

The Augmented Body Between Art and Technique: An Interview to Stelarc

Camilla Fava

camilla.fava.89@gmail.com

In this interview to Cypriot artist Stelarc, the interviewee is asked questions revolving around the treatment of the body in his performances, with particular attention to the multiple meanings that the utterly malleable body of the actor takes on, especially thanks to the opportunities afforded by digitalisation and the new technologies.

Keywords: Body, Performance, Digitalisation, New Technologies

INTERVISTA

-

Il corpo aumentato: tra arte e tecnica. Intervista a Stelarc

di Camilla Fava

camilla.fava.89@gmail.com

1. Oltre il corpo: teatralità e tecnologia

Stelarc è un artista cipriota naturalizzato australiano nato nel 1946 a Limassol che vive e lavora nell'Università di Perth, in Australia. Potrebbe essere definito un nomade della nostra società digitale in quanto, fin dall'inizio della sua carriera, si è concentrato su sperimentazioni artistiche che ibridano diverse realtà, spostandosi, per realizzare le sue *performance*, in molteplici luoghi geografici e sperimentando la delocalizzazione corporea permessa dalle tecnologie digitali attraverso spettacoli dal sapore postmoderno. Come nel teatro post-drammatico il corpo umano inizia a essere mostrato in tutta la sua carnale vulnerabilità e il suo valore viene ritrovato non più nel significato che può veicolare, ma nell'energia che sprigiona, così Stelarc indaga le possibilità che un corpo ibridato con ciò che gli è estraneo, il non-organico, la robotica, il virtuale, può esperire.

Il corpo, nelle sue sperimentazioni artistiche, rappresenta non più immagini ma azioni¹. Il teatro sempre più inizia a conferire lo stesso valore a tutti gli elementi che lo compongono, dalla scenografia al testo, e, in tal modo, l'attore diviene il luogo della *performance*, manipolabile, modificabile e frammentabile come una piattaforma scenica grazie alle tecnologie che possono estenderne le potenzialità e al digitale che può ricomporlo in forme differenti nella rete. Le dissertazioni sullo statuto del corpo che hanno percorso tutto il Novecento, approdando, nella contemporaneità, alla

¹ Cfr. H.T. Lehmann, *Postdramatic Theatre*, tr. ingl. di K. Jurs-Munby Routledge, Londra-New York 2006, pp. 162-163.

filosofia Transumanista², fanno scomparire il corpo attoriale come precedentemente inteso, lo rendono corpo scenico, in quanto sempre più concentrate sul tema della compromissione dell'individualità della persona³. Nel teatro Novecentesco e in quello contemporaneo il corpo ha subito un processo di rarefazione, scomposizione e negazione della sua organicità: si è mutato in corpo postmoderno, fondendosi con ciò che gli dovrebbe essere più estraneo, il macchinico.

È un corpo con un'identità proteiforme, usato dal performer come medium tramite il quale «l'artista si trasforma, trasforma la propria immagine»⁴ in tempo reale e in risposta alla crudeltà del mondo, mettendo in scena un atto performativo «a cui il pubblico non può non sottostare»⁵. La trasformazione in senso anti-organico del corpo, attuata tramite la sua meccanicizzazione e il suo potenziamento, genera un corpo cyborg aumentato, capace di compiere ogni azione possibile e plasmabile in ogni sua parte.

Seguendo le teorie sul post-umano, l'organismo cosciente trova nuovi modi di vivere «le identità attraverso un corpo mutante, mai finito e definito, ibridazione [...] tra biologico e tecnologico, tra carne e circuiti»⁶. Il

² Il Transumanesimo è un movimento culturale che pone grande fiducia nelle potenzialità delle scoperte scientifiche emergenti viste come mezzi indispensabili per correggere gli aspetti malaccetti della condizione umana, come l'invecchiamento o le malattie, e per potenziare le facoltà mentali e fisiche dell'essere umano. Cfr. G. Vatinno, *Il Transumanesimo. Una nuova filosofia per l'Uomo del XXI secolo*, Armando, Roma 2010.

³ Cfr. V. Melchiorre, A.M. Cascetta, *Il corpo in scena*, Vita e Pensiero, Milano 1983. In questo testo viene definita l'etimologia della parola persona, riconducendola alle teorie novecentesche ed avanguardistiche sul corpo individuale e sul corpo scenico. «Il senso globale di persona si costituisce a partire dall'idea di maschera, più che da quella di volto o di sembiante: la nozione di un determinato e inconfondibile ruolo da giocare nella vita diventa così preminente [...]. L'origine corporea del termine non viene tuttavia perduta: la maschera aderiva al corpo dell'uomo e, a un tempo, costituiva un'iniziativa dello spirito: quest'unità e questa iniziativa potevano ora ben dirsi di tutto l'uomo in tutti i suoi aspetti. E con una sorta di sineddoche rovesciata si poteva allora dire persona per dire anche del corpo», pp. 34-35.

⁴ F. Alfano Miglietti, *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Costa&Nolan, Genova 1997, p. 11.

⁵ Ivi, p. 24. Basti pensare all'artista serba Marina Abramovic (1946) che, nel 1974, con lo spettacolo *Rhythm 0* mise a rischio la sua incolumità fisica dinanzi al pubblico presente; o a Stelarc stesso il quale si fece sospendere a 200 metri di altezza, appeso ad una gru e fatto ruotare attorno al Royal Theatre di Copenhagen. La sua performance era accompagnata dal suono prodotto dai suoi movimenti e amplificato per mezzo di un altoparlante.

⁶ M. Combi, *Corpo e tecnologie. Simbolismi, rappresentazioni e immaginari*, Meltemi, Roma 2000, p. 119.

corpo con la nascita delle nuove tecnologie si trasforma in composto di organico e macchinico, perdendo così la sua coerenza intrinseca, fino a venire completamente smaterializzato dalla sua ricostruzione in bit digitali. Da un lato si ritrova quindi la deformazione fisica, come nell'essere post-umano⁷, dall'altro la liberazione dal peso del *bios* organico⁸, come nell'attore virtuale: Stelarc indaga entrambe queste possibilità che il corpo contemporaneo può seguire. Facendosi più che uomo, l'artista incarna l'ibrido uomo-macchina in cui ogni essere umano contemporaneo potrebbe trasformarsi in potenza. Per Stelarc l'uomo è dunque una sorta di sistema meccanico e cibernetico guidato da un centro nervoso organico.

Le sue prime sperimentazioni riguardavano le tecnologie in grado di aumentare le possibilità fisiche umane, come in *Third Hand* (fig. 1), progetto del 1980: collegata al suo braccio destro non come una protesi, ma come un elemento aggiuntivo del suo corpo naturale, una terza mano bionica permette all'artista di scrivere con tre mani contemporaneamente. Nel 1986 realizza a Tokyo *Event for Amplified Body / Laser Eyes and Third Hand* (fig. 2) nel quale, grazie a particolari lenti a contatto, poteva disegnare forme e scrivere con i fasci luminosi che si sprigionavano dai suoi occhi, al contempo usando le sue tre mani. Lo spettacolo includeva anche una partitura musicale peculiare poiché derivante dall'amplificazione dei suoni fisiologici del corpo dell'artista: microfoni, trasduttori sonori, sintetizzatori elettronici ed elettrocardiografi sono gli strumenti usati nello spettacolo-evento, in grado di registrare e amplificare lo scroscio del sangue nelle vene, l'aprirsi e chiudersi delle valvole cardiache, la deglutizione, modificando di volta in volta, grazie a lacci emostatici che alterano lo scorrere naturale del flusso sanguigno, il ritmo, l'intensità e le sonorità prodotte dal suo stesso

⁷ *L'embodied posthuman* è un essere umano il cui corpo è stato alterato e modificato dalle nuove tecnologie. Non perde la sua sostanza materiale, ma acquisisce capacità impossibili senza l'ibridazione del corpo fisico con protesi meccaniche o con strumenti digitali. Cfr. S. Vint, *Technology, Subjectivity, Science fiction. Bodies of tomorrow*, University Of Toronto Press, Toronto 2007, pp. 15-22.

⁸ Nel corso di tutto il teatro novecentesco si ripresenta l'ideale di un attore liberato dal corpo e dalla sua soggettività e per questo negato nella sua umanità, un attore che offre alla scena la sua stessa vita. Un attore che è componente propria della disposizione scenica, ma che deve riuscire ad esprimere un gesto sociale e collettivo. Cfr. M. Mazzocut-Mis, "Estetica attoriale", in M. Mazzocut-Mis, E. Tavani (a cura di), *Estetica dello spettacolo e dei media*, Led, Milano 2012, pp. 33-36.

corpo. Per l'artista questo è stato un punto di partenza per la riflessione sulle nuove tecnologie, viste da lui non come qualcosa da utilizzare per rimpiazzare le parti del corpo, ma come strumenti per aumentare le potenzialità espressive del corpo stesso.



Figura 1 - Stelarc durante la sua *performance Third Hand*, 1980

L'idea del performer australiano è che il corpo umano naturale nella sua fisicità sia uno strumento limitante per il soggetto stesso, in quanto ormai superato, e la sua obsolescenza sia dovuta allo sviluppo esponenziale delle tecno-scienze, in ambito morfologico e digitale. La tecnologia secondo il performer australiano non dovrebbe «rimanere “esterna” al corpo [...] ma [...] “entrare a far parte” di esso»⁹ per poterne aumentare le potenzialità fisiche e per amplificare «le aspirazioni e i desideri»¹⁰ del soggetto stesso. Stelarc radicalizza il corpo senza organi artaudiano, liberando la sua corporeità dai limiti fisici che la contraddistinguono, facendosi *enhanced body*, corpo aumentato dalle tecnologie e in strettissima relazione con esse. Da un lato l'essere umano è infatti potenziato dal sistema tecnologico, ma, nello stesso tempo, rappresenta un'amplificazione del sistema stesso, al quale può dare valore e senso lui solo.

⁹ A. Stomeo, *Intrecci: teatro-educazione-new media. Il teatro del Novecento tra antropologia e nuovi media*, Amaltea Edizioni, Lecce 2006, Vol. II, p. 210.

¹⁰ *Ibidem*.

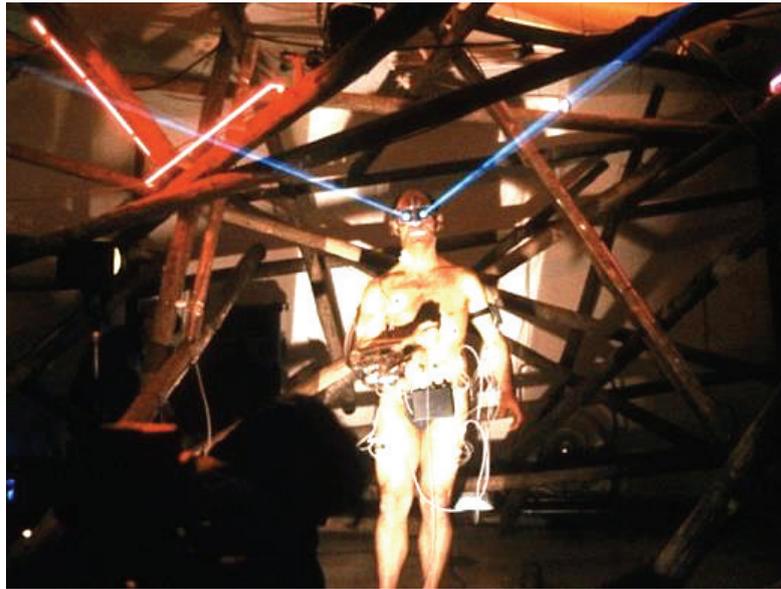


Figura 2 - Stelarc in Event for Amplified Body / Laser Eyes and Third Hand, Maki Gallery, Tokyo, 1986.

Stelarc ha portato in scena anche i meccanismi dei collegamenti cibernetici nell'ambito del teatro in rete: nel progetto-spettacolo *Fractal Flesh*¹¹ il fine era mettere in scena le possibilità di interazione offerte dalla rete Internet. Il corpo di Stelarc si trovava in Lussemburgo, vestito di sensori elettromagnetici: tramite un computer collegato a tali sensori, al Centro Pompidou di Parigi, al Media Lab di Helsinki e a una conferenza sulle nuove tecnologie che si stava svolgendo ad Amsterdam, i suoi movimenti venivano controllati dal pubblico in remoto. I sensori elettrici producevano così dei movimenti nel corpo del performer i cui suoni venivano potenziati tramite altoparlanti: coloro che partecipavano all'evento, fossero a Parigi, Amsterdam o Helsinki, potevano muovere in tempo reale il corpo dell'artista, premendo un *touchscreen* sul quale era riprodotta una sua immagine virtuale e, al contempo, la diretta streaming dello spettacolo dava la possibilità di seguire l'evento da ogni parte del mondo. Qui si può rintracciare un'idea di corpo aumentato che si pone tra la marionetta, il cyborg e l'attore virtuale: la *performance*, indotta dall'esterno e a distanza, si realizza grazie a un insieme di gesti e suoni "involontari".

¹¹ *Fractal Flesh* è uno spettacolo messo in scena nel novembre del 1995 a Lussemburgo durante il Festival di arte e tecnologia Telepolis, in collaborazione con il Media Lab di Monaco.

Il corpo è usato come fosse un'installazione artistica, come un ambiente scenico plasmabile a piacimento, in grado di reagire e interagire con le informazioni provenienti dalla rete¹².

Stelarc incarna un nuovo tipo di essere umano: la coscienza qui è slegata dal dato organico e oggettivo del corpo, la natura corporea naturale è obsoleta, inadatta a rispondere alle necessità umane nella società contemporanea. Secondo il performer le tecnologie mediche, come le protesi *high-tech*, e la digitalizzazione mostrano chiaramente la promessa di un'evoluzione diretta dall'uomo stesso, non più sottoposta al caso o alle graduali mutazioni generazionali. Per l'artista le tecnologie biocompatibili potrebbero permettere a ogni individuo di farsi specie a sé stante: «l'evoluzione finisce quando la tecnologia invade il corpo. Nel momento stesso in cui la tecnologia offre a ogni persona il potenziale per progredire individualmente nel proprio sviluppo, l'unione della specie non è più importante»¹³.

Il corpo diventa oggetto, totalmente slegato dall'io interiore. Esso viene reificato per dare nuove opportunità al futuro dell'essere umano: la strategia deve essere quella di «svuotare, indurire, disidratare il corpo per renderlo più duraturo e meno vulnerabile»¹⁴. Il corpo senza organi anticipato da Artaud è qui radicalizzato: deve essere ripulito, sviscerato, eliminando gli organi meno utili e rimpiazzandoli con componenti tecnologici sostituibili. L'essere post-umano, in questa visione, acquisirebbe una «fisiologia pan-planetaria [...] durevole, flessibile e in grado di funzionare in variabili condizioni atmosferiche, pressioni gravitazionali e campi elettromagnetici»¹⁵. Il corpo umano naturale è quindi un corpo obsoleto che trova solamente in ciò che è altro da sé, in ciò che gli è alieno, la verifica

¹² Cfr. A. Stomeo, *Intrecci: teatro-educazione-new media. Il teatro del Novecento tra antropologia e nuovi media*, cit., pp. 210-211.

¹³ Stelarc, "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies", *Leonardo*, 24, 5 (1991), p. 591: «EVOLUTION ENDS WHEN TECHNOLOGY INVADES THE BODY. Once technology provides each person with the potential, the cohesiveness of the species is no longer important» (tr. it. mia).

¹⁴ Ivi, p. 592: «HOLLOW, HARDEN and DEHYDRATE the body to make it more durable and less vulnerable» (tr. it. mia).

¹⁵ Ivi, p. 593: «pan-planetary physiology that is durable, flexible and capable of functioning in varying atmospheric conditions, gravitational pressures and electromagnetic fields» (tr. it. mia).

della sua reale esistenza: nell'arte di Stelarc la tecnologia fa parte del corpo per dare ad esso nuovo significato, ma allo stesso tempo è il corpo che dà alle tecnologie senso. Può indicare nuove strade alle tecno-scienze, problematizzandone l'uso e inventandone nuovi sviluppi e utilizzi. Attraverso l'arte il corpo attoriale, dopo essere passato per la sua totale smaterializzazione o la sua profonda modifica, può agire concretamente sul mondo mostrando alla scienza possibilità altre.

Stelarc studia le applicazioni tecnologiche per interrogare il mondo attraverso il suo corpo e le sue sperimentazioni artistiche. In una società in cui tutto deve affermare, comprovare, rispondere, l'arte di Stelarc si preoccupa di porre domande, trasformandosi in uno strumento non di educazione, ma di critica attiva. Attraverso un corpo che, nel corso degli anni, è stato appeso, replicato, che ha accolto un robot al suo interno, che ha agito in virtuale tramite *chatterbot*¹⁶ a lui simili, Stelarc ha portato la sua arte performativa oltre se stessa. È un'arte che non conferma e che non rassicura, ma necessaria: non si fa espressione dei valori di una collettività, ad oggi sempre più deterritorializzata e presente in realtà altre, ma pone domande sulla collettività stessa. Stelarc fin dagli anni Ottanta ha portato in scena le problematiche connesse alla società digitalizzata odierna, in particolare per quanto riguarda l'uso pervasivo, ma potenzialmente positivo, delle tecno-scienze.

Molti elementi propri del teatro, come l'attenzione alla materialità del gesto, l'ibridazione tra arte e vita, la multidisciplinarietà che porta alla contaminazione tra differenti linguaggi espressivi, l'inclinazione al rischio e il coinvolgimento interattivo del pubblico hanno ad oggi assunto un nuovo valore, spostando l'attenzione dalla dimensione rappresentativa a quella performativa. Il personaggio non è più al centro della scena; l'attenzione si sposta verso l'esperienza individuale e la soggettività dell'artista, del performer che mette a rischio lo statuto del suo essere, la sua stessa

¹⁶ Un *chatterbot* è un software in grado di simulare conversazioni intelligenti relazionandosi attivamente con esseri umani. Stelarc nel 2003 ha sviluppato il progetto *Prosthetic Head*, un avatar in tre dimensioni simile all'artista in grado di rispondere in tempo reale, con espressioni facciali accurate alle domande che gli vengono poste.

corporeità¹⁷ per provocare e coinvolgere il pubblico, non più spettatore distaccato, ma testimone di un evento di cui ha una responsabilità etica. Stelarc è andato oltre: ha reso la tecnologia ciò che decide e che ha “responsabilità” nei confronti del corpo di cui ha il controllo. Nel 1997 l'artista presenta alla Wood Street Galley di Pittsburgh *Parasite – Event for Invaded and Involuntary Body*, uno spettacolo che mette in scena la relazione simbiotica tra corpo e tecnologia, sia protesica che virtuale. In questa *performance* il corpo del performer è connesso a Internet, ma non viene mosso come in *Fractal Flesh* dal pubblico in remoto.

Il pubblico assiste, ma è un motore di ricerca che scannerizza, seleziona e mostra su uno schermo, posto anche alle spalle del performer (fig. 3), le immagini del suo corpo. Tali immagini, in JPEG, agiscono come stimolo ottico e vengono trasformate in impulsi elettrici che muovono i muscoli relativi.

In questo modo il corpo simulato muove il corpo reale, scegliendo le azioni che l'artista agirà sulla scena, in una sorta di danza involontaria coreografata da un computer.

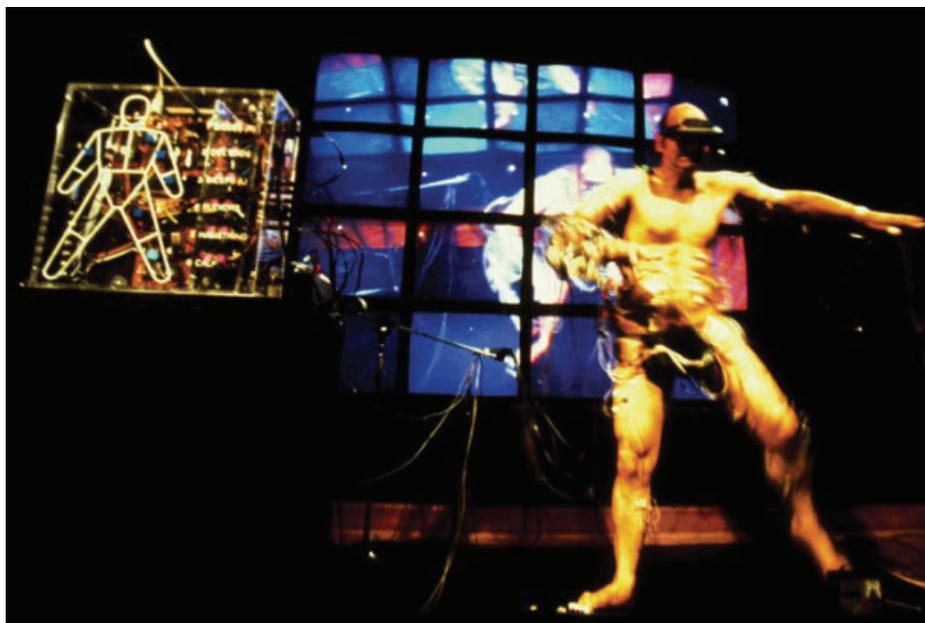


Figura 3 - Stelarc in *ParaSite*, mentre viene mosso dal computer. In primo piano sulla sinistra si può vedere l'interfaccia che ricostruisce i muscoli attivabili dal sistema.

¹⁷ Ad esempio Marina Abramovic (1946) nel 1974 a Napoli, durante la performance *Rhythm 0*, preparò 72 oggetti, di piacere e di dolore, su un tavolo. L'artista serba per sei ore non avrebbe reagito a nulla, il pubblico poteva fare ciò che desiderava e rischiò di essere uccisa.

È il medium tecnologico che sceglie, che ha responsabilità d'azione nella *performance*, seppur rimanendo un computer che, casualmente, seleziona immagini. Questa operazione mette in scena un corpo letteralmente invaso dalla tecnologia, senza alcuna possibilità di decisione. Il corpo presenta una fisiologia spezzata, in cui non è possibile comprendere dove inizi la biologia e dove la tecnologia, e nel quale è la rappresentazione del corpo in digitale che attiva i movimenti muscolari e fisiologici del corpo. Le azioni agite dal corpo di Stelarc vengono mostrate su uno schermo alle spalle del performer e in una piattaforma online, permettendo in tal modo una fruizione dello show su ampia scala. Inoltre un visore *Head Mounted Display* permette al performer stesso, oltre al pubblico online e in situ, di visualizzare le immagini virtuali del suo corpo scelte dal computer, aumentandone la capacità di visione.

L'attore, perché di attore si tratta anche senza narrazione, è totalmente dipendente dalla tecnologia, sia per i movimenti che attua sia per la visione aumentata che gli viene permessa dall'HMD. È una sorta di Supermarionetta craigiana che opera attraverso le decisioni di un regista, seppur in questo caso tale regista è un computer. Si può ricordare qui anche il corpo senza organi artaudiano nella creazione di un meta-corpo interconnesso, svuotato delle sue possibilità decisionali e inserito su una scena in cui sono luci, colori, immagini e strumenti tecnologici a rendere il corpo protagonista. Senza la tecnologia quello che lo spettatore vede sarebbe unicamente un corpo che si muove nello spazio, un corpo privo di significato. È tramite questo doppio registro che la *performance* acquisisce senso: il corpo è liberato della sua coscienza decisionale, ma al contempo è consapevole di quello che il computer decide per lui; è un corpo svuotato, reso mero strumento che allo stesso tempo riflette, e fa riflettere, su se stesso, che vede, tramite l'HMD, la sua immagine digitale e dunque si sdoppia.

È un corpo che si trova *para-site*, in un luogo al di fuori di se stesso, ma in grado di far sperimentare la sua fisicità in una modalità nuova: in questo caso è il mondo virtuale a permettere all'essere umano di godere diversamente della sua corporeità, ricostruendola tramite immagine e in

immagini, seppur mantenendo un collegamento fisico e concreto tra ciò che viene visto e ciò che viene agito.

Questa operazione mette in scena un'alternativa consapevolezza di sé, fruibile anche dal pubblico, interrogato indirettamente su ciò che le nuove tecnologie possono realizzare nel mondo reale. Il corpo del performer, come il corpo di ogni essere umano nell'era digitale, è dipendente dalle tecnologie, è invaso da esse e potrebbe trasformarsi in una sorta di manichino, in un corpo simulacrale e fantasmatico attivato in remoto da qualcosa che non solo gli è esterno, ma che nemmeno appartiene alla materialità del suo mondo fisico.

Le sperimentazioni artistiche svolte da Stelarc permettono di chiarire la possibilità di una scena che problematizza l'uso delle tecnologie, per cui capace, tramite i nuovi mezzi a sua disposizione ma anche senza negare la sua materialità e il suo passato, di rendere liquidi i confini del mondo in cui viviamo, attivando una nuova comprensione e visione dello stesso, attraverso la rottura delle convenzioni e tradizioni artistiche e teatrali, verso la loro messa in discussione e il loro reinserimento nelle dinamiche proprie della contemporaneità.

Le tecnologie possono permetterci di vivere in immagini, e tramite esse, ma consapevoli di ciò che ci circonda e dei cambiamenti a cui il nostro mondo è sottoposto dai nuovi media digitali, i quali hanno spinto verso la transmedialità dei contenuti, in grado di viaggiare tra più piattaforme e di incarnarsi su media differenti, ripercuotendosi per questo sui linguaggi, siano essi artistici, tecnologici, sociali o antropologici.

2. Il corpo superato: intervista a Stelarc

Il problema della vuotezza del corpo e della possibilità di aumentarne le potenzialità è sempre stato centrale nella sua riflessione, fin dalle prime operazioni di sospensione¹⁸ attuate negli

¹⁸ Sono state 25 le sospensioni messe in atto da Stelarc con degli uncini posti sotto la pelle, in Giappone, Stati Uniti, Germania e Australia. Il corpo viene sospeso in diverse situazioni, località e assumendo differenti posizioni. In alcune delle performance i suoni prodotti dal battito cardiaco e dai muscoli vengono amplificati, mentre in altre il corpo viene mosso

anni Ottanta. Lei ha sempre affermato che il corpo è vuoto e che dovremmo svuotarlo, indurirlo disidratarlo per renderlo meno vulnerabile, per migliorarlo avvicinandolo all'ideale del corpo post-umano. In ogni caso il suo stesso corpo, di cui lei spesso parla in terza persona, come fosse altro da sé, slegato dalla sua coscienza, è il primo portatore di senso nelle sue performance artistiche. Pensa che la sua poetica possa essere avvicinata al corpo senza organi artaudiano? Ritieni che, nell'ambito artistico e in particolar modo teatrale contemporaneo, il corpo, per farsi portatore di senso in una società digitalizzata, interconnessa e tecnologizzata, debba necessariamente venire alterato dalle nuove tecnologie o smaterializzarsi in rete?

Il riferimento al corpo senza organi di Antonin Artaud viene ripreso anche da Deleuze. Anche Deleuze parla di un corpo senza organi. Ritengo la mia idea sia letteralmente più anatomica che metafisica, in altre parole quando parlo di un corpo senza organi mi riferisco primariamente all'idea, alla possibilità di svuotare il corpo umano. Con Artaud e Deleuze il riferimento è diretto a una sorta di meta-corpo il quale va al di là di un corpo normalmente e fisiologicamente organizzato. Questo è il primo punto da chiarire.

Quando penso come riformare il corpo umano (cosa piuttosto complessa in quanto il corpo umano è molto complesso), penso, per esempio, se si potesse cambiare la propria pelle, alla possibilità di creare ingegneristicamente una pelle sintetica e tale pelle sintetica avesse delle capacità fotosintetiche. Ad esempio, se la pelle potesse respirare l'ossigeno direttamente dai suoi pori; se la pelle potesse convertire la luce in nutrienti, idratandola e rendendola nutrimento, allora teoreticamente si potrebbe svuotare il corpo umano, perché non necessiteremmo di un tratto gastrointestinale per digerire il cibo, non avremmo bisogno di un sistema circolatorio per portare i nutrienti attraverso il corpo. Potremmo letteralmente sbarazzarci di alcuni organi del corpo semplicemente grazie a

mentre è sospeso da macchinari motorizzati. Per un approfondimento cfr. <http://stelarc.org/?catID=20316>.

una sofisticata pelle sintetica. Per questo ritengo il mio riferimento a un corpo senza organi più vicino alla costruzione di un nuovo tipo di fisiologia, ma non relativo a una sorta di meta-corpo, o di corpo disincarnato. Parlo di un corpo senza organi senza riferirmi ad alcun tipo di disincarnazione metafisica o senza riferirmi al corpo in una modalità astratta: il mio riferimento è relativo all'idea di un'architettura anatomica alternativa. Certamente ho trovato le idee di Deleuze molto interessanti poiché io stesso penso che il corpo non sia semplicemente un'entità corporea fisica, ma una cosa che esiste anche grazie a desideri, forze, interazioni. Anche quando parlo di un corpo virtuale mi riferisco ad un'incarnazione alternativa. Le mie teorie non riguardano la liberazione dalla carne, non parlo di un tipo di corpo metafisico, ma di un'incarnazione alternativa: questa forma particolare, con queste particolari funzioni è inadeguata, perché in realtà il corpo, come ho detto, è profondamente obsoleto. Questo non significa che non abbiamo bisogno di un corpo, ma solo di un tipo diverso di corpo. La virtualizzazione è semplicemente un'operazione di diverso tipo sul corpo. La virtualizzazione non si realizza nell'isolamento. È parte di un'interazione tra il corpo e il sistema computerizzato: la virtualità è questa interfaccia tra il corpo e il computer.

Per quanto riguarda la dematerializzazione e l'alterazione del corpo nell'arte contemporanea, penso che si debba riconoscere che stiamo agendo sempre di più in realtà miste, quindi noi siamo normalmente corpi biologici, ma veniamo sempre più accelerati, estesi, aumentati dalle nostre tecnologie e inoltre dobbiamo riuscire a controllare stringhe di dati presenti nei sistemi virtuali. Il corpo non è semplicemente un corpo biologico, ma un corpo che è effettivamente parte tecnologico e parte virtualizzato. Dobbiamo concentrarci sul come creare interfacce che ci permettano di operare sempre meglio tra questi tipi di esperienza: uno è la biologia, un altro è la tecnologia e un altro ancora è l'informazione. Per questo io propongo di vedere il corpo come una sorta di chimera, composta di carne, metallo e codici. Tutti i miei progetti e le mie *performance* riguardano la creazione di strutture contestabili. Penso che l'artista sia nel commercio di forme contestabili: se l'arte è interessante e ha un significato, è essa stessa a generare incertezza,

perché è solo tramite la creazione di questa specie di condizioni destabilizzanti che l'artista può sensibilizzare lo spettatore portandolo a riconsiderare le idee confortevoli a cui la sua vita e la sua cultura si riferiscono.

Un corpo siffatto si avvicina all'ideale di perfezione. Ogni essere umano, nella sua analisi teorica, un giorno potrebbe progredire individualmente decretando la fine della nostra specie. Ritiene che il suo lavoro artistico sul corpo sia un mezzo per avvicinare le persone all'ideale Transumanista e post-umano? Per quanto concerne invece l'attore virtuale e il suo teatro in rete, come le rappresentazioni in *Second Life*¹⁹ o lo spettacolo del 1995 *Fractal Flesh*, pensa che in questo tipo di lavoro l'essenza teatrale non venga disattesa?

Anche se penso che i miei progetti e le mie *performance* siano connesse al Transumanesimo e al post-umanesimo non sottoscrivo qualcosa che ritengo un'ideologia semplicistica di miglioramento del corpo. Tutti questi progetti in realtà non riguardano la creazione di forme utopiche o di corpi perfetti, ma piuttosto la realizzazione di possibilità che possano essere interrogate, possibilità che probabilmente non saranno appropriate, o che verranno rigettate. Come dicevo, ritengo che l'artista debba generare forme contestabili piuttosto che produrre progetti precisi per i corpi del futuro. Per quanto concerne l'essenza teatrale, devo innanzitutto dire che la maggior parte delle mie *performance* non sono create per un pubblico, non sono spettacoli in senso teatrale.

Le *performance* permettono all'artista di sperimentare un contatto che non avrebbe potuto conoscere in altro modo. L'ideale è legato alla creazione di questa connessione: tu sperimenti personalmente quel contatto e solo dopo hai qualcosa di significativo da dire. Le tue idee possono essere

¹⁹ *Second Life* è un mondo virtuale nel quale interagiscono persone provenienti da tutto il mondo tramite degli avatar che hanno creato loro stessi. È un mondo in continuo divenire: è tramite le interazioni tra gli utenti e le decisioni prese da ognuno di essi che esso si modifica. Stelarc ha fondato una galleria d'arte in *Second Life* oltre a rappresentarvi numerose messe in scena.

autenticare solo dalla tue azioni. È semplice per noi avere idee, ma ciò che ha importanza è attualizzarle, realizzarle fisicamente perché è l'esperienza fisiologica e fenomenologica fatta da un corpo che genera un contatto immediato con il mondo. Certamente con la tecnologia questa relazione diviene molto più complessa poiché la tecnologia genera sia informazioni che immagini.

Vi sono innumerevoli tipologie di *performance*: alcune sono più sperimentali di altre, alcune sono più teatrali, e altre sono create per un pubblico. In ogni caso i miei spettacoli sono elaborati, ma non scritti. Quindi sì, io uso le tecnologie e creo una connessione tra il mio corpo e quelle tecnologie, ma successivamente lo spettacolo in qualche modo si sviluppa nel suo evolversi temporale, con il suo proprio ritmo: è più improvvisata di una *performance* teatrale. Detto questo, ovviamente, come artista, so gestire la luce, i suoni e i colori, perciò se metto in scena una mia *performance* solitamente inquadro il corpo in una particolare relazione con gli altri elementi coinvolti nello spettacolo, come le altre tecnologie e gli altri oggetti. Posso essere consapevole del colore delle luci, ma non uso nei miei progetti quella sorta di *répétition* tipica degli spettacoli teatrali. Per esempio, se metto in scena uno show con l'*Exoskeleton*²⁰, il robot che cammina, sto semplicemente portando il robot a fare una passeggiata. Sono in piedi sul robot, mentre attuo diversi gesti con le braccia e il robot cammina seguendo un percorso: non c'è alcun tipo di drammaturgia, non c'è narrazione. I rumori prodotti dal robot sono amplificati e io ordino questi elementi realizzando una coreografia con la macchina, quindi c'è una tecnica, seppur improvvisata, nelle mie *performance*, ma esse non sono essenzialmente realizzate per un audience. Il mio spettacolo con l'*Exoskeleton* è una danza sgraziata: penso ad essa come a una coreografia, ma lo è in un senso più improvvisato. Non provo i miei spettacoli. Ovviamente dobbiamo testare il robot per essere sicuri che possa camminare, ma non strutturiamo lo spettacolo in un senso teatrale. Il Teatro è qualcosa di più preparato.

²⁰*Exoskeleton* è un progetto del 1999 realizzato da Stelarc. È un robot locomotore pneumatico con sei gambe che risponde ai comandi dell'utente e ne amplia i movimenti. Il corpo del performer può attivare i movimenti del robot facendo particolari gesti con le braccia: movimenti diversi producono risposte differenti nel robot.

Nel suo lavoro vi è una forte connessione tra la tecnologia e il corpo; sono elementi che si integrano, tra l'organico e il non organico, tra ciò che appartiene alla nostra realtà fisica e ciò che è virtuale. La robotica può invadere il corpo, come in *Stomach Sculpture*²¹, dei sensori lo possono muovere a distanza, come in *Fractal Flesh*, lei stesso lo modifica, come in *Ear on arm*²², oppure lo inserisce in una struttura tecnologica della quale ha il controllo, come in *Muscle Machine*²³, giungendo a smaterializzarlo in rete. Il suo sembra essere un processo in divenire, non concluso, di riformazione della corporeità. In questo processo le operazioni da lei svolte sul corpo sono spesso crudeli, violente. Ritiene che esso sia meramente un oggetto su cui sperimentare per poi mostrarlo al pubblico?

Le persone fraintendono quando parlo del corpo. Io non ritengo che esso sia separato dalla mente. Questa sarebbe una sorta di punto di vista filosofico Cartesiano. Non è ciò che intendo. Quando parlo del corpo, mi riferisco alla totalità: fisiologia, fenomenologia, consapevolezza e funzionamento del corpo nel mondo. Il corpo è visto qui non come un soggetto, ma come un oggetto, per quanto possibile, da riformare. Spesso parliamo di un'altra persona come se fosse un oggetto, il nostro sguardo è come una forma di desiderio. Non è questa la modalità con la quale mi riferisco al corpo.

Quando dico che il corpo è un oggetto, intendo che il corpo è una struttura, un'architettura anatomica ed è tramite questa architettura che questo corpo agisce nel mondo. Questo è all'origine della sua intelligenza. Quindi non è che ci sia qualcosa nella mia testa, ossia la mia mente, che è la

²¹ *Stomach Sculpture* è un progetto del 1993 nel quale l'artista inserisce un robot all'interno del suo stomaco riprendendo l'evento con una telecamera endoscopica inserita nel suo esofago.

²² *Ear on arm* è un progetto del 2007 per il quale Stelarc ha fatto inserire una struttura simile a un orecchio umano nel suo braccio. Nel 2011 questa struttura, ormai vascolarizzata, è stata dotata di un microfono che le permette di ricevere chiamate e rende possibile all'artista utilizzarla anche come microfono.

²³ *Muscle Machine* è un progetto del 2002 per cui è stato realizzato un robot che cammina dotato di sei gambe. È un ibrido uomo-macchina, in quanto le azioni del robot possono essere attivate dall'artista, ma i due agenti lavorano insieme, uniti in un unicum.

parte intelligente di questo corpo. È un problema di linguaggio. Il linguaggio vuole sempre che parliamo come un soggetto, il linguaggio ci incoraggia a parlare come un soggetto, ma se esaminiamo cosa è un soggetto, probabilmente ci renderemo conto che il soggetto è solo un costrutto sociale.

C'è una relazione tra i corpi, quello che distingue questo corpo da un altro è il fatto che questo corpo ha un sesso diverso, questo corpo parla una lingua diversa e questo corpo ha una cultura differente. In ogni caso abbiamo qualcosa in comune. Abbiamo una fisiologia e un apparato sensoriale generali che ci permettono di condividere un mondo consensuale di esperienze e questo è ciò che ci rende simili, ciò nonostante può essere ritenuto come socialmente costruito, perché noi scegliamo comunque di attribuire significato a qualcosa che non è dentro di noi.

La tecnologia a volte mina radicalmente il significato che sta alla base dell'essere un corpo e la modalità stessa di funzionamento di un corpo. Per esempio, il primo cuore a turbina sarebbe più piccolo, più robusto e più affidabile rispetto ai precedenti cuori artificiali. Ciò che rende particolare il progetto di questo cuore artificiale è il fatto che esso fa circolare continuamente il sangue nel corpo senza pulsare, quindi, in un futuro non lontano, potremmo appoggiare la testa sul petto di qualcuno che è vivo, che respira e parla, ma che non avrebbe il battito cardiaco. Una persona potrebbe essere umana, ma non avere battito cardiaco: tramite questo unico impianto tecnologico noi possiamo stravolgere centinaia di anni di citazioni romantiche sul cuore. Questo è solo un esempio di come questo riformare il corpo ridefinisca radicalmente cosa significhi essere esseri umani.

Pensa che il lavoro da lei svolto fino ad oggi permetta al pubblico di comprendere meglio il rapporto che ha e che potrebbe avere con le nuove tecnologie rispondendo alle domande che ogni persona nell'era della digitalizzazione si pone sulla realtà in cui vive oppure crede renda gli spettatori più dubbiosi riguardo a queste stesse tecnologie?

In passato sono esistiti artisti che erano espressioni positive dello spirito umano. Gli spettatori possono riflettere e meditare su questi esempi di

altissima creatività umana. In ogni caso il modo in cui questi artisti guardavano all'arte è diverso rispetto ad oggi. Come dicevo, se l'Arte è appassionante e interessante essa genera più ansia e più dubbi perché è solo tramite ciò che non si conosce e che è fuori dall'ordinario che l'Arte può sensibilizzare il pubblico sull'essenza della società in cui vive e sul motivo reale per cui l'Arte esiste.

Marcel.li Antùnez Roca²⁴ si riferisce alla sua opera definendola *Sistematurgia*, ossia una drammaturgia che ha bisogno dei sistemi informatici per essere messa in atto. Pensa che il suo lavoro potrebbe essere avvicinato a quello di Antùnez Roca nonostante le profonde divergenze nei vostri percorsi? Inoltre cosa ne pensa del lavoro sul corpo della Orlan²⁵? Non ritiene che in queste performance venga sempre mostrata una violenza sul corpo?

Con Orlan e Marcel.li esiste un richiamo immediato. Orlan, facendo operazioni chirurgiche sul suo viso, si è appropriata di fattezze ideali e ha cercato di incorporarle chirurgicamente sul proprio volto. Ritengo che questa idea di co-creazione, di appropriazione storica e giustapposizione sia una prospettiva profondamente postmoderna. Con Marcel.li ci sono più tratti in comune rispetto che con la Orlan.

Penso che Marcel.li, rispetto a me, sia più interessato alla narrazione e ritengo che nei suoi spettacoli si esprima in un senso più teatrale del mio, ma esistono così tanti approcci all'Arte. Quello che ammiro in questi artisti è il fatto che abbiano realizzato le loro idee in un modo propriamente fisico. Hanno attualizzato le loro idee.

Il proposito della Orlan di appropriarsi di fattezze prese da opere d'arte è un'idea eccellente, ma il modificare chirurgicamente il suo viso... questo coinvolge un onere fisico. Questo avviene anche in Marcel.li, i suoi spettacoli

²⁴ M.li Antùnez Roca (1959) è un artista catalano noto per l'utilizzo innovativo delle nuove tecnologie, in particolare quelle digitali, nell'ambito delle installazioni artistiche e del teatro performativo. Nel 1979 ha fondato, insieme ad altri artisti, il collettivo La Fura Dels Baus in cui ha lavorato come performer, musicista e coordinatore artistico fino al 1989. Dal 1992 svolge un lavoro artistico sperimentale e di ricerca nel quale esplora la relazione tra cultura, società, nuove tecnologie e scienze biologiche.

²⁵ Pseudonimo di M.S.F. Porte (1947) è un'artista francese rappresentante del movimento della Body Art.

sono abbastanza dolorosi. C'è un'esposizione del corpo. In tutte queste operazioni ci si ritrova di fronte a una sfida fisica che fa male al proprio stesso corpo. Comunque questi artisti non hanno mai fatto nulla di deliberatamente pericoloso. Ovviamente se tu introduci una scultura nel tuo stomaco, se inserisci degli uncini nella tua pelle, se costruisci un orecchio nel tuo braccio, tutte queste operazioni implicano qualche rischio e non c'è alcuna garanzia che il risultato si riveli interessante o possa essere portato a termine.

Penso che in una *performance* teatrale ci sia una sorta di aspettativa. Con questo tipo di spettacoli, a cui io ho partecipato, non c'è garanzia che la *performance* stessa verrà completamente realizzata, perché non è possibile stimare quali difficoltà fisiche dovrai affrontare, e a volte insorgono problemi inaspettati: l'infezione verificatasi nel mio braccio, o quando ho realizzato la *Stomach Sculpture*. Per questo lavoro ci sono voluti due giorni e sei inserzioni per riuscire a registrare circa quindici minuti di video. Alla fine io non mi sarei fermato, ma l'endoscopista che stava assistendo ha voluto interrompere perché stavamo raschiando la superficie morbida dello stomaco producendo un leggero sanguinamento. Era preoccupato del fatto che se avessimo continuato ancora sarebbero potuti insorgere dei problemi seri. È un esito imprevedibile, un altro esempio di questo tipo di *performance* che non sono strutturate per un pubblico. Potrebbero esserci degli spettatori e potrebbero comprendere qualcosa, o venire impressionati in qualche modo, ma molti di questi progetti vengono fatti senza avere il pubblico in mente.

In uno dei suoi progetti recenti, *Movatar*²⁶, lei indaga il rapporto tra reale e virtuale da un punto di vista inedito, in quanto capovolge l'idea stessa di avatar. In questo caso non è più un essere umano reale che, tramite un avatar, entra in un mondo virtuale, ma un essere virtuale che abita un corpo reale interfacciandosi quindi con

²⁶ *Movatar* è un progetto del 2001 che studia la possibilità di inserire un'Intelligenza Artificiale in un corpo fisico, permettendo in tal modo all'avatar di accedere al mondo reale e di agire in esso.

la realtà fisica. Da un punto di vista artistico e performativo quali sono le possibilità che un essere di questo genere potrebbe aprire?

Ritengo che esista una naturale possibilità che ciò avvenga. Se uniamo un agente artificiale, un avatar, con una specie di Intelligenza Artificiale, questo implicherebbe che l'avatar stesso possa diventare autonomo, e ciò gli darebbe la possibilità di relazionarsi con il mondo fisico. Potrebbe esserci qualcosa che il mio avatar fa usando il mio corpo fisico nel mondo reale, nello spazio fisico di un ambiente complesso. Penso sia una possibilità molto interessante poiché viene eliminata la distinzione tra fisico e virtuale, oltre a quella tra idea e azione, avatar e corpo. Quello di cui stiamo parlando è un sistema operativo esteso. Se guidi un'automobile il tuo corpo e la macchina diventano un sistema operativo. Puoi percorrere cento chilometri in un'ora, ma solo se stai controllando e usando la macchina. Non è una speculazione così esagerata pensare che come esiste un sistema operativo fisico-tecnologico si possa avere un sistema operativo fisico-virtuale. Un corpo fisico sarebbe in grado di interagire in modo più efficace in un computer usando lo spazio della virtualizzazione e lo spazio del computer potrebbe estendersi nel mondo fisico tramite le azioni del suo agente virtuale.

In questa prospettiva, non importa più chi sta controllando, come quando stai guidando la tua macchina non pensi a chi detiene il controllo. Tu e la macchina dovete lavorare insieme. In un sistema operativo fisico-virtuale nessuno detiene il controllo: le operazioni che voi agite insieme, tu e la macchina, aumentano le vostre possibilità. Sono innumerevoli le cose che noi non possiamo sperimentare ordinariamente. Non possiamo vedere microscopicamente senza uno strumento, non possiamo vedere nemmeno telesopicamente senza uno strumento, non possiamo analizzare il comportamento fisico degli atomi senza un equipaggiamento tecnologico adeguato.

Ciò che conta è determinare come questa relazione con la tecnologia e queste informazioni possano generare nuove operazioni, nuove tipologie di azioni nel mondo che non potremmo fare come semplici corpi biologici. Sono abbastanza dubbioso riguardo al rapporto tra scienza e arte. Parzialmente perché la ricerca che un artista potrebbe fare è molto diversa da quella che

una scienziato potrebbe fare. La ricerca scientifica è più specifica, più specializzata. I progetti o le *performance* artistiche sono più intuitive, meno strutturate e riguardano più l'effetto che hanno [sul pubblico] rispetto alle informazioni che veicolano.

L'Arte riguarda più l'esperienza che l'informazione. Lo sforzo che fa la scienza è fondamentalmente differente rispetto a quello dell'Arte. Detto questo, c'è una stretta relazione tra l'artista e lo scienziato: la tecnologia. Entrambi usiamo la tecnologia, anche se la utilizziamo in modi differenti. Pertanto c'è una relazione, ma non possiamo semplicemente tornare all'ideale del Rinascimento di un Uomo Universale. Nell'epoca contemporanea, un Michelangelo o un Leonardo da Vinci non potrebbero semplicemente esistere, poiché ci sono troppe informazioni. Oggi non puoi essere un biologo, un architetto, un fisico e un artista come lo si poteva essere nel XV secolo poiché a quel tempo le informazioni di una specializzazione qualunque potevano essere gestite da un unico individuo. Oggi queste discipline sono soltanto troppo specializzate e una singola persona non può studiarle tutte allo stesso livello.

Partendo dal presupposto che un cyborg è un essere umano aumentato grazie alle tecnologie in grado dunque di modificare le possibilità date dal mondo reale, mentre un essere virtuale nega l'essenza stessa del reale come lo conosciamo, per il teatro e le arti performative postmoderne quali potrebbero essere i rapporti che si sviluppano tra un attore cyborg e un attore virtuale?

Innanzitutto ritengo ci siano una molteplicità di relazioni possibili da un punto di vista performativo. Per esempio, un corpo fisico deve operare in un mondo di massa, gravità, frizione. Un corpo virtuale opera effettivamente alla velocità della luce. Noi possiamo trasmettere e replicare continuamente quasi ogni cosa grazie alle nuove tecnologie. Inizialmente ciò che era interessante per le persone era la capacità di creare un collegamento con un agente virtuale: ad esempio, se stavi di fronte a uno schermo e muovevi il tuo braccio e nello stesso modo l'avatar muoveva il suo braccio. Questo era

un tipo di lavoro molto interessante all'inizio, ma non molto complesso, poiché è semplicemente la Motion Capture²⁷.

Io ho pensato potesse essere molto più interessante se io avessi avuto solo in parte il controllo e l'Avatar o il *Movatar* avesse potuto attivare e coreografare una parte del mio corpo. Quindi in *Movatar*, la parte alta del mio corpo è controllata dall'Avatar, ma la parte bassa del mio corpo, le mie gambe, sono libere di muoversi. È una sorta di esperienza di un corpo spezzato: metà del mio corpo è la manifestazione della coreografia decisa dall'Avatar e l'altra parte è composta dalla mia improvvisazione. Ritengo questa sia una relazione significativa tra due diversi agenti. Ciò che è interessante in questo tipo di operazioni è il fatto di interrogare il modo in cui un individuo può operare tra il mondo fisico e quello virtuale, ma anche viceversa.

Pensa che anche una performance virtuale permetta al pubblico di interagire, di essere parte attiva dell'evento?

Dipende tutto dall'interfaccia. Per esempio, io ho svolto degli spettacoli in *Second Life* dove ovviamente io agivo con il mio avatar dall'Australia. Altri performer potevano essere a New York o Londra e gli spettatori provenivano da ogni parte del mondo, dall'Europa al Giappone. In questo senso tutti coloro che hanno un avatar occupano lo stesso spazio virtuale il quale permette a ognuno di interagire con altre persone reali che occupano il corpo virtuale dei loro avatar. Tutti in questo tipo di spettacoli, come dicevo se hanno un corpo virtuale, possono sperimentare la *performance* virtualmente, anche se i loro corpi fisici si trovano in altri posti o in altri fusi orari. Quindi, sì, possono interagire, ma dipende dall'interfaccia. In *Second Life* questo avviene facilmente.

De Kerckhove afferma che il corpo rinascimentale è finito, che non si può più parlare di punto di vista nella società contemporanea, ma di *point d'être*, in quanto l'unico riferimento che nell'era digitale

²⁷ La *Motion Capture* è una tecnica che permette la registrazione del movimento di un corpo fisico per poi ricostruire quello stesso movimento in un ambiente virtuale, facendolo svolgere da un avatar.

possiamo avere è interno a noi stessi, è la nostra propriocezione, la nostra coscienza. Nello stesso tempo l'idea post-umana di corpo, come formulata da Katherine Hayles, nel suo libro *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*²⁸, vede la coscienza come qualcosa di esterno a noi stessi, un epifenomeno. All'essere post-umano in questa prospettiva viene preclusa la possibilità di avere una propria autonoma volontà. Cosa ne pensa di questi due punti di vista? Inoltre, qual è la sua posizione rispetto alla coscienza umana?

Apprezzo ciò di cui De Kerckhove e la Hayles parlano, ma non sono completamente d'accordo con loro. Ciò che a me interessa di quello che De Kerckhove afferma è che noi non siamo solo dotati di un punto di vista, ma di un punto d'essere e in questo modo egli enfatizza l'importanza della propriocezione. In ogni caso quando inizia a parlare di coscienza il discorso diventa problematico, perché è la parola stessa ad essere problematica. La Hayles dice che la coscienza è un epifenomeno. Se lei intende che essa è esterna, allora di nuovo mi ritrovo di fronte a un problema.

Il modo in cui preferisco guardare al corpo è relativo non al fatto che il corpo sia un oggetto nel mondo, che può osservare, monitorare e valutare il mondo stesso, questa è una sorta di idea cartesiana e scientifica del corpo. Piuttosto direi che il corpo non è un oggetto nello spazio, ma un'espressione del mondo in cui vive. Quindi il motivo per cui il mio comportamento, e il comportamento del corpo di chiunque, è interessante è perché il mondo stesso è curioso, affascinante e complesso. Per esempio, basti pensare a una formica. Le formiche sono creature molto piccole con menti molto piccole, ma sono in grado di mettere in atto diverse azioni di collaborazione estremamente complesse.

In ogni caso se si esamina cosa ogni formica sta facendo individualmente, si noterà che ogni formica sta effettivamente facendo cose molto semplici che sono la risposta al complesso ambito che occupano. Di conseguenza il loro comportamento interessante è legato alla complessità del mondo in cui

²⁸ Cfr. N.K. Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago 1999.

vivono. Tuttavia, riguardo alla parola coscienza, avremmo davvero bisogno di un altro elemento di cui parlare, perché la parola coscienza viene usata spesso in modo estremamente impreciso, e dobbiamo spiegare cosa ognuno intenda quando ne parla.

Le persone usano in modo intercambiabile la parola coscienza insieme a consapevolezza o intelligenza, per cui, per esempio, possiamo dire che un animale è cosciente. Un animale potrebbe essere consapevole, ma non nel senso in cui un essere umano è consapevole. Un essere umano è consapevole perché è in grado di riflettere, di considerare e proporre possibilità alternative di azione e pensiero in una modalità speculativa. Per cui un animale, una formica, potrebbe rispondere alla presenza di un altro animale, di un'altra formica, ma non dobbiamo assolutamente confondere questo tipo di coscienza con quella attribuita ad un essere umano.

Gli uomini hanno innumerevoli possibilità grazie alla loro coscienza, le quali includono la capacità di linguaggio e di scrittura che permettono di archiviare le informazioni, inoltre la nostra coscienza ci permette di ridefinire eventi particolari che avvengono nel mondo. Ci sarebbero moltissime cose impossibili senza la nostra coscienza che includono la possibilità di migliorare le tecnologie. Tramite Internet, per esempio, possiamo relazionarci tra noi. Lo spazio tra le persone potrebbe essere enorme, ma la lontananza psicologica collassa di fronte a uno schermo piatto. Sulla superficie dello schermo l'esperienza della soggettività si riaccende. Certamente è un tipo di esperienza impoverita: non è possibile sentire la presenza fisica delle altre persone negli altri luoghi, ma li puoi vedere e sentire e soprattutto puoi interagire psicologicamente. Nel prossimo futuro potremo avere un ritorno sempre più forte e potremo forse sperimentare le persone in remoto in modalità diverse, con più sensi coinvolti nella relazione. La nostra coscienza si sta espandendo: sta diventando una consapevolezza più globale, grazie alle nuove tecnologie e alle informazioni che vengono sempre più distribuite nella rete.