere di poter afferrare il panino per mangiarlo, entrando in interazione con esso. Nella fruizione del video tuttavia potremmo essere distratti da visitatori che intralciano il nostro sguardo, notare un difetto sulla parete retrostante lo schermo oppure distogliere lo sguardo. Questo ci riporta a considerare il sandwich nella sua dimensione iconica. Ci accorgiamo che è un'immagine di un panino e non il panino stesso. Come ha affermato Gallagher l'immagine di un martello non offre una affordance cosa che avviene con il martello stesso¹⁷⁴. Come afferma Alva Nöe, secondo il suo approccio enattivista, l'immagine non è un fenomeno e dunque la nostra reazione, anche corporale risulta profondamente diversa¹⁷⁵.

¹⁷² Bal M., *Con-temporary: Thinking and feeling together*. Paper presentato al International Conference AN-ICON. Immersed in the work. From the environment to virtual reality, Milano, 13th – 16th June 2022.

¹⁷³ Cfr. Gibson J.J., *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Fabbri, Milano, 2007

¹⁷⁴ Cfr. Gallagher S., "Aesthetics and Kinaesthetics" in *Sehen und Handeln*, Bredekamp H., Krois J.M., Akademie Verlag, Berlin, 2012

¹⁷⁵ Cfr. Nöe A., *Strange Tools: Art and Human Nature*, Hill and Wang, New York, 2015

Atkins è consapevole di questo statuto iconico e lo dimostra realizzando un'opera che appare immersiva per la sua possibilità di essere attraversata, per includere lo spettatore in una relazione fisica ma discostandosi dal ricercare una realtà virtuale, isolando i video digitali nelle proprie cornici televisive, come immaginarie finestre aperte su un mondo parallelo, utilizzando una pratica non distante da quella teorizzata da Leon Battista Alberti. La natura delle opere di Atkins è di cercare di rimanere tali, non cercando di ingannare lo spettatore e mantiene i video nella loro dimensione irreali. In un saggio introduttivo a una antologia di testi sulla cornice, Andrea Pinotti, facendo riferimento agli artisti citati, definisce la cornice come: “cesura tra il mondo reale della vita pratica, verso il quale ci orientiamo utilitaristicamente e quello irreali dell'immagine, verso il quale ci disponiamo esteticamente, impedendoci di congiungerli con qualsivoglia filo”¹⁷⁶. La presenza di una cornice, o della delimitazione di uno spazio permette che l'esperienza estetica avvenga e dunque che si verifichi la *Bildbewusstsein*, ovvero la coscienza di immagine definita da Husserl¹⁷⁷. In *Old Food*, le pareti retrostanti gli schermi sono di legno e rimandano direttamente al materiale con cui è costruita anche la baita contenuta nei video. Gli schermi funzionano come delle finestre vere e proprie, elementi che più di altri riescono ad avere un parallelismo con la fruizione iconica e Victor Stoichita, ragionando sulla finestra, in particolare con la pittura di paesaggio:

Tutte le altre utilizzazioni simboliche o formali che la finestra aveva conosciuto impallidiscono di fronte alla sua importanza, nel processo di autocoscienza del paesaggio in quanto tale. La ragione è semplice: la finestra attualizza la dialettica interno/esterno senza la quale il significato di paesaggio, di ogni genere di paesaggio, non potrebbe nemmeno essere percepito. Come avviene nel caso della natura morta, anche il genere del paesaggio nasce per opposizione. Ma mentre il primo si costituisce “al di qua” del dipinto, il secondo trova invece la propria genesi “al di là” del

¹⁷⁶ Pinotti A., “La cornice come oggetto teorico” in Ferrari D., Pinotti A. (ed.), *La cornice*, Johan & Levi, Milano, 2016 p. 53.

¹⁷⁷ Cfr. Husserl E., *Phantasie und Bildbewusstsein*, 1904-1905

quadro. Per percepire un paesaggio in quanto tale bisogna assolvere a una condizione imprescindibile: la distanza¹⁷⁸.

Atkins impiega entrambe le tipologie di arte, adattate al digitale, essendo i sandwich delle versioni contemporanee di nature morte, e lo schermo di sinistra con il ragazzino che corre nel bosco una versione di paesaggio, contraddistinto dalla possibilità di movimento data dall'animazione. L'artista ricerca una distanza tra spettatore e opera per permetterne la fruizione estetica, per affermare i personaggi CGI come fittizi, per darci la *Fiktumbewusstsein*, in termini Husserliani la consapevolezza di artificialità.

Old Food dunque appare un'opera che si iscrive nel percorso della Installation Art piuttosto che far parte a pieno titolo di un'arte digitale fruita in contesti di realtà virtuale oppure su schermi privati e personali come il computer o lo smartphone. Atkins mantiene una doppia cornice: una fisica, che distingue i propri video in CGI dal mondo circostante, e una istituzionale, scegliendo di produrre le opere per una fruizione sempre all'intento di gallerie, musei o fiere, evitando di far entrare la sua produzione in un territorio ibrido. L'intervento di Atkins è dunque riconoscibilmente artistico, ma non convenzionale. Secondo Simone Arcagni: "L'opera di Atkins si iscrive in un cinema futuro possibile proprio per questa sua capacità di essere ambiente che si può attraversare e multimediale, ma anche luogo della narrazione, della partecipazione emotiva."¹⁷⁹ Se facendo parte della sfera cinematografica, per definizione legata a un luogo, e proiettandola verso il futuro, l'opera più recente, *Get Life/Love's Work* del 2020, riprende le modalità più consuete di una superficie proiettata, abbandonando la dimensione spaziale, tuttavia rimanendo interessante per la crescente sofisticazione nella produzione CGI. In ultima analisi *Old Food* rimane forse l'opera più complessa e riuscita di Atkins, sapendo unire i due mondi: reale e digitale, due periodi storici, quello passato degli abiti di scena e quello immutabile dei personaggi rinchiusi in una eterna ripetizione.

¹⁷⁸ Stoichita V.I., "Margini" in Ferrari D., Pinotti A. (ed.), *La Cornice*, Johan & Levi, Milano, 2016 p. 177.

¹⁷⁹ Arcagni S., *Cinema Futuro*, Nero Edizioni, Roma, 2021 p.108.

3.3 *Get Life/ Love's Work, 2020: Performare per l'algoritmo. CGI, Motion Capture e performance*

Seguendo il ragionamento di Bolter e Grusin, secondo cui ogni medium “ri-media” uno precedente e vedendo come l'estetica del narcisismo, teorizzata dalla Krauss, definisce anche la video arte in CGI più recente, si deduce come le immagini in movimento, in particolare quelle tecnicamente prodotte, siano in grado di conservare dei motivi ricorrenti che resistono all'evoluzione tecnologica. Una di queste è la documentazione fotografica o filmica della performance, soggetto antico quanto il medium fotografico stesso. Una delle prime fotografie, *Autoritratto come uomo annegato* del 1840 (fig.36), scattata da Hippolyte Bayard, lo vede ritrarsi con la testa appoggiata di lato, a fianco di un grande cappello, inscenando la propria morte, compiendo di fatto il primo gesto performativo mai registrato da una macchina fotografica¹⁸⁰.

Bisognerà comunque aspettare l'arrivo della performance art, a partire dagli anni Sessanta, per poter parlare in maniera propria della sua mediazione tecnica: gli artisti, intenti nella realizzazione di gesti effimeri e transitori, si accorgono del grande potere che la fotografia e poi il video possano avere sulla possibilità di immortalare, rendere eterno, ciò che prima era destinato soltanto alla memoria di pochi astanti. La fotografia o il video permettono dunque una maggiore accessibilità della performance, svincolandola dall'*hic et nunc*. Conseguentemente, l'occhio fotografico diventa, in alcuni casi, l'unico spettatore per cui valga la pena performare. Un esempio ne è l'opera *Le saut dans le vide*, realizzata da Yves Klein nel 1960 (fig.37). L'artista compie un atto performativo indirizzato alla macchina fotografica e successivamente, mediante la tecnica del fotomontaggio, unisce due immagini scattate in momenti e in condizioni differenti. Di conseguenza il trampolino verso il quale si lancia l'artista scompare nella fotografia definitiva facendo credere all'osservatore che il suo "volo" sia reale.¹⁸¹. Molti degli elementi presenti in questo lavoro di Klein ritornano nelle opere realizzate da Cindy Sherman circa vent'anni

¹⁸⁰ Cfr. Kominou E. “Hippolyte Bayard's *Le Noyé*: A Little Meditation on Death” in , *Third Text*, vol. 17n. 2, pp. 163-170.

¹⁸¹ Cfr. Symons S. “Leap into the Surface: Photography, Repetition, and Recollection” in *The marriage of Aesthetics and Ethics Critical Studies in German Idealism*, Volume: 15. pp. 220-233.

dopo, incentrando la sua intera produzione artistica sulla performatività documentata da se stessa, trasformando l'atto stesso del fotografare in performance.

Philip Auslander, parlando di fotografia in relazione alla performance la divide in due filoni principali: la fotografia documentaristica, e la fotografia teatrale. La prima è incentrata solamente a registrare un avvenimento, mentre la seconda fa riferimento ad una messinscena realizzata appositamente per la sua documentazione. In quest'ultima categoria Auslander inserisce i lavori di Vito Acconci: "Acconci's performance was also very like those in the theatrical category inasmuch as it was not available to an audience in any form apart from its documentation."¹⁸² riscontrando una corrispondenza quasi esatta tra performance eseguita per la realizzazione di fotografie statiche e immagini in movimento, a cui è sottesa la medesima logica. Simon Baker in un saggio esprime lo stesso concetto: "But what complicates the relation of performance to the camera is the degree to which photography is properly recognised for its translation of performative acts, beyond the limited sense of its being just documentation"¹⁸³. Il le limitate qualità documentaristiche in favore di impulsi creativi caratterizzano dunque le cosiddette performance per la camera, senza alcun intento di mostrarsi a occhi umani e rivolte soltanto al mezzo tecnico. Riprendendo la definizione di Farocki di *Phantom Images* delle immagini create soltanto per essere fruite da occhi tecnici di apparati di registrazione o identificazione di immagini e non per l'occhio umano¹⁸⁴, si potrebbero definire queste azioni come *Phantom Performance*.

Questa dinamica di produzione artistica è resistita al progresso degli apparati di registrazione e viene quindi impiegata anche con le CGI. È ormai pratica diffusa nella produzione cinematografica degli ultimi quindici anni l'utilizzo di sistemi aggiornati di registrazione delle performance degli attori. Non si ha quindi più un occhio di registrazione meccanica quale una fotocamera o una telecamera, bensì la cosiddetta *Motion Capture*, ovvero la registrazione di un movimento grazie alla rielaborazione di un input da parte di un software. Un esempio di particolare

¹⁸² Ibid. p. 4.

¹⁸³ Baker S., "Performing for the Camera" in Baker S. et al. (ed.) *Performing for the Camera*, catalogo della mostra (18 febbraio-12 giugno 2016, Tate Modern, Londra), 2016. p. 15.

¹⁸⁴ Cfr. Farocki H., "Phantom Images", *Public*, 29: *New Localities*, 2004.

successo di questa tecnologia è il film *Avatar*, uscito nel 2009, in cui i personaggi sono animati da attori grazie ad apparati che mappano ogni movimento sia del corpo che del volto applicandoli poi a dei personaggi in CGI, creando una corrispondenza perfetta tra la performance originale e la sua versione digitale¹⁸⁵. Ed Atkins si è avvalso di questa tecnica per animare i personaggi delle sue opere sin dai primi lavori tra cui *Us Dead Talk Love*, *Ribbons*, ma anche nell'opera *Performance Capture* del 2015. Quest'ultimo è un progetto per il quale l'artista ha posto l'accento sul metodo di produzione, svelando in maniera quasi didattica le modalità di animazione delle CGI con la *Motion Capture*.

La versione più evoluta di questa pratica si può riscontrare nell'opera *Get Life/Love's Work*, presentata per la prima volta per una personale dell'artista presso il New Museum di New York nel 2021¹⁸⁶. L'opera consiste in un video in CGI di 12 minuti, proiettato su una superficie di legno (fig.37). Il protagonista è un avatar di Atkins, una versione più matura di Dave, protagonista di numerosi altri video, che viene qui reso attraverso una maggior attenzione ai dettagli, essendo il rendering più accurato e tecnologicamente avanzato. Il personaggio, in abito da sera e scarpe di cuoio lucide, rese impeccabilmente in un CGI molto realistico, è viene mostrato su una sedia mentre è intento a sorseggiare alcol e fumare, riprendendo così degli elementi già presenti in *Ribbons*. Il progetto di *Get Life/Love's Work* è stato sviluppato con il laboratorio Bell Labs di Nokia, utilizzando le più avanzate tecnologie di motion capture in grado di registrare i movimento del corpo ma anche ogni espressione facciale prodotta da Atkins (fig.38). Le azioni nel video appaiono meccaniche, come se il personaggio stesse abitando un altro spazio ma a noi fosse visibile soltanto quello digitale. La sensazione è che si stiano verificando dei glitch, dei secondi in cui la costruzione credibile della scena digitale si manifesta come artificiale, rivelando un altro livello di azione nel mondo reale:

The heresy of the CGI figures are forming as real people and saying words that are spontaneous and real and at the same time, inside this weird space there its a

¹⁸⁵ Cfr. Ng J., "Seeing Movement: On Motion Capture Animation and James Cameron's *Avatar*" in *Animation: An Interdisciplinary Journal* vol.7n. 3, 2012, pp.273–286.

¹⁸⁶ New Museum, *Ed Atkins Get Life/Love's Work*: <https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/ed-atkins-get-life-love-s-work> ultimo accesso 11 febbraio 2023.

point where the figure, which is me, takes up a glass which isn't there and drinks from it, and puts it back down. When we were making it, I actually took up that glass, drink the real liquid. A moment in complete ruining the illusion and acknowledge it in the video itself.¹⁸⁷

Atkins spiega che nella produzione del filmato ha preso in mano un bicchiere d'acqua reale e poi lo ha riappoggiato sul tavolino, elemento assente però nel rendering digitale. Grazie alla motion capture, tutti i movimenti di Atkins sono stati mappati con precisione, ma non si è inserito il duplicato digitale del bicchiere, apparendo dunque come un glitch. Ci si accorge così che la performance non è diretta a una fotocamera bensì a un sistema di mappatura del movimento. Di fatto Atkins sta performando per l'algoritmo di un software che non è in grado di registrare nulla oltre il corpo dell'artista. Questa versione contemporanea di una performance per la macchina fotografica, in realtà conserva delle inedite qualità, mai verificate con i media precedenti. Una in particolare riguarda il concetto di Aura teorizzato da Walter Benjamin, il quale ne afferma la dissoluzione attraverso la riproduzione meccanica¹⁸⁸. Secondo Benjamin la mediazione fotografica di un oggetto artistico sarebbe responsabile della perdita di quel valore intrinseco all'oggetto originario, definito appunto come Aura. Applicando questo concetto alla Performance art, ne conseguirebbe che l'aura si potrebbe apprezzare soltanto nel momento in cui si è fisicamente presenti durante lo svolgimento dell'opera. Tuttavia, nel caso della performance per un Software di motion capture, le azioni dell'attore non vengono rappresentate bensì presentate per la prima volta, in maniera propria, nel momento di adattamento dei movimenti registrati al personaggio digitale¹⁸⁹. Questo non fa altro che conservare l'aura dell'opera che, unitamente alla modalità di presentazione in un contesto istituzionale, fa legittimamente intendere il video come opera originale, effetto non riproducibile qualora la fruizione avvenisse su uno schermo personale, veicolo di immagini riprodotte.

¹⁸⁷ New Museum, "Ed Atkins in Conversation with Massimiliano Gioni": https://vimeo.com/570012477?embedded=true&source=video_title&owner=3863458 ultimo accesso 11 febbraio 2023.

¹⁸⁸ Cfr. Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936) (trad it.), Donzelli, Roma, 2012.

¹⁸⁹ Delbridge M. *Motion Capture Performance*, Palgrave Macmillan, 2015 pp. 53-55.

In *Get Life/love's Work* come in *Ribbons* e in *Performance Capture* l'artista in utilizza l'effetto di sfocatura che rimanda al medium analogico, utilizzando inoltre delle strategie più velate per veicolare un'estetica legata agli anni '80 e '90:

The hermetic studio look, vestigially analogue technologies of late 80s and 90s television. Even the aspect ratio is 4:3, not really a contemporary ration, it speaks of the analogue. Those gestures are other ways to potentially plug into an unconscious feeling that I want the audience to be in. They recognise these things, not in a necessary conscious way. 4:3. is the ration of CRRT tv, residually connects with those technologies that were of that time. Even the lighting, the colours are of the time. The saturated colours of another technological period.¹⁹⁰

L'immagine stessa, in un formato tipicamente analogico di 4:3, proiettata su una superficie di legno che ne aumenta la colorazione giallognola, conferisce questa sensazione di una materialità concreta, in opposizione con l'inafferrabile mondo digitale.

La dimensione sonora, come è già avvenuto nelle altre opere di Atkins, riveste un ruolo fondamentale nel creare e distruggere l'illusoria realtà delle immagini. L'avatar è intento in una conversazione telefonica con una voce femminile, che nel video appare come extradiegetica, non comparando nel video alcun apparato telefonico che ne dimostri la provenienza. Nella qualità del suono, che ricorda le casse acustiche di un telefono cellulare o a filo, possiamo ritrovare l'ennesimo tentativo di rimando a un medium di un'altra epoca. L'artista, sia nei testi esplicativi ad accompagnamento della mostra che nelle varie interviste rilasciate tra cui quella con Massimiliano Gioni, rivela che la voce femminile appartiene alla madre. Conoscendo il contenuto delle sue opere precedenti, in cui compare una riflessione sulla malattia e la morte del padre, si può intendere la conversazione come un intimo colloquio madre-figlio, in cui l'assenza del padre risalta maggiormente. Il titolo stesso dell'opera include un riferimento diretto all'opera letteraria *Love's Work* di Gillian Rose, pubblicato nel 2011 e inerente alla tematica della possibilità dell'esperienza dell'amore in una

¹⁹⁰New Museum, "Ed Atkins in Conversation with Massimiliano Gioni": https://vimeo.com/570012477?embedded=true&source=video_title&owner=3863458 ultimo accesso 11 febbraio 2023.

situazione di malattia oncologica¹⁹¹. *Get Life/Love's Work* appare come il terzo importante capitolo attorno al quale si può leggere l'intera opera di Ed Atkins, frutto di un'evoluzione di alcune tematiche germinali, rimaste ed evolute nel corso degli anni.

¹⁹¹ Rose G., *Love's Work*, NYRB Classics, New York, 2011.

Conclusioni

Alla complessa vicenda artistica che utilizza le CGI come principale veicolo di informazioni, è possibile ricondurre numerose tematiche affrontate dagli artisti nei periodi precedenti, potendo riscontrare una diretta continuità, ad esempio, tra la videoarte della seconda metà del Novecento e la produzione più recente. Attraverso i decenni, l'arte audiovisiva ha riflettuto su tematiche comuni, tra cui l'interazione tra spettatore e opera d'arte, la pervasività dei media nella vita quotidiana e le modalità di rappresentazione dell'identità e del corpo attraverso una mediazione tecnica, che si tratti della fotografia, del video o del *motion capture*. Con l'obiettivo di definire le possibilità di immersività o di allontanamento nei confronti delle opere d'arte digitale, è stato utile distinguere il contenuto dal supporto. Per quanto riguarda il primo, le figure antropomorfe si sono rivelate particolarmente efficaci nell'instaurare un legame empatico con lo spettatore. Guardando ad esempio alla teoria di Freedberg e Gallese, ma anche alla teoria dell'*Uncanny Valley* di Mori, le figure umane sono in grado di generare delle reazioni più forti quando esse sono oggetto di osservazione. La risposta empatica e l'*embodiement*, infatti, si acutizzano con la presenza sullo schermo di arti umani e la rappresentazione di sentimenti, in particolar modo il pianto. Guardando all'opera di Ed Atkins, caratterizzata dalla presenza di figure umane, si può determinare una diretta corrispondenza tra le teorie prese in esame e la sua produzione. La rappresentazione del pianto, unito all'inquadratura di arti e volto dei personaggi, ad esempio, costituiscono strumenti deliberatamente inclusi con l'obiettivo di ottenere nello spettatore quella risposta emotiva, ma anche fisica, che si verifica con l'attivazione dei neuroni specchio. Inoltre, il ragionamento sulla natura mediata del corpo e sul suo legame con la nozione di realtà, già tematizzato da Yves Klein in *Saut Dans le Vide*, ritorna in forma digitale con soluzioni visive, quali la simulazione dello sfocato, che cercano di mostrare una tensione mai risolta tra un corpo reale e il suo doppio digitale. Sempre da un punto di vista contenutistico, l'espressione dell'identità, inclusi i difetti e i glitch, è garante della credibilità di un personaggio digitale che, in un momento appare reale, e in quello successivo artificiale. Questa tensione riguarda anche l'aspetto mediale del supporto dei video. La presenza di una cornice, sia essa intesa come riconoscibilità del supporto o come strumento di focalizzazione dello sguardo,

è presupposto fondamentale per il riconoscimento di un'opera d'arte come separata dalla realtà circostante. Mettendo a confronto le opere di realtà virtuale con le opere di Atkins ci si accorge che la distanza, la percezione di artificialità, è fondamentale per una fruizione contemplativa delle opere. La creazione di installazioni artistiche in cui il visitatore è invitato a partecipare risultano immersive in termini fisici, senza però interrompere la consapevolezza di trovarsi di fronte a un'opera d'arte.

Con la diffusione sempre maggiore della realtà virtuale, caratterizzata dalla scomparsa di una cornice di delimitazione tra il mondo reale e il mondo virtuale, la ricerca artistica sembra, in questo ambito, essere ancora legata a un desiderio di realismo, di totalizzante immersione da un punto di vista percettivo. Atkins, scegliendo una via intermedia tra mondo digitale e reale, riesce a cogliere la massima potenzialità creativa offerta dalle CGI, sviluppando tematiche complesse che non si chiudono soltanto intorno al ragionamento sul medium utilizzato, ma includono tematiche quali la mascolinità, la natura imperfetta della specie umana, la malattia e la morte.

Immagini

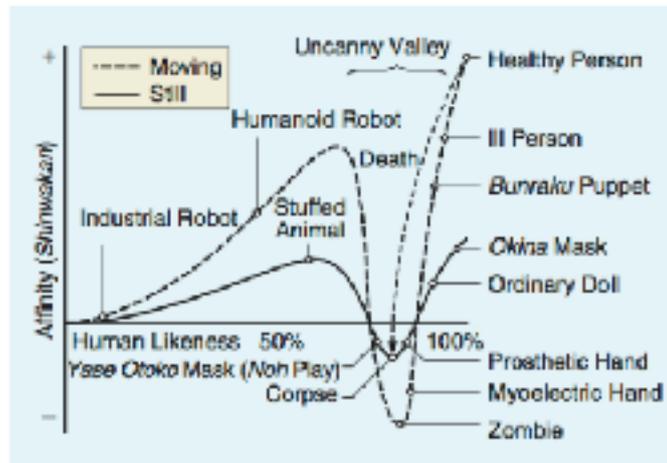


Figura 1. Grafico dell' *Uncanny Valley* di Masahiro Mori



Figura 2. John Lasseter, *Luxo Jr.*, 1986.



Figura 3. Francisco Goya, *Los Desastres de la Guerra*, 1810-1820.



Figura 4. Dieric Bouts, *Mater Dolorosa*, 1480-1500, Art Institute of Chicago.



Figura 5. Lucio Fontana, *Concetto Spaziale, Attese*, 1959. Solomon R. Guggenheim Museum.



Figura 6. Fratelli Lumière, *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat*, 1896. Fotogramma.



Figura 7. Chris Milk, *Evolution of Verse*, 2015



Figura 8. Harun Farocki, *Weiche Montagen/Soft Montage*, Kunsthhaus Bregenz, 2011



Figura 9. Vito Acconci, *Centers*, 1971



Figura 10. Stanley Kubrick, *2001 Odissea Nello Spazio*, 1968.

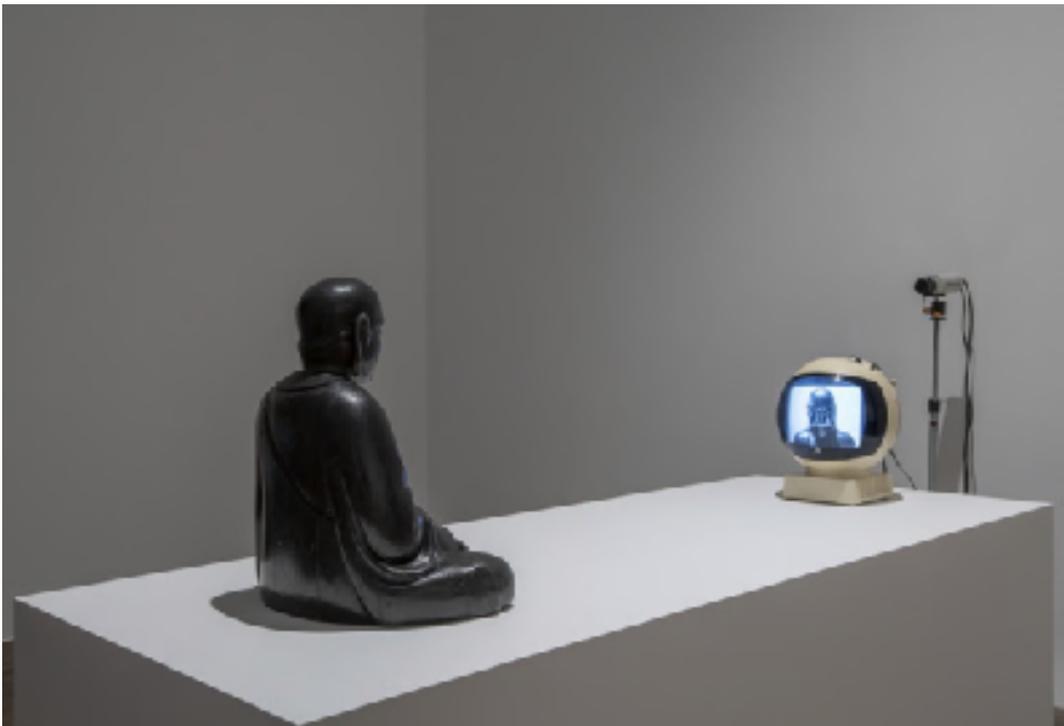


Figura 11. Nam Jun Paik, *TV Buddha*, 1974.



Figura 12. Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974

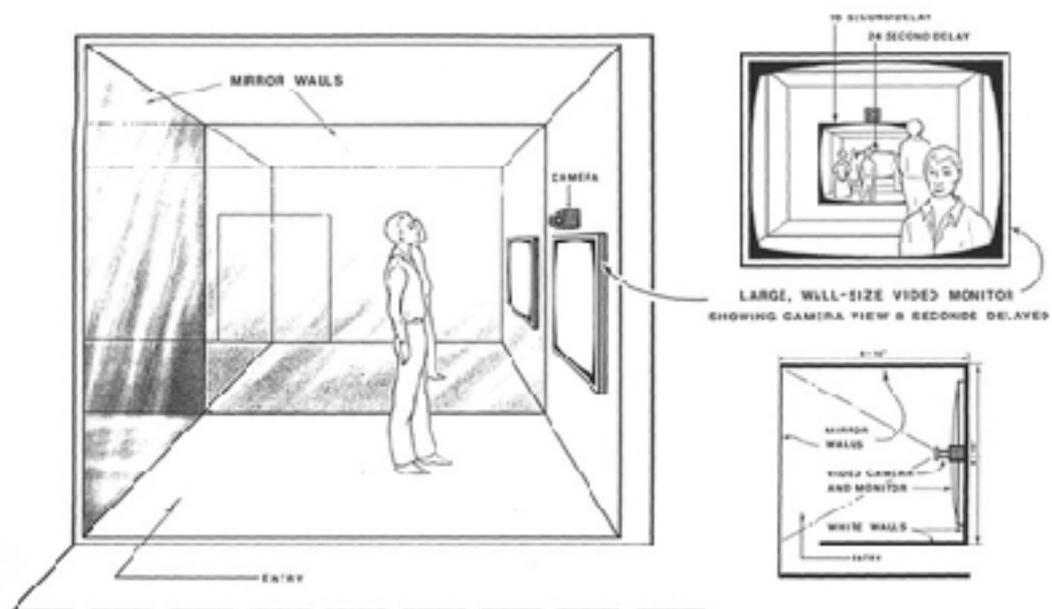


Figura 13. Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974 . Schema preparatorio.



Figura 14. Pierre Huyghe, *TV Mobil*, 1995.



Figura 15. Pierre Huyghe, *Streamside Day Follies*, 2004.



Figura 16. Pierre Huyghe, *Streamside Day Follies*, allestimento presso Dia Foundation. New York, 2004.



Figura 17. Lizzie Fitch, Ryan Trecartin, *Public Crop*, 2011.
Fondazione Prada.



Figura 18. Lizzie Fitch, Ryan Trecartin, *Center Jenny*, 2013.



Figura 19. Philippe Parreno, *Anywhere Out of the World*, parte del progetto *No Ghost Just a Shell*, 2000.



Figura 20. micha cárdenas, *Becoming Dragon*, 2008.



Figura 21. Cao Fei, *Cosplayers*, 2004



Figura 22. Cao Fei, *i.Mirrors*, 2007



Figura 23. Cao Fei, *RMB City*, 2009



Figura 24. Ian Cheng, *Emissary Forks at Perfection*, 2016.



Figura 25. Ian Cheng, *BoB (Bag of Beliefs)*, 2019,

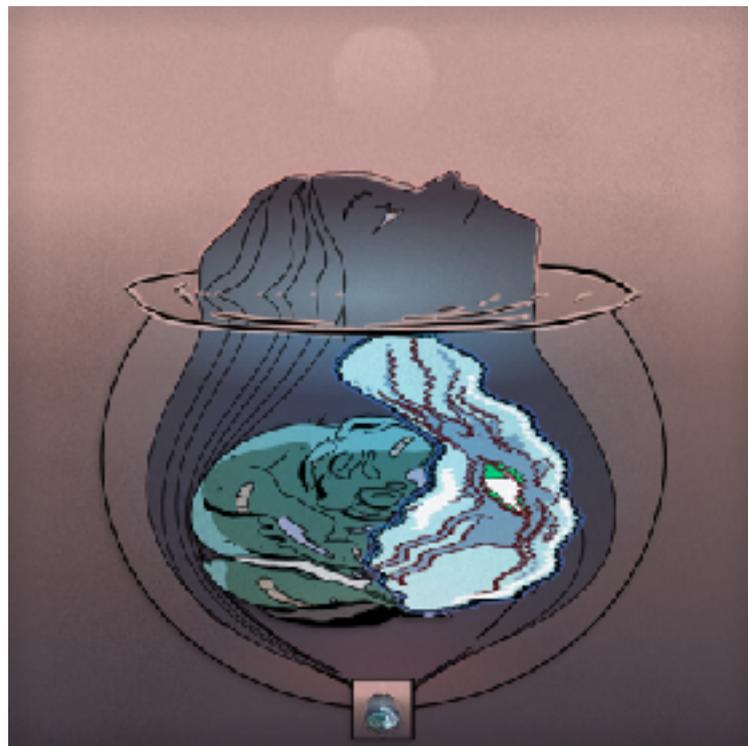


Figura 26. Ian Cheng, *3Face*, 2020



Figura 27. Jordan Wolfson, *Real Violence*, allestimento presso il Whitney Museum di New York, 2017



Figura 28. Ed Atkins, *Ribbons*, 2014.



Figura 29. Ed Atkins, *Death Mask III*, 2011.

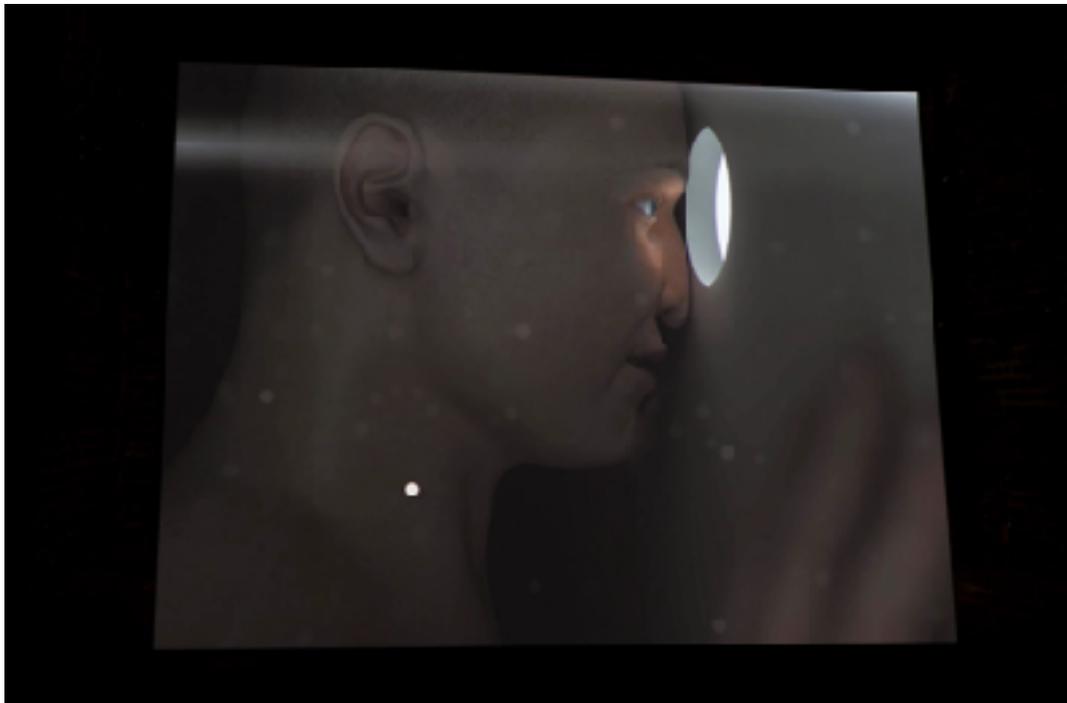


Figura 30. Ed Atkins, *Ribbons*, 2014.



Figura 31. Ed Atkins, *Us Dead Talk Love*, allestimento presso Espace Louis Vuitton, Monaco di Baviera, 2012.

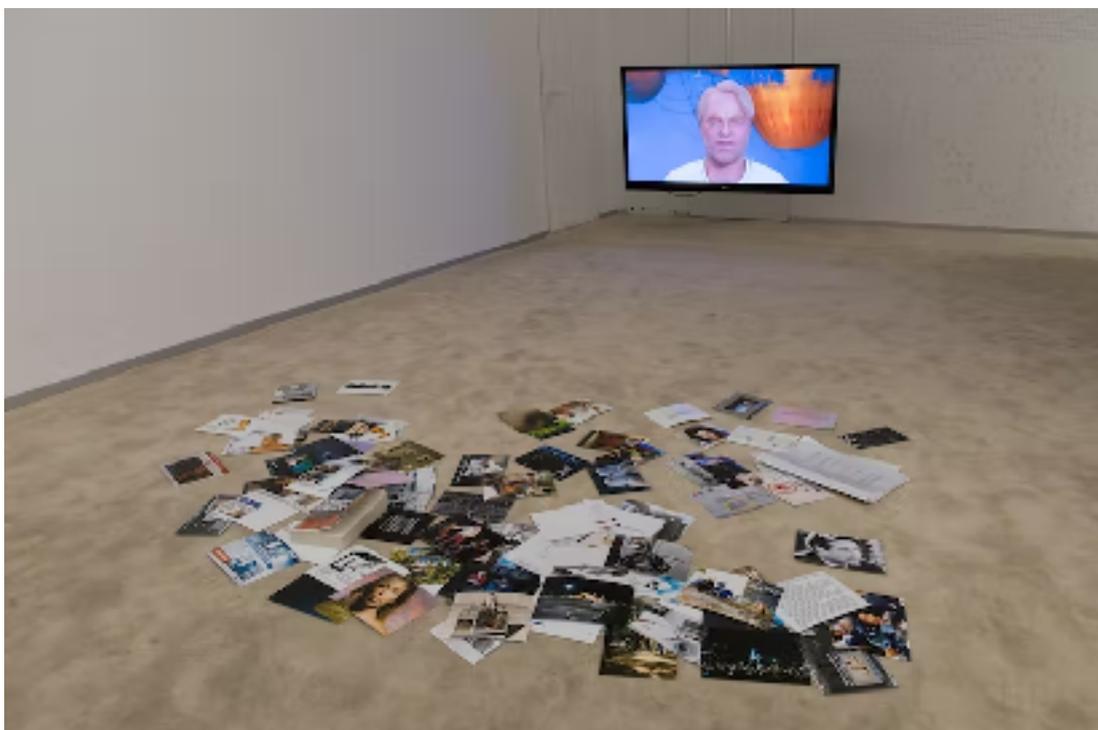


Figura 32. Cécile B. Evans, *Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014



Figura 33. Jon Rafman, *Dream Journal* (2016-2019).

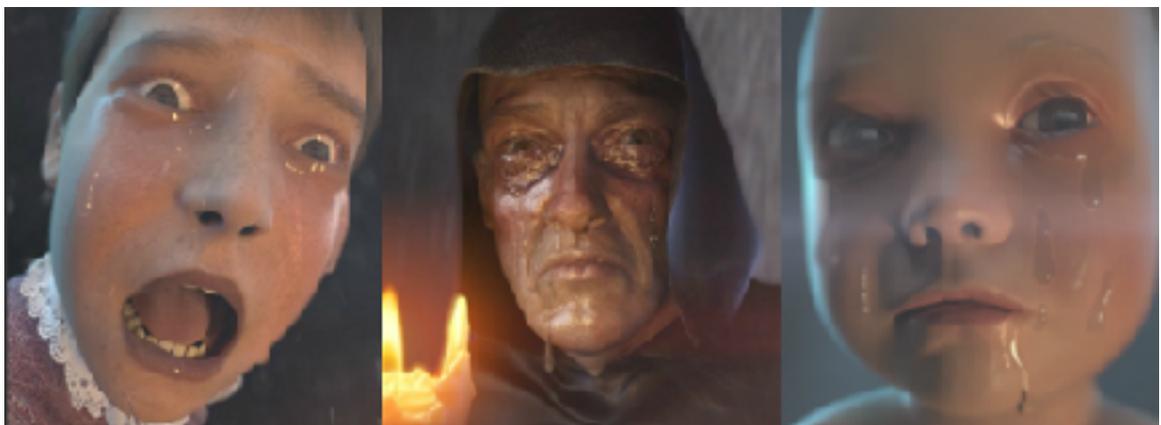


Figura 34. Ed Atkins, *Old Food*, 2017. Screenshot dei contenuti dei video.



Figura 35. Jurg Frey, *Extended Circular Music no.2*.



Figura 36. Hippolyte Bayard, *Autoritratto come uomo annegato*, 1840



Figura 37. Yves Klein, *Saut Dans le Vide*, 1960.



Figura 38. Ed Atkins, *Get Life/Love's Work*, 2020. Allestimento al New Museum di New York, 2021.



Figura 39. Ed Atkins, *Get Life/Love's Work*, 2020. Realizzazione della Motion Capture facciale con i dispositivi di Bell Labs di Nokia.

Bibliografia

Adrian K.T. , Leith K.Y. Chan, and Henry Y.K. Lau, “Depth Perception in Virtual Environment: The Effects of Immersive System and Freedom of Movement” in S. Lackey and R. Shumaker (Eds.): *VAMR 2016, LNCS 9740*, 2016 pp. 173–183

Akervall L., “Networked selves: Ryan Trecartin and Lizzie Fitch’s postcinematic aesthetics” in *Screen 57:1* Spring 2016 pp. 35-51

Amaducci A., *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010

Arcagni S., *Cinema Futuro*, Nero Edizioni, Roma, 2021

Atkins E., *Old Food*, Fitzcarraldo Edition, London, 2017

Auslander P., “The Performativity of performance Documentation”, *Performing Arts Journal* n.84, 2006

Baker G., “An Interview with Pierre Huyghe” in *OCTOBER* 110, Fall 2004, pp. 80–106

Baker S., “Performing for the Camera” in Baker S. et al. (ed.) *Performing for the Camera*, catalogo della mostra (18 febbraio-12 giugno 2016, Tate Modern, Londra), 2016

Bal M., *Con-temporary: Thinking and feeling together*. Paper presentato al International Conference AN-ICON. Immersed in the work. From the environment to virtual reality, Milano, 13th – 16th June 2022.

Barbeni L., *Fino alla Fine del Cinema*, Clueb, 2010

Barikin A., *Parallel Presents: The Art of Pierre Huyghe*, MIT Press, 2012

Barrett D., “The Silent Network—The Music of Wandelweiser” in *Contemporary Music Review*, n. 30 vol. 6, pp. 449-470.

Barthes R., *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino, 1980

Batycka D., “The 9th Berlin Biennale: A Vast Obsolescent Pageant of Irrelevance” in *Hyperallergic*, 24 giugno 2016: <https://hyperallergic.com/306932/the-9th-berlin-biennale-a-vast-obssolescent-pageant-of-irrelevance/>

Bazin A., “The Myth of Total Cinema” in *What is Cinema vol.1*, University of California Press, 2005

- Belting H., “Immagine, Medium, Corpo” in Pinotti A., Somaini A. (ed.) *Teorie dell’immagine*, Laterza, Bari, 2009
- Belting H., *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma, 2011
- Belting H., *Facce. Una storia del volto*(trad.it), Carocci , Roma, 2014
- Benjamin W., *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936) (trad it.), Donzelli, Roma, 2012.
- Bettini M., *Il ritratto dell’amante*, Einaudi, Torino, 1992
- Bishop C., *Installation Art. A Critical History*, Routledge, London, 2005
- Bishop C., Digital Divide: Contemporary Art and New Media, Artforum, September 2012. Versione digitale: <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944> Ultimo Accesso: 2/12/2022
- Bissonnette S., *Affect and Embodied Meaning in Animation: Becoming Animated*, Routledge, New York and London, 2019
- Blumenthal-Barby M., ““Cinematography of Devices”: Harun Farocki's "Eye/Machine" Trilogy”, *German Studies Review*, Vol. 38, No. 2 (May 2015)
- Bollmer G., Guinness K., “Empathy and nausea: virtual reality and Jordan Wolfson’s Real Violence” in *Journal of Visual Culture*, Vol 19(1) pp. 28–46
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000
- Bruno G., *Surfaces. Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, Chicago UP, 2014
- Burke H., “Cécile B. Evans” in *Art in America: Reviews*, febbraio 2015: <https://www.artnews.com/art-in-america/aia-reviews/ccile-b-evans-61882/> ultimo accesso: 2 febbraio 2023.
- Burleigh T.J., Schoenherr J.R, Lacroix G.L., “Does the Uncanny Valley exist? An empirical test of the relationship between eeriness and the human likeness of digitally created faces” in *Computers in Human Behavior* 29, 2013 pp. 759–771
- Butler J., *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, London, 1990
- Càrdenas et al. “Becoming Dragon:a mixed reality, durational performance in Second Life”, working paper, Center for Research in Computing and the Arts, California Institute for Telecommunications and Information Technology, University of California, San Diego

- Carroll L., (trad. it. D'Amico M.) *Alice nel paese delle meraviglie*, Longanesi, 1971 (prima edizione 1865)
- Catricalà V., Spampinato F.M., "Contemporary Art and Virtual Reality: New Conditions of Viewership" in *Cinergie – Il cinema e le altre arti*. N.19, 2021, pp.121-133
- Casetti F., Pinotti A., "Post-cinema Ecology" in Chateau, D., and J. Moure. *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020
- Cheng I., "Emissaries. A trilogy of simulation" in *Architectural Design*, 2019
- Chow R., *Sentimental Fabulations. Contemporary Chinese Films*, Columbia UP, 2007
- Christov-Bakargiev C., "Pierre Huyghe: Through a Looking Glass" in *Pierre Huyghe*, exhibition catalog (Rivoli-Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 21 April - 18 July 2004), Skira, Milano 2004, pp. 395-411
- Christov-Bakargiev C., Vecellio M., (a cura di) Ed Atkins. *Catalogo della mostra* (Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 27 settembre 2016 – 29 gennaio 2017), Skira, Milano, 2016
- Clemens J., "virtually anywhere real-time new-old avatar- human entertainment art: Cao Fei online" in *Australian and New Zealand Journal of Art*, vol. 11 n.1, 2011, pp. 112-131
- Conte P., *In carne e cera. Estetica e fenomenologia dell'iperrealismo*, Quodlibet, Macerata, 2016.
- Crary J., *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, 2001
- Dahlberg L., "Annlee; or, Transposition as Artistic Device" in *Transpositions*, Leuven UP. pp. 97-116.
- D'Angelo D., "Introduzione" in Husserl E., *Le Conferenze di Parigi Meditazioni Cartesiane*, Bompiani, Milano, 2020.
- Delbridge M. *Motion Capture Performance*, Palgrave Macmillan, 2015
- Dixon S., *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance art and Installation*, MIT Press, Cambridge MA, 2007.
- Elkins J., *Pictures of the Body: Pain and Metamorphosis*, Stanford UP, 1999
- Elkins J., *Pictures and Tears. A History of People Who Have Cried in Front of Paintings*, Routledge, New York and London, 2004

- Everett S.A. et al, "Tobacco and Alcohol Use in Topgrossing American Films" in *Journal of Community Health*, vol. 23, 1998, pp. 317–324
- Farocki H., "Phantom Images", *Public*, 29: *New Localities*, 2004
- Farocki H., "Serious Games" in *NECSUS* 3 (2), 2014, pp. 89–97
- Ferrari D., Pinotti A., *La cornice: storie, teorie, testi*, Johan & Levi, Monza, 2018
- Flach L.M, Dill V., Pinho M.S., Lykawka C., "Evaluation of the Uncanny Valley in CG Characters", *SBC - Proceedings of SBGames*, 2012, pp. 108-116
- Francombe A., "Why Does NFT Art Look So Bad?" in *Vice* 1 February 2022: <https://www.vice.com/en/article/qjbz5m/why-does-nft-art-look-so-bad>
- Freedberg, D., Gallese, V. Motion, emotion and empathy in esthetic experience. *Trends in Cognitive Sciences*, 11, 2007 pp. 197–203
- Freedberg D., Gallese V., "Movimento, emozione, empatia nell'esperienza estetica" in Pinotti A., Somaini A. (ed.), *Teorie dell'immagine*, Laterza, Bari, 2009
- Freud S., *Il perturbante* (1919), Edizioni Theoria, Roma, 1984
- Gallagher S., "Aesthetics and Kinaesthetics" in *Sehen und Handeln*, Bredekamp H., Krois J.M., Akademie Verlag, Berlin, 2012
- Gallese, V. Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 4, 2005 pp. 23–48
- Gallese V., A Bodily Take on Aesthetics: Performativity and Embodied Simulation in A. Pennisi, A. Falzone (eds.), *The Extended Theory of Cognitive Creativity, Perspectives*, 2020 pp. 135-149
- Geroimenko V., *Augmented Reality Art: From Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, Springer Verlag, Cham, 2014
- Gibson J.J., *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Fabbri, Milano, 2007
- Godfrey M., "Pierre Huyghe's Double Spectacle " in *Grey Room*, Summer, 2008, No. 32 (Summer, 2008), pp. 38-61
- Guidorizzi G., "Lo specchio e la mente: un sistema di intersezioni" in Bettini M., (ed.) *La Maschera, il doppio e il ritratto*, Laterza, Bari, 1992, pp.31-46
- Hansen M., "Ubiquitous Sensation: Towards an Atmospheric, Collective, and Microtemporal Model of Media," in: *Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. Ulrik Ekman, Cambridge, MA, 2011

- Harren N., “Lizzie Fitch and Ryan Trecartin REGEN PROJECTS” in *Artforum*, January 2015 vol. 53 n.5: <https://www.artforum.com/print/reviews/201501/lizzie-fitch-and-ryan-trecartin-49521>
- Higgins D. et al., “Ascending from the valley: Can state-of-the-art photorealism avoid the uncanny?” in *SAP’21*, September 16–17, 2021, Rennes, France pp.1-5.
- Hjorth L., “The Art of Games. Machinima and the limits of art games” in Jenna Ng. (ed.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury, 2013
- Hoffmann E.T.A., “Der Sandmann” in *Nachtstücke*, Berlino, 1817
- Hanru H., “Quanto ancora possiamo divertirci? Sulla’opera di Cao Fei” in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022
- Husserl E., *Ricerche logiche*(1900-1901), Piana G. (ed.), Il Saggiatore, Milano, 2001 vol. II
- Husserl E., *Phantasie und Bildbewusstseni*, 1904-1905
- Ivanova N., “Presencing: Boredom Exposing Inauthenticity of 1960s–70s Time-Consciousness” in *Journal of Film and Video*; 2019 Spring; vol. 71n. 1 pp. 35-50
- Jahoda G., “Theodor Lipps and the Shift from “Sympathy” to “Empathy”, in *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, Vol. 41(2), 151–163 Spring 2005
- Jardine J., *Empathy, Embodiement and the Person*, Springer Verlag, Cham, 2022
- Jarvis L., *Immersive Embodiement*, Palgrave Macmillan, London, 2019
- Jentsch E., “On the psychology of the uncanny” (1906) in *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 2:1, 1997
- Jon A., “The Development of MMORPG Culture and The Guild” in *Australian Folklore: A Yearly Journal of Folklore Studies* vol.25 pp. 97-112
- Joselit D., “Pierre Huyghe’s Streamside Day Follies and the Rise of Video Projection” in *Artforum* March 2004 vol 42 n. 7. pp. 154-159.
- Kätsyri J., De Gelder B., Takala T., “Virtual Faces Evoke Only a Weak Uncanny Valley Effect: An Empirical Investigation With Controlled Virtual Face Images” *Perception* Vol. 48, 2019 pp. 968–991
- Kerr D., “Artificial Ecology: Ian Cheng on the Strange Art of Simulating Life, and the Conceptual Merits of Pokémon Go” in *Artspace*, 2016: <https://>

www.artspace.com/magazine/interviews_features/art-bytes/ian-cheng-interview-54128.

Khoo O., “Le tabulazioni sentimentali di Cao Fei”, in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022

Kominou E. “Hippolyte Bayard's Le Noyé: A Little Meditation on Death” in , *Third Text*, vol. 17n. 2, pp. 163-170.

Krauss R., “Video: The Aesthetics of Narcissism” in *October* , Spring, 1976, Vol. 1 (Spring, 1976), pp. 50-64

Leotta A., “Total cinema: René Barjavel and the future forms of film”, in *Screen* 59:3 Autumn 2018.

Lux V & Wigle S., *Empathy: Epistemic Problems and Cultural-Historical Perspectives of a Cross-Disciplinary Concept*, Palgrave Macmillan, London, 2017

MacDorman K.F., Chattopadhyay D., “Reducing consistency in human realism increases the uncanny valley effect; increasing category uncertainty does not” in *Cognition* 146, 2016, pp. 190–205

Makeeva S., “Installation: Genre, Medium, or What?” RIHA Journal 0247. Versione digitale: <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/rihajournal/article/view/76080> Ultimo Accesso: 2/12/2022.

Marangoni E., *Viceversa. Il mondo visto di spalle*, Johan & Levi, 2020

Milk C., *How virtual reality can create the ultimate empathy machine* (2015) : www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine. Last accessed: 30/11/2022.

Misselhorn C., “Empathy with Inanimate Objects and the Uncanny Valley” in *Minds & Machines* 19, 2009, pp. 345–359

Mitchell W.J., *Me++ . The Cyborg Self and the Networked City*, MIT Press, 2003

Mitchell W.J. et al., “A mismatch in the human realism of face and voice produces an Uncanny Valley” in *i-Perception*, 2011, vol. 2

Mori M., “The Uncanny Valley” (trans.eng. MacDorman K.F. Kageki N.,) in *Ieee Robotics & Automation Magazine*, June 2012, pp.98-100.

Morton T., “The Uncanny Valley Is in Fact a Gigantic Plain, Stretching as Far as the Eye Can See in Every Direction” in Weinstein J. (ed.) *Posthumous Life : Theorizing Beyond the Posthuman*, Columbia UP, 2017 pp. 271-293

- Mulvey L., “Visual Pleasure and Narrative Cinema” in *Film: Psychology, Society and Ideology*, 1975 pp.803-816
- Ng J., “Seeing Movement: On Motion Capture Animation and James Cameron’s Avatar” in *Animation: An Interdisciplinary Journal* vol.7n. 3, 2012, pp.273–286.
- Nöe A., *Action in Perception*, MIT Press, Cambridge MA, 2004
- Nöe A., *Strange Tools: Art and Human Nature*, Hill and Wang, New York, 2015
- Pagliasso G., “Alla Biennale d’Arte di Venezia 2013, neo e post moderne isterie. Thomas Zipp e Ryan Trecartin” in *Art a Part of Culture*, 1 Settembre 2013: <https://www.artapartofculture.net/2013/09/01/alla-biennale-darte-di-venezia-2013-neo-e-post-moderne-isterie-thomas-zipp-e-ryan-trecartin/>
- Palomaki J., Kunnari A., Drosinou M., Koverola M., Lehtonen N., Halonen J., Repo M., Laakasuo M. “Evaluating the replicability of the Uncanny Valley effect.” in *Heliyon* 4, 2018. pp. 1-23
- Peirce, C. S., *Opere*, a cura di M. A. Bonfantini, Bompiani, 2003, Milano.
- Pennisi A., Falzone A. (Eds.), *The Extended Theory of Cognitive Creativity*, Springer Verlag, Cham 2020
- Perrella C., “Uscita d’emergenza. Una conversazione con Cao Fei” in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022
- Pineda J.A., *Mirror Neuron Systems: The role of Mirroring Processes in Social Cognition*, Humana Press, New York, 2019
- Pinotti A., “Quasi-soggetti e come-se: l’empatia nell’esperienza artistica” in *Psicoart n.1*, Università di Bologna, 2010
- Pinotti A., *Empatia: Storia di un’idea da Platone al postumano*, Laterza, Bari, 2011
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura Visuale*, Einaudi Torino, 2016
- Pinotti A., “La cornice come oggetto teorico” in Ferrari D., Pinotti A. (ed.), *La cornice*, Johan & Levi, Milano, 2016
- Pinotti A. (ed.), *La cornice*, Johan & Levi, Milano, 2016
- Pinotti A., *Alla soglia dell’immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino, 2021

- Rahman O., et al. ““Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity” in *Fashion Theory*, Volume 16, Issue 3, pp. 317–342.
- Ring Petersen A., ‘Attention and Distraction: On the Aesthetic Experience of Video Installation Art.’ *RIHA Journal* (October 2010): <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/rihajournal/article/view/68537/63327>.
- Rizzolatti G. et al., “Functional organization of inferior area 6 in the macaque monkey: II. Area F5 and the control of distant movements”. In *Experimental Brain Research*, 111, 1988, pp.246-252
- Rose G., *Love’s Work*, NYRB Classics, New York, 2011.
- Ruf B., Stoschek J., Brummer T.D.. (Eds.), *Ed Atkins*, JRP Ringier, Zurigo, 2014
- Scalissi N.F., “*Real violence*: Jordan Wolfson, Virtual Reality, and the Privilege of Allegory” in Che S. (ed.) *The Palgrave Handbook of Violence in Film and Media*, Palgrave Macmillan, 2022 pp. 493-508
- Seyama J., Nagayama R., “The Uncanny Valley: Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces” in *Presence*, Vol. 16, No. 4, August 2007
- Seymour M., Riemer K., Kay J., “Interactive Realistic Digital Avatars - Revisiting the Uncanny Valley” in *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2017 pp. 547-556
- Shin M., Kim S.J., Biocca F., “The Uncanny Valley: No Need for Any Further Judgments When an Avatar looks Eerie” in *Computers in Human Behavior* 94, 2019 pp. 100–109
- Sontag S., *Davanti al Dolore degli altri(2003) trad it.*, Mondadori, Milano, 2003
- Sozzi, P. ,“L’indice in Peirce: alcune riflessioni tra spazio ed enunciazione”, *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, n.2, 2015
- Spampinato F., “Ed Atkins: Melancholic Avatars in HD” in *AVANCA Cinema*, 2014 pp.188-193
- Stanković S.(ed.), *Virtual Reality and Virtual Environments in 10 Lectures*, Morgan & Claypool, 2015
- Tae-Seung L., “Moving Meditation: PAIK Nam June’s TV Buddha and Its Zen Buddhist Aesthetic Meaning” in *Dao*. 2019, n.18 pp. 91–107
- Stoichita V.I., “Margini” in Ferrari D., Pinotti A. (ed.), *La Cornice*, Johan & Levi, Milano, 2016

Symons S. “Leap into the Surface: Photography, Repetition, and Recollection” in *The marriage of Aesthetics and Ethics Critical Studies in German Idealism*, Volume: 15. pp. 220-233.

Thomson A., “ED ATKINS: Ed Atkins discusses *Ribbons*” in Artforum, 18 August 2014. <https://www.artforum.com/interviews/ed-atkins-discusses-ribbons-47876>
Ultimo accesso 1 Febbraio 2023

Tinwell A., *The Uncanny Valley in Games and Animation*, CRC Press, 2015

Trombetta M. “Supernova. Dalla Cina all’Uuniverso attraverso il MAXXI” in (Hanru H. & Trombetta M. ed.) *Cao Fei Supernova* (catalogo della mostra: da dicembre 2021 a maggio 2022, Museo MAXXI, Roma), Nero, Roma, 2022

Varela F.J., Thompson E., Rosch E., *The Embodied Mind: cognitive science and human experience*, MIT Press, Cambridge MA, 1991

Vogt N., “The Invention of (YouTube) Ritual and Pierre Huyghe’s Holiday” in TDR 65:4 (T252) 2021 pp. 147-165

Veigl T., “Machinima: On the Invention and Innovation of a New Visual Media Technology” in Grau—Imagery in the 21st Century, 2011 pp. 81-96

Wang S., Lilienfeld S.O., Rochat P., “Uncanny Valley: Existence and Explanations”. in *Review of General Psychology* 2015, Vol. 19 No.4, pp.393-407

Yam K.C., Bigman Y., Gary K., “Reducing the Uncanny Valley by Dehumanizing Humanoid Robots”, *Computers in Human Behavior* 125 (2021) pp.1-11

Yamada, Y., Kawabe, T., Ihaya, K., “Can you eat it? A link between categorization difficulty and food likability”. *Adv. Cognit. Psychol.* 8, 2012. pp. 248-254

Yamada Y., Kawabe T., Ihaya K., “Categorization difficulty is associated with negative evaluation in the “Uncanny Valley” phenomenon”, *Japanese Psychological Research*, 2013, Vol. 55, No. 1, pp. 20–32

Zeki S., *La visione dall’interno. Arte e Cervello*, Bollati Boringhieri, Torino 2003 (trad. it di *Inner Vision. An Exploration of Art and the Brain*, Oxford UP, Oxford & New York, 1999).

Zimmermann D. et al., “Self–representation through avatars in digital environments” in *Current Psychology*, Springer, 2022: <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6>.

Sitografia

Kaleidoscope Magazine, *ED ATKINS. Interview by Hans Ulrich Obrist*, 2011: <https://kaleidoscope-press.com/issue-contents/ed-atkins-interview-by-hans-ulrich-obrist/> Ultimo accesso: 29 gennaio 2023.

Intervista a Ed Atkins ARS17: <https://www.youtube.com/watch?v=F3vDyaZXx28> Ultimo accesso: 29 gennaio 2023.

Bianconi G., “Artist Profile: Ed Atkins” in Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2013/jan/21/artist-profile-ed-atkins/> ultimo accesso: 3 Febbraio 2023.

Filmato che include l’allestimento di *Old Food* presso la Biennale di Venezia del 2019: https://youtu.be/iIPb_Dksjqw Ultimo accesso 5 Febbraio 2023.

Lettura del testo di *Old Food* da parte dell’attore Toby Jones: <https://www.cabinet.uk.com/matter-food> ultimo accesso 6 febbraio 2023.

Video di presentazione per la mostra presso la Kunstahus di Bregenz: “Vermittlungsfilm: KUB 2019.01 Ed Atkins”: <https://www.youtube.com/watch?v=laVhwIV-Nyk>. Ultimo accesso 9 febbraio 2023.

New Museum, *Ed Atkins Get Life/Love’s Work*: <https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/ed-atkins-get-life-love-s-work> ultimo accesso 11 febbraio 2023.

Sito del progetto 3Face di Ian Cheng: <https://outland.art/3face/> Ultimo accesso: 25 gennaio 2023.

Sito del progetto BOB di Ian Cheng: <https://bobs.ai/> Ultimo accesso: 25 gennaio, 2023.

Sito web di Ian Cheng: <http://iancheng.com/emissaries> Ultimo accesso: 25 gennaio 2023.

Sito web del progetto di Jon Rafman *Nine Eyes*: <https://9-eyes.com/> Ultimo accesso 24 gennaio 2023.

Sito personale dell’artista: <https://michacardenas.sites.ucsc.edu/becoming-dragon/> Ultimo accesso: 24 gennaio 2023.

Sito ufficiale del progetto No Ghost Just a Shell: <http://www.mmmparis.com/noghost.html> Ultimo accesso 18 Gennaio 2023.

Sito Web della Collezione Pinault in cui è descritto il progetto: <https://www.pinaultcollection.com/en/boursedecommerce/around-annlee> ultimo accesso 22 Gennaio 2023.

Progetto Geminoid di Hiroshi Ishiguro: <https://eng.irl.sys.es.osaka-u.ac.jp/projects/geminoid> Ultimo accesso: 30 agosto 2022

Aperto 95 Presso l'Institut d'art Contemporain di Villeurbanne: http://i-ac.eu/fr/expositions/24_in-situ/1995/140_APERTO-95. Ultimo accesso: 17 Febbraio 2023.

Progetto *I am ERROR*: https://bassamalsabah.com/?page_id=496 Ultimo accesso 17 febbraio 2023.

Appendice A

Intervista ad Andrea Pinotti su Empatia, CGI ed Immersività, realizzata il 19/01/2023.

Andrea Pinotti è professore Ordinario di Estetica presso L'università Statale di Milano presso cui coordina il progetto ERC «An-Icon».

Come scrive lei nel libro titolato Empatia, edito da Laterza, Adam Smith, riflettendo sul funambolismo, si accorge che il pubblico viene catturato dalla performance, oscillando come se fossero l'acrobata in una reazione istintiva e naturale. Edith Stein per contro sostiene che il riguardante e l'agente siano entità distinte. Osservando l'arte o le produzioni di realtà virtuale più recenti in cui il virtuosismo tecnologico e l'immersività sono portate all'estremo, è possibile finalmente far coincidere i due soggetti? Qualora ciò sia possibile quali passi bisogna compiere prima di giungere a quel momento?

Diciamo che Tutta la tradizione fenomenologica che si è interrogata sulla questione dell'empatia, Penso ad Edith Stein e a Max Scheler, ci ha tenuto a sottolineare il fatto che non sia empatia se non a partire dal mantenimento di una stanza, che nel momento in cui c'è indistinzione di soggetti viene meno la stessa relazione. La relazione è una che si costituisce da due altri, da me e l'altro che entrano in una relazione di consonanza. Scheler proprio nel suo libro che viene anche citato nel mio volume sulle forme sulla simpatia, ha cercato di distinguere la unipatia, che vuol dire sentirsi uno con l'altro, e quindi un due che va a finire in uno, dalla empatia, che è un cercare di mettersi nei panni dell'altro conservando la diversità. Questo problema è stato recepito anche da chi si è occupato di empatia nell'ambito delle nuove tecnologie di realtà virtuale. Questo problema si è ripresentato e chi ha elaborato una critica all'empatia nel mondo del virtuale, io stesso, ovvero che quello che trovo nel mondo di realtà virtuale qualcosa di già registrato. Per cui se cerco di empatizzare ad esempio con un sopravvissuto a un campo di concentramento, come può essere The last Gooby, oppure con una ragazzina siriana in un campo profughi giordano. Sono la stessa storia da un certo punto di vista, non c'è un dialogo che si esponga

all'inaspettato, all'imprevisto al malinteso, perché ad esempio noi siamo esposti al fraintendimento e al malinteso. In termini più sintetici se c'è fusione non c'è empatia.

Chris Milk ha definito il visore VR come "the ultimate empathy machine", cercando di trasportare la classe dirigente presente al summit di Davos in contesti di conflitto e migrazione. Allo stesso modo ha cercato di fare Alexandro Inarritu con il suo innovativo lavoro Carne y Arena.

Pensando a una produzione digitale, senza quel riferimento pseudo-documentaristico: l'immersività assoluta avrà più efficacia in un contesto totalmente virtuale, in cui noi empatizziamo con persone lontane da noi, oppure si raggiungerà con l'augmented reality in cui noi possiamo rimanere noi stessi mentre fruiamo del contenuto digitale?

L'immersività assoluta è una chimera. nel momento in cui fosse davvero assoluta non mi accorgerei neanche che è immersa, ci starei dentro e basta e Non la potrei neanche tematizz, un po' come noi non tematizziamo l'aria che respiriamo e quando ci tuffiamo tematizziamo l'acqua perché non è il nostro medium naturale. Il pesce fuor d'acqua tematizza l'aria e l'animale che è aereo tematizza l'acqua. Quindi tematizziamo il medium in cui siamo quando ci immergiamo nell'uno o nell'altro provenendo da un altro medium che è il nostro habitus. Se l'ambiente fosse davvero completamente immersivo noi non ragioneremmo nella sua immersività, così come ora non ragioniamo sul fatto che ora siamo immersi nell'aria che respiriamo. L'immersività totale è un asintoto, un tipo di idealizzazione estrema, così come era stato peraltro concepito un certo cinema totale, l'idea di una rappresentazione totale, l'invenzione di Morel. Dal punto di vista della realtà aumentata, io percepisco piuttosto una polarità. Non è tanto un'immersione, propria dei caschi di VR, ma è piuttosto l'emersione. Nella realtà aumentata faccio un pop-up, richiamo dentro nel mio mondo percettivo ordinario, del mondo della vita in cui sono abitualmente, faccio arrivare un ente digitale con cui interagisco. Tipicamente, nell'app e-place di IKEA inquadro il mio soggiorno e faccio arrivare la poltrona commisurata alle proporzioni del mio soggiorno, per vedere l'effetto che fa. In quel caso è l'emergenza di un ente digitale nel mio mondo reale. Si potrebbe anche tradurre in termini di

deissi, nel senso che nella VR io sono qui e vado “là” (nel deserto messicano di Inarritu). Mentre con AR chiamo qui la poltrona Ikea nel mio telefonino. Rimanendo all’interno di una metaforica acquatica, liquida, vanno sottolineate queste due diverse direzioni che sono polarizzate, l’immersione virtuale e l’emersione aumentata.

L’opera *Old Food* di Ed Atkins, presenta alla Biennale del 2017, consiste in un’installazione abbastanza estesa in cui compaiono numerosi schermi con diversi contenuti di CGI. La sua scelta di presentazione delle opere si potrebbe dire che è rimasta abbastanza tradizionale, non offre contenuti su internet e mantiene una certa distanza con lo spettatore in termini di immersività. Si può dire dunque che egli insista sulla duplice cornice, istituzionale (presentando le opere sempre all’interno di musei e gallerie) e fisica (sia intorno agli schermi che le sue installazioni), come modalità prediletta di presentazione. Quali sono i vantaggi di avere una “cornice” evidente nell’arte digitale? Secondo lei l’arte digitale in futuro ricercherà una maggiore opacità o cercherà di occultare il medium?

Questo tema della cornice è molto delicato e molto stimolante da affrontare perché la realtà virtuale si presenta come una promessa non di eliminazione della cornice, di scorniciamento nel 360. Anche il dato macroscopico che colpisce la VR per la prima volta, mettendosi il casco e guardandosi intorno si percepisce un paesaggio senza soluzione di continuità, muovendosi con gli occhi e la testa. È davvero una liberazione da una cornice come dicono alcuni registi tra cui Catherine Bigerow, Inarritu che hanno detto basta alla tirannia dell’inquadratura che ci impone la visione selettiva del fotografo, dell’attore, del regista. L’idea è quella di far collassare la percezione di immagine sulla percezione ordinaria. Mi metto il casco, mi comporto come adesso, guardandomi intorno per tutto il tempo. Questa è una promessa che va deostruita come la promessa di empatia totale, perché innanzitutto la videocamera 360 la metto da qualche parte. C’è una situazione, un collocamento, un posizionamento con tutto quello che esso comporta. Tutto quello che si vede dalla

telecamera 360 è una promessa di esplorabili di uno spazio ma non ci posso andare. Se mi muovo vado a sbattere contro il muro della Fondazione prada e qualcuno mi tiene lo zaino dietro. La VR è pericolosa perché posso cadere dalle scale o giù da una finestra. Con il casco si fa il cosiddetto guardian. Si delimita il campo di azione e superandolo muovendosi, salgono delle linee luminose, avvertendo del fatto che ci si sta inoltrando in un luogo pericoloso (del tuo salotto). Quella griglia è una forma di corniciamento, così come lo è anche la temporalità stessa dell'esperienza. Decido di mettermi il casco, faccio l'esperienza di toglierlo, questo è un incorniciamento temporale della VR che costituisce anche una rimodulazione e uno spostamento su un altro piano del tema della cornice.

Gli artisti come ha definito lei partendo dall'etimologia di contemplazione, (templum) delimitazione, cercheranno di rendere evidente questa demarcazione tra opera d'arte (degnata di una fruizione estetica) e il resto della realtà che ci circonda, oppure cercheranno di confondere le due categorie?

Per quello che ho visto fino ad ora, anche nelle opere in VR, si possono dare un ampio spettro di possibilità. Ci sono quelle opere che tendono ad essere massimamente realistiche, naturalistiche, fotorealistiche, lì c'è la millenaria tradizione della pittura illusionistica, del tromp l'oeil, di dare un oggetto che è un'immagine che si presenta direttamente come ente reale, e non come immagine di tale ente. Soprattutto nella direzione del documentarismo si può trovare questo tipo di ambizione, basata su un senso fotografico o cinematografico. Poi ci sono opere che giovano invece sulle potenzialità fantastiche ed astratte, possibili che non cercano di imitare le dinamiche del reale ma sfruttano le possibilità della VR come le sfrutterebbe un pittore astratto. Dentro questi estremi si danno diverse combinazioni. La nostra impressione è che c'è la tecnologia ma forse ancora non c'è consapevolezza delle possibilità poetiche del medium, creative. Si parassita su certe strategie cinematografiche sulla costruzione dell'opera. Da un certo punto di vista è deludente, dall'altro è come quel momento in cui era stata inventata la fotografia e questa aveva a che fare con la pittura. Poi la Pittura ha cercato di imitare la sorella più piccola, diventando fotorealismo pittorico, e la fotografia il momento di

pittorialismo. È un momento fecondo in cui ci sono più possibilità aperte, un movimento ibrido.

Claire Bishop parafrasando Benjamin afferma che l'espressione più alta di un medium si possa raggiungere soltanto al termine del suo utilizzo, lei fa l'esempio delle VHS o la fotografia analogica che secondo lei raggiunge l'apice massimo in termini di creatività e sperimentazione solo quando la fotografia digitale è già affamata, crede che si possa fare un discorso simile con la tecnologia di VR?

Mi pare che Benjamin parlasse piuttosto di un aspetto profetico e non dell'arte. Quando lui dice che la storia dell'arte è una storia di profezie, ovvero rappresentazione di desideri che non riescono a trovare pieno compimento in quel medium nel quale sono stati pensati ma che trovano un soddisfacimento in uno successivo. Guardando al modo in cui Monet dipingeva i treni 20 anni prima che i fratelli Lumiere facessero il film *L'arrivo del treno alla stazione di La Ciotat* ci si rende conto che la composizione del quadro, la diagonale sono molto simili. Leggendolo alla Benjamin è come se Monet avesse profetizzato i Lumière, e questi avessero fatto qualcosa che Monet non poteva fare, ovvero fare il movimento che in Monet possiamo solo immaginare e in Lumière lo vediamo. La sua domanda mi chiede di fare il profeta. Siamo ancora ai primordi ed è difficile capire che cosa sta sognando la realtà virtuale che venga dopo la VR stessa, come analogamente Monet sognava qualcosa che solo il cinema è riuscito davvero a realizzare. Speriamo di vivere abbastanza per vedere l'evoluzione.

Osservando numerosi casi di CGI, tra cui anche Ed Atkins, i personaggi digitali vengono rappresentati nell'atto di piangere. Secondo lei quali motivi si celano dietro questa scelta di umanizzazione dei personaggi? Non basterebbe la maestria di un rendering digitale accurato per "ingannare" lo spettatore facendogli credere che la figura potrebbe essere la rappresentazione di un uomo in carne ed ossa?

Non so se Atkins abbia una particolare poetica del pianto che lo abbia indotto a utilizzare questa azione espressiva. Indubbiamente, guardando la storia delle immagini, sappiamo che questa ha lavorato molto alle immagini del Pathos, in cui i corpi assumono delle posture espressive di un pathos estremo. C'è un libro di James Elkins, *Dipinti e Lacrime*. Da questo punto di vista si potrebbe fare riferimento a Warburg che nel suo atlante *Mnemosyne* aveva indagato queste manifestazioni fisiche di pathos estremo, mettendole in polarità con quelle manifestazioni di malinconia in cui il corpo, invece che essere estatico, è un corpo richiuso su se stesso, richiudendosi fino al suicidio. Il corpo estatico si manifesta violentemente fino all'omicidio, la negazione della vita propria vs. la negazione della vita altrui. All'interno di questo spettro si possono manifestare tutte queste gamme di rappresentazione. Certamente, piuttosto che fare una persona che si presenti nell'opera con un atteggiamento impassibile si crede che la rappresentazione del pathos, in una lunghissima tradizione, possa innescare un comportamento specchio nello spettatore. Quindi possa muovere maggiormente. Ci sono anche altri spunti: secondo la lettura neuroscientifica di Gallese e Freedberg, i neuroni specchio si attivano maggiormente dove è presente l'espressione del dolore.

Appendice B

Intervista a Bassam Al-Sabah, realizzata il 27 Gennaio 2023.

Bassam Al-Sabah è un artista multimediale, diplomato in Visual Art Practice presso il Dún Laoghaire Institute of Art, Design and Technology.

How have decided to combine diverse media and combine something physical such as sculpture to digital media?

I studied painting and print in College, which it was one single art course and during second and third year you would specialise into painting and print or photography and video. I enjoyed painting but I found it limiting in terms of freedom. I think I have an active imagination, I constantly daydream and have images in my head for some time I thought painting was the best way to get them out. During 3rd year I worked in a 3d Printing center as a designer. It was the first time I encountered technology in relation to art and making images and objects out of those. I guess, when I graduated I had an interest in moving image, I had an interest in making images and objects but I decided that I would invest myself to learn CGI software. There is such an immense freedom: anything can be textured as anything, the shininess can change, there is this unlimited freedom that I really enjoy, specifically because I am coming from an image-making background. As I was learning about CGI, it became a tool to think about objects, images and time, in the form of moving image. I use the software as a notebook to change textures and how they change and I have noticed which ones have a better outcome as objects, static images or moving images. As a person with ADD, it was useful to have this variety, it allows me to shift within myself. If I come from a day where I think about flatness, about static images, or objects and sculptural objects there is still a possibility of variety. Working with CGI I have particularly researched into content designed for the art gallery space.

For the Douglas Hyde exhibition, you have created these scultura pieces with different body parts. How does these relate to the content of the moving image?

How do you decide which parts to use? Do they have a symbolic meaning to you?

I think I have been very lucky to have an exhibition project to work toward. Having a project where you have a film and sculpture you have one single stream of consciousness and thinking. Sometimes you think about the film and you come up with sculptures against it. I decided to leave them in raw polystyrene, to be in contrast texturally. The film is a hyper-synthetic, fake, glossy texture, in contrast the sculpture sit in flatness, they are made out of cheap plastic. In terms of the objects themselves, I felt that the film was quite abstract. I read it as a collection of scenes, instead of a single thread. I wanted to re-create these fragments of a whole body in different scales: all of a sudden hands are bigger than human size. The torso is so exaggerated, sitting in a slightly contorted position. Ultimately what I was thinking is that I wanted fragments that turned into a constellation that was shifting in relation to the sound playing in the space, the images. The torso would look clubby, or constricted, sexual, it all depends on all the energy poured from all the works around it. I wanted that the entire thing would feel like a landscape with variety. In textures, shapes, and everything would feel like a journey as one makes his way through the gallery.

What is an immersive work of art for you?

Immersive” is a term that I use very loosely. Something that you can feel you get lost in, visually, emotionally, bodily. For example when I am looking at a sculpture and I don’t know where my body ends and the sculpture begins. The earthy emotion that is hard to describe. There is so much that is unspoken about artworks, what does it mean to be in that space, time, with sculptures around and I want to leave that to the audience. The beauty of doing exhibitions is to create something that hopefully will immerse the viewer in the different worlds existing in the film, the sculptures and their combination.

In another work of art of yours, *I am ERROR*, one could say it has almost a sculptural quality, you somehow play with the notion of medium. There is a

juxtaposition between the medium and the content, so a CGI art that deals with technology and advancement from another, more present age. What is the idea behind this opposition between medium and content?¹⁹²

The monitors have existed in my work for a while. I have been interested in video games, images broadcasted to our screens and I am interested in CCTV because they have a quality in rendering the image that is so different from a flat scree. Because they have such appearance, almost as a fire, it's like when there is a fire in the room and the light is constantly changing. The light becomes physical and you can almost touch it. The film was originally created for a curved screen but thinking about the afterwards, I am interested in building a sculpture to make it live in another way, in this case a CRT monitor. The difference between the projected film and its quality in opposition to monitors is that you can play with moving image and incorporate it into an installation. You can place your body in relation to the image as opposed to sit and consume the image. You can move around it, be lit.

Both *I am Error* and *It's dangerous to go alone! take this*, both are taken from the videogame *Zelda*. How do video games shape your Ideas for CGI art creation and what do you like about them?

I get this question asked a lot of times. I would have different answers: as a kid, my first introduction to visual culture happened through video games and through anime. It had a huge impact on me specifically the way they display landscapes and how a character journeys in an adventure. The specificity of *Zelda* is a horizontal fashion, whereas *Supermetroid*, the landscape is vertical because the character goes into caves, you feel the verticality. I am interested in these ideas on how a video game can represent a landscape and how one can have its on journey. Both are quotes from *Zelda* and they are also *memes*, they keep a joyousness that gamers have a connotation. But also they have some degree of darkness. Ultimately are powerful even out of context. They are open ended, one doesn't know what the journey is, or what the danger is. The beauty of early *Zelda* video games, kept an openness.

¹⁹² Progetto *I am ERROR*: https://bassamalsabah.com/?page_id=496 Ultimo accesso 17 febbraio 2023.

Nintendo led in that link of speaking very little, so that the player would project him/herself onto the character. There are some tropes and contexts taken from the game in my work. The titles work separate to the games and elude an internal turmoil and the idea of a journey.

In some of the works that feature CRT screens you often show moving hands. Do they have a symbolical meaning? What attracts you the most about them in relation to CGI?

One is that I have been drawn to the idea of gestures. A disembodied hand having the space to act a gesture is beautiful. In video games additionally there is a trope in using disembodied hands. One of the examples is SuperSmashBros, a game with Nintendo characters fighting and the company talked about the fear of representing Super Mario, the good guy and its representation in a videogame where people fight aimlessly. In the VG there is a hand that from the top takes the characters and drops them into the central screen. The hand is your one, it's your choice to make them fight. In that same way, the gesture to use the hand as an extension of the character is an update for first person video games. There is a lot of cases with disembodied hands, with menacing, evil undertones. In earlier works I would see the hands as an extension of myself. That's where they came from, the visual in the film with oversized hands, it gives you a sense of scale, with the human figure, that is the ultimate scale of the environment.

In your films you present an avatar that is frequently in the act of morphing into something/someone else, What are these metamorphoses? What inspired you to create it like that?

The research for this work leads towards a the *Gasword Show*. I wanted something that did not feel fixed, I was interested in the relation of the character to the landscape and between characters. I wanted everything to be unfixed, the boundaries between his body and landscape is blurred, the bodies' boundaries are blurred among themselves. You have this morphing and displacement across the film, things are swallowed and spit out. The thing I keep going back is the relationship between character and landscape and how you act out feelings. They are abstract and circle

back to the viewer. I wanted the film to be bodily, visceral and everything is placed as if anything could burst against each other. I have a feeling to what I want to represent, as opposed to a didactic procedure, without breaking into analysis or into references. There is a point where I do the research and another when I put it away, I just want to make the work. I think about the emotion, the feeling and what is the quality of images that I am creating. I want to sit with the character but I want it to melt into the landscape. In the work there is a lot about human-nature relationship and viceversa.

Would you consider that character your digital alter-ego or they are different entities from yourself?

I made a couple of films where the characters was in relation to myself. Now there is a bit of that connection but ultimately the characters and myself are distinct. That partially is due to the weight in being autobiographical, specifically being from Iraq, going through a war. The contexts that people read the work in, if they relate the character to me, I find that limiting, someone would just read the works in terms of ethnicity or Iraq. I wanted to create a distinction between myself and the character. I specifically try to make the character somewhat bland, without attributes, like a loading screen where you still haven't customised anything. The figure is basic. I use a simple software so that also comes into the equation. Moreover people rarely use CGI software to mimic human realness, characters are usually exaggerated. In my view it's more often than not pornographic, so I wanted the bodies to maintain a level of humanity and basic that is not in the context of hyper sexualised bodies.

How do you animate characters?

All of them are animated as keyframes, I make every move and I use Cinema 4d to render. There is a lot of back and forward in editing and then rendering through Cinema 4d. I want the simulation of the grass different from the air for examples. A few films in the past I used pre-made actions but they were short and most of them where appropriate for fighting games.

In It's Dangerous to go alone! Take this, the "hero" character in a sequence is shown crying abundantly? Why do you think this action is powerful? Does this facilitate empathy with the avatar?

There is a feeling that in CGI you want to achieve the highest degree of realism. There are a lot of studies to render specifically white skin. I am pushing in different direction and when rendering water I wanted it to feel like jelly, blood or gas. I am trying to re-represent something to a viewer. They are not just watching a person crying but overwhelmingly exaggerated. You encounter that action anew, it does not repeat an action seen in the past. In the overwhelming animation of the crying I wanted to feel like some real internal turmoil happening and the only coming out is through the overwhelming crying that ends up consuming him at the end of the scene. I tried to do the crying closer to normal, it looked good but it didn't punch the emotion. I want to create something as big but stopping when it becomes unbelievable. In I am Danger there is more aggression in how things are animated. I want something otherworldly, that in the suspension of disbelief you go along with the world being built scene to scene. Maybe at the beginning the shining skin and glitter are weird but by the end you are subsumed into this world.

What role or meaning has glitch in your practice?

The word *Glitch*, is ultimately the best to use when there is break in reality. There is a suspension in reality, there is a small break and everything feels like recalibrating. In a matrix, in VR contexts you have small moments when everything collapses onto itself. In the film when bodies are displaced, they are intersected or fold onto themselves, or actual glitches they are moments of something breaking and recalibrating. One is constantly in a breaking reality and quick rebuilding.

Do you have any artist that you refer to either from the past or in current times that inspire you or inform your thought processes?

I personally try not to consume too much art. I want to feel the work like my own. The idea of researching other artists is not useful for myself. However reading fiction is useful. It allows to build images without any outside influence.

What future development do you expect from CGI and your practice?

I am personally more about landscape and less about myself. I have a coming film with personifying a female body. I am closing a chapter that began a few years ago. It feels a good place to be to be confused again. I don't know how the next works will look like but there will definitely be more focus on landscape.