



Fig. 1. Paolo Bresciani, *Senza titolo*, 1988. Courtesy Archivio Paolo Bresciani, Napoli

Intersezioni tra animali, macchine ed ecologie nell'arte contemporanea italiana

Gianlorenzo Chiaraluce

Il rapporto tra animali non umani e macchine, dove con il secondo termine s'intendono specialmente i veicoli adibiti alla locomozione, al trasporto, alla generazione di forza e al lavoro, si presenta come un modello di combinazione apparentemente ossimorico, che, proprio in virtù del potenziale generativo delle sue aperte contraddizioni, ha profondamente sollecitato l'immaginario contemporaneo. La molteplicità di raffigurazioni scaturite da tale giustapposizione ha attraversato ambiti eterogenei, dall'arte visiva, al design e al cinema, fino a penetrare nell'industria pubblicitaria. Questa singolare relazione, riconducibile tanto al desiderio di sostituire, amplificare o simulare la vitalità animale mediante dispositivi tecnici, quanto all'intento di esaltare la macchina come attributo 'naturale' dell'essere umano, incarna uno dei sentori simbolici che rivelano delle zone di tensione insite nella transizione postindustriale.

Attraverso l'analisi di alcune pratiche artistiche degli ultimi decenni, in particolare dagli anni Novanta del Novecento a oggi, è possibile seguire gli sviluppi di una linea concettuale che evidenzia tale intersezione, profondamente condizionata dai progressi tecnologici e dalle modalità con cui questi sono stati interiorizzati, rifiutati o incorporati nella vita quotidiana. La figura macchina-animale è stata declinata in una varietà di ibridi digitali, assemblaggi post-organici, accoppiamenti paradossali tra corpi animali e strutture meccaniche, configurandosi come un campo aperto alla

riflessione critica. In queste sperimentazioni si riflettono le inquietudini di un'epoca segnata da trasformazioni ambientali, materiali e percettive, che investono il paesaggio, i corpi, umani e non, le forme stesse della rappresentazione. Esse si sono evolute parallelamente, transitando da un primo orizzonte sospeso tra utopia, distopia e tecnofilia, che ha come sottofondo l'alterità macchina-animale, a una più speculativa e trasformativa interrogazione del dominio umano sulla natura. Hanno pertanto messo in discussione le categorie di naturale e artificiale, i rapporti di potere e le ricadute ecologiche o biopolitiche che investono il vivente attraverso il non vivente.

Tra tutti i dualismi con cui si è articolato il pensiero contemporaneo, quello tra naturale e artificiale ha goduto, infatti, di una posizione persistente e pervasiva in diverse discipline, tra filosofia, scienza, arte e tecnologia. Ciò non solo in virtù della sua versatilità teorica, ma anche per la capacità di produrre continui aggiornamenti e revisioni, sollecitati dai rapidi cambiamenti imposti dall'evoluzione tecnica e dalle conseguenze che comportano, di riflesso, nelle nostre vite¹. I due termini si sono storicamente determinati per opposizione reciproca, sancendo una netta separazione tra ciò che è 'naturale' – ovvero tradizionalmente ricondotto all'alveo dell'originario, spontaneo, biologico – e ciò che è 'artificiale' – dunque costruito, derivato, tecnico. Questo schema ha contribuito a delineare un immaginario per cui l'integrazione tra le due sfere è apparsa limitata, o strumentalmente orientata a rafforzare la centralità dell'essere umano come sintesi superiore della natura e massimo dominatore della tecnica.

Le radici di questa dicotomia affondano nei primi tentativi di definizione della modernità occidentale, mossi dall'impulso a conoscere, replicare e controllare il mondo vivente attraverso l'affinamento dei saperi.

Emblematica, in tal senso, è la fortuna che nell'Europa del XVIII secolo ebbero gli automi: macchine aventi spesso sembianze zoomorfe, progettate per imitare artificialmente funzioni organiche. Celebre è, tra i tanti, il caso dell'oca costruita nel 1739 da Jacques de Vaucanson, che pare fosse dotata perfino di un apparato digerente posticcio, a simulare le funzioni dell'intestino. Lungi dall'essere semplici strumenti di intrattenimento, tali dispositivi riflettevano le più profonde aspirazioni a rendere il vivente riproducibile; un marchingegno composto da ingranaggi che sostituivano la carne con il metallo, sottoposto a un regime di prevedibilità e controllo. In tal modo, erano messi alla prova, nel tentativo di creare entità che sfidassero le prerogative della creazione e della biologia, eternizzando l'organico attraverso materiali imperituri². Sfondo di questo contesto, nonché sintomo della problematica assimilazione tra macchine e animali, è stata la teoria della *bête-machine*, formulata nella prima metà del Seicento da Cartesio³. Si tratta di uno dei momenti fondativi dell'antropocentrismo moderno, di uno snodo teorico imprescindibile per comprendere le narrative attraverso cui la soggettività umana ha costruito l'alterità animale.

Secondo Cartesio, anche l'animale andava inteso come un automa vivente, un corpo senziente ma privo di anima e pensiero, incapace di accedere alla ragione e dunque escluso dalla sfera della soggettività. Una creatura che reagiva immediatamente agli stimoli esterni, ma che non era in grado di agire intenzionalmente, né di articolare un linguaggio dotato di significato. Questa riduzione meccanicistica ha assolto nel tempo una funzione ideologica: circoscrivere l'umano entro una soglia di eccezionalità, basata sull'esercizio della razionalità, qualità negata agli altri viventi. In tal modo, la sovrapposizione tra congegni e animali

ha legittimato una duplice operazione di dominio: quella epistemologica, che definisce ciò che merita di essere conosciuto, e secondo quali modalità, e quella materiale, che giustifica la subordinazione e lo sfruttamento del non-umano.

Come ha osservato il filosofo Thomas Macho, è in questo contesto che nel dibattito contemporaneo si possono distinguere due principali orientamenti sui confini tra umani, animali e macchine. Da una parte, c'è chi continua a rivendicare una posizione morale e cognitiva privilegiata per i primi, sostenendo che ai secondi sia preclusa la parola e alle terze il pensiero, ovvero che entrambi non possano agire con intenzionalità o responsabilità. Dall'altra, c'è chi propone una critica radicale della storia antropica "delineando un ritratto dell'uomo come animale malriuscito o come macchina disfunzionale per eccellenza"⁴. Viene così rovesciata la gerarchia ontologica che aveva a lungo separato i tre termini.

Assumere come punto di partenza il paradigma cartesiano della *bête-machine* – non già come riferimento programmatico, ma come passaggio preliminare da interrogare – consente di rimettere in discussione la genealogia stessa di quella che Macho definisce "storia umana"⁵. Una narrazione fondata su opposizioni binarie e dispositivi di esclusione, che ha definito l'essere umano per contrasto, proiettando le proprie alterità sui restanti enti. Come riposizionarsi, oggi, all'interno di questa storia? Quali varchi interpretativi si aprono quando si disinnescano i presupposti di tale costruzione e se ne ascoltano immaginativamente gli echi rimossi? In che modo hanno agito, al suo interno, soggetti e agenti esterni al canone antropocentrico? Secondo quali traiettorie culturali, storiche e simboliche si è trasformata la volontà creativa che da essi scaturisce? A partire da tali interrogativi è possibile osservare come, nei secoli successivi, l'interazione tra animale e macchina

sia stata rielaborata dall'inventiva artistica non più (o non soltanto) come figura di alienazione, ma come spazio speculativo e critico dove proporre una ridefinizione dei confini e delle pratiche di reciprocità del vivente e del tecnologico.

La crisi ecologica globale, l'avvento delle biotecnologie e delle intelligenze artificiali, l'ibridazione crescente tra corpi e dispositivi, tra ambienti biologici e infrastrutture meccaniche, sollecitano un ripensamento radicale delle categorie tradizionali. Non si tratta più di stabilire se un fenomeno appartenga all'uno o all'altro polo, ma di comprendere come i due domini si co-determinino, si contaminino, si ridefiniscano reciprocamente, secondo una prospettiva che metta in discussione il primato dell'essere umano e problematizzi il suo impatto sugli equilibri dell'ecosistema.

In questa cornice, le ultime teorizzazioni di Donna Haraway offrono un contributo cruciale. Rifiutando la logica oppositiva tra naturale e artificiale, Haraway propone di ripensare l'epoca attuale attraverso una logica simpoietica⁶, fondata su relazioni di co-produzione e co-evoluzione tra enti eterogenei, siano essi animali, macchine, ecosistemi o infrastrutture. La filosofa recupera il termine *sympoiesis* (dal greco *syn* = insieme, e *poiesis* = fare, generare) per descrivere sistemi complessi, dinamici, situati, in cui nessuna entità è autonoma o auto-fondata, ma sempre coinvolta in reti di dipendenza reciproca. A differenza dell'autopoiesi, che presuppone un sistema chiuso e autoregolato, la simpoiesi riconosce la compenetrazione costitutiva tra forme di vita e non-vita, tra soggetti e oggetti. Haraway, inoltre, individua nella "Nuova Nuova Sintesi"⁷ un paradigma emergente nelle scienze della vita e nelle pratiche artistiche transdisciplinari, che intreccia ecologia, evoluzione, sviluppo, storia, affetti, performance e tecnologie, ridefinendo in chiave processuale e collaborativa le

relazioni tra umano e non-umano. È così che la natura, lungi dall'essere uno sfondo stabile, si configura oggi come un campo relazionale complesso, attraversato da forze materiali, biologiche e tecniche, mentre l'artificio non è più interpretabile esclusivamente come deviazione dalla 'purezza' del vivente, ma come sua prosecuzione, modulazione o persino condizione di possibilità. Tornando al panorama artistico, il contesto italiano si è rivelato, già sul finire degli anni Sessanta, un terreno particolarmente fertile per la costruzione visiva dell'assimilazione tra naturale e artificiale, sebbene ancora privo di una piena consapevolezza critica riguardo alle implicazioni etiche ed ecologiche oggi diventate centrali. Da un lato, l'Italia continuava a essere rappresentata come un paese agricolo, basato sull'economia del settore primario e sulla cultura della terra e dell'allevamento; dall'altro, il rapido sviluppo dell'industria – in particolare quella automobilistica – e la sua capillare diffusione mediatica contribuivano a plasmare un nuovo immaginario collettivo, sempre più orientato all'ideologia del progresso tecnologico. Proprio sull'onda di quest'attrito, alcuni artisti iniziarono a interrogarsi sul ruolo e sulla rappresentazione dell'animale nella sua doppia natura, biologica e artificiale, attratti dalle possibilità sperimentali offerte da materiali industriali e sintetici. È su questo versante che si situano le ricerche di Gino Marotta, Piero Gilardi e Claudio Parmiggiani, i quali hanno rielaborato l'immagine zoomorfa in chiave plastica, trasformandola in un dispositivo visivo capace di intercettare le inquietudini, i processi e le trasformazioni di un mondo in rapida mutazione⁸.

Tale scenario evolve drasticamente a cavallo tra XX e XXI secolo, in concomitanza con ciò che Giovanni Aloï ha definito:

“the current posthumanist enthusiasm for the triangulation between

animals, machines and humans that in philosophical realms proposes an abandoning of anthropocentric certitude”⁹.

L’elaborazione delle teorie sul cyborg, l’impatto delle nuove tecnologie sulla produzione artistica, gli effetti ambientali dell’industrializzazione nell’era dell’Antropocene e una crescente attenzione per le estetiche biopolitiche, rappresentano alcune delle coordinate principali attorno a cui si muovono le ricerche delle generazioni recenti¹⁰. Con intenzionalità mutate, gli artisti che riflettono su tali questioni hanno ripreso il tema dell’ibridazione animale-artificiale, radicalizzandone gli esiti: hanno accostato il soggetto animale a veicoli, autovetture o dispositivi meccanici, prodotto opere che inducono a interrogarsi criticamente sulle mitologie del progresso, sulla ridefinizione dei presupposti ecologici e sull’aggiornamento del concetto stesso di natura.

A partire da queste premesse, il presente scritto prende in esame una selezione di pratiche artistiche italiane che, negli ultimi tre decenni, hanno esplorato in modo stratificato il rapporto tra animale e macchina, attraverso forme installative complesse. L’attenzione si concentra su tre figure in particolare: Paolo Bresciani, che dalla metà degli anni Novanta ha realizzato una serie di collage digitali e manipolazioni grafiche, i *Moggetti*, dove diversi animali si fondono con componenti meccaniche e parti di veicoli; Nico Vascellari, la cui ricerca recente indaga le genealogie culturali e industriali del motore, smascherando le retoriche di progresso e potere che associano l’energia meccanica al dominio umano sulla natura; Giulia Cenci, che disarticola e ricombina frammenti di calchi animali a macchine agricole, dando forma a una visione da cui scaturisce la difficoltà del posizionamento tra attività di allevamento ed esercizio di potere sui corpi animali.

Ciò che accomuna questi artisti non è soltanto il ricorso a un’iconografia affine – quella dell’ibrido macchina-animale – ma la capacità di interrogare, attraverso di essa, le relazioni tra tecnica e natura, tra immaginario tecnologico e forme di vita. Se i lavori di Bresciani muovono inizialmente da un’estetica fantascientifica, legata alle prime sperimentazioni digitali e a una fascinazione per la contaminazione surreale tra organico e meccanico, l’evoluzione del suo linguaggio visivo verso il nuovo millennio si accompagna a una crescente consapevolezza ecologica. In questa transizione, la sua opera entra idealmente in risonanza tanto con la riflessione archetipica e simbolica sul motore proposta da Vascellari, quanto con la tensione materialista e post-rurale che innerva la ricerca plastica di Cenci. Le loro traiettorie, pur mantenendo direzioni autonome, convergono nel delineare un orizzonte condiviso in cui la macchina non è più uno strumento interamente pilotato dall’umano, né l’animale è ridotto a oggetto muto dello sguardo antropocentrico. Entrambi divengono, assieme, regioni d’instabilità capaci di aprire, con il loro urto, spazi immaginativi, dove trovano cittadinanza forme intersezionali di alleanze possibili.

I Moggetti di Paolo Bresciani: per un’estetica della transizione animale-macchina dagli anni Novanta

Paolo Bresciani (Napoli, 1961 – Roma, 2009) è stato un pioniere delle pratiche d’ibridazione artistica tra entità animali, macchine e soggettività umana nello scenario italiano contemporaneo. Dopo la formazione presso l’Art Institute di Chicago, all’inizio degli anni Ottanta maturò la decisione di rientrare in Italia: prima a Milano, dove lavorò in una ditta pubblicitaria, successivamente a Napoli, dove

avviò una collaborazione decisiva con il gallerista Lucio Amelio, promotore delle sue prime esposizioni. Gli anni Ottanta costituirono, infatti, un momento di svolta nella sua pratica artistica. Se agli esordi Bresciani si era concentrato prevalentemente sulla ritrattistica, adottando pose classiche e stilemi tradizionali, con una pittura tonale di chiara influenza manierista e ottocentesca, a partire dalla metà del decennio, il suo lavoro si orientò verso una ricerca più matura e personale. Lucida testimonianza ne è la serie *70x70* del 1988, composta da trentuno tele quadrate nella misura in centimetri dichiarata nel titolo. Le opere erano realizzate prevalentemente con intarsi di carta intelata dipinta ad acquerello e incollata su un supporto. Talvolta presentavano alcune variazioni tecniche, come nel caso di due lavori dove l'acquerello è sostituito dalla tempera su tela. Nel complesso, queste prime sperimentazioni davano forma a combinazioni eterogenee di entità naturali e artificiali, giustapposte secondo pattern basati su ordinamenti geometrici o simmetrici. Fiammiferi, caffettiere, frutta, stampelle per indumenti, cavi del telefono, frecce e tiri a bersaglio, alle volte anche animali reali o fantastici, o sagome d'insetti abbinatae l'un l'altra, confluivano in un proteiforme e bizzarro campionario di soggetti, con cui l'artista ipotizzava di omologare elementi fra loro antitetici utilizzando lo stesso registro visivo, asettico e controllato. Alcuni di questi esemplari vennero presentati alla prima occasione espositiva ufficiale di Bresciani, nel giugno del 1988, quando, con la Galleria Lucio Amelio, partecipò alla mostra collettiva *Perspective*, presso la Fiera di Basilea.

Tra le opere esibite, si distingueva un *Senza titolo*, rappresentativo delle future ricerche dell'artista, incentrate sull'integrazione tra entità animali e macchine (fig. 1). Al centro di uno sfondo acquarellato dai toni

sfumati e cangianti, simile a un pulviscolo gassoso che prelude a un'apparizione onirica, prendeva forma l'immagine di una singolare creatura biomeccanica. L'ibrido, talmente accurato da risultare quasi verosimile, fondeva tratti di vari animali a parti di veicoli da lavoro. Un volto d'elefante, i cui arti anteriori erano costituiti da braccia con escrescenze globulari lungo i lati, coronava un corpo centrale somigliante all'esoscheletro di un armadillo, mentre la sezione posteriore era articolata in una ruota, con la funzione di coda, e una ruota, a sostegno del complesso.

In un appuntamento espositivo poco successivo alla mostra di Basilea, presso l'Associazione Culturale Nova di Roma, nel 1989, Bresciani propose tredici delle opere tratte dalla serie *70x70*. Nonostante l'acquerello in questione non fosse presente, la recensione che Laura Cherubini consegnava alle pagine di "Flash Art" apriva spunti di riflessione utili a collocare le sintesi immaginative dell'artista. Oltre a identificare il processo di metamorfosi come minimo comun denominatore di tutte le opere della serie, la critica suggeriva un puntuale parallelismo tra Bresciani e le illustrazioni di Jean Ignace Isidore Gérard¹¹, disegnatore francese attivo nella prima metà dell'Ottocento, conosciuto più comunemente con il nome di Grandville e considerato da molti un apripista del movimento surrealista¹². Egli si distinse per un tipo d'illustrazione caratterizzata da montaggi di figure apparentemente discordanti, accostamenti incongrui che giocavano sugli stati di trasformazione tra animali, oggetti, macchine e umani¹³, insieme caricaturali che parodiavano l'evoluzionismo scientifico¹⁴. Come ha sottolineato Riccardo Notte, anche nell'opera di Bresciani si assiste a un flusso estetico in cui "l'artista coglie quelle segrete affinità tra strutture apparentemente estranee"¹⁵. Il suo scorgere fuggevoli analogie formali, grazie a un intuito subitaneo, correlato alle risorse emer-

genti dall'inconscio, affondava di certo le radici in una prassi para-surrealista¹⁶. Tuttavia, per ragioni cronologiche, le ricerche delle prime avanguardie restavano ancorate a una dimensione marcatamente onirica, in cui lo iato tra reale e immaginifico segnava uno scarto difficilmente sanabile.

Negli anni coevi a Bresciani, la distinzione fra organismi viventi e macchine si andava invece sempre più assottigliando anche nell'immaginario collettivo¹⁷. Accadimenti tecno-scientifici impensabili nella prima metà del Novecento, come le manipolazioni organiche e genetiche o la scoperta dell'intelligenza artificiale, avevano irrimediabilmente ridotto il confine tra fantasia e realtà, dispiegando più concreti orizzonti d'ipotesi e più aggiornati strumenti al servizio della creazione artistica.

Per ciò che concerne la produzione culturale, già la cinematografia e la letteratura fantascientifica raccoglievano molti di questi stimoli. Tra tutti gli esempi possibili, il film *Blade Runner* del 1982, diretto da Ridley Scott, costituisce un caso sintomatico della ripercussione di tali tematiche a cavallo tra anni Ottanta e Novanta; un simbolo generazionale e distopico di rimpiazzamento degli organismi biologici con perfetti fabbricati robotici. La pellicola, un successo colossale a cui fece seguito una distribuzione planetaria, era liberamente ispirata al libro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick. Un autore non a caso menzionato di frequente nelle note diaristiche di Bresciani¹⁸, prontamente riconosciuto da alcuni critici vicini al suo lavoro come punto di riferimento diretto¹⁹.

Senza titolo, preso qui in esame, si colloca dunque lungo due direttrici principali: da un lato, l'eredità surrealista dei processi di metamorfosi tra animali e macchine; dall'altro, l'influenza più serrata del cyberpunk. Quest'ultimo movimento trans-disciplinare emerse nell'ambito della fantascienza statunitense degli anni Ottanta, come rea-

zione a una visione meramente utilitarista della tecnologia. Prefigurava infatti scenari futuri dove i rischi dell'ipertecnologizzazione prendevano forma attraverso il dominio di mega corporazioni informatiche, reti digitali pervasive e corpi intrinsecamente fusi con macchine, a tal punto da entrare nella carne ed estendere i limiti fisici del corpo²⁰. Il cyberpunk si ramificò in vari filoni, tra cui il biopunk: una derivazione centrata sulla manipolazione genetica e biologica, che tematizzava l'intervento biotecnologico come nuova frontiera d'ibridazione²¹.

Bresciani si colloca dunque lungo questa tradizione. Nel 1988, in uno dei suoi diari, annotava una frase rivelatrice, si direbbe quasi consapevole, delle trasformazioni a venire: "i robot saranno (somiglieranno) come gli animali con esoscheletro"²². Con queste parole l'artista esprimeva la sua visione per il futuro, prefigurando un mondo dove non sarebbe più stato possibile scindere del tutto il non-umano dalle macchine. Tratti peculiari di determinate specie, come per l'appunto gli esoscheletri, venivano da lui reinterpretati come protesi robotiche per una futuristica commistione tra naturale e artificiale, concretizzabile grazie a tecnologie avveniristiche sempre più invasive. Il termine esoscheletro, nato in ambito zoologico per indicare una struttura posta a protezione del corpo, è stato adottato nel lessico tecnologico per definire dispositivi cibernetici esterni, capaci di potenziare le capacità fisiche e di fungere da muscolatura artificiale. Non sorprende, dunque, che Bresciani riprese il tema in un diario del 1995, accostando fotografie di scarabei raccolti nel 1992 a Todì, insieme all'amico Alighiero Boetti, a riproduzioni di opere particolarmente emblematiche per la sua poetica e il rapporto con l'alterità (fig. 2). La prima, *His Only Friend* di Briton Rivière, è un olio su tela del 1871 ritraente un giovane mendicante scalzo, mentre dorme abbracciato a un piccolo cagnolino. Il ti-



Fig. 2. Paolo Bresciani, Diario personale del 1995. Courtesy Archivio Paolo Bresciani, Napoli

tolo simboleggia l'unicità del legame tra uomo e animale, elemento di forte interesse anche per Bresciani. La seconda, *Cactus Man* di Odilon Redon, è un'incisione del 1882 raffigurante il volto di un uomo coperto di spine, manifesto della predisposizione di Bresciani per l'ibridazione tra organismi differenti.

Sempre nelle pagine dello stesso diario, l'artista riportava una serie di annotazioni:

“insetti – l'esoscheletro – il fatto che mi sembra che le parti dell'esoscheletro siano intercambiabili – l'intercambiabilità – un'armatura – i vestiti – tuta da astronauta – arti artificiali – l'intercambiabilità – cose diverse – con l'attaccatura uguale (compatibile) è 'l'attaccatura' la base delle strutture”²³.

L'intercambiabilità, parola da lui sottolineata con valore enfatico, si poneva dunque alla base della procedura strutturale con cui organizzava le sue immagini. Era il frutto di un'operazione di montaggio derivata da una pratica associativa, attraverso cui conferiva uno statuto di veridicità a esseri fuori dall'ordinario. Se il montaggio può assurgere a principio con cui uniformare sistemi differenti e rendere plausibile la loro combinazione²⁴, Bresciani se ne serviva come strategia per accostare entità discordanti – tra cui parti di animali e parti di macchine – e rendere congruente il prodotto finale, delineando un nuovo grado di realtà tecnologico-naturale, come esaltazione e profezia di un'evoluzione futura. Alla luce di questo ragionamento, sembrerebbe consequenziale l'utilizzo che Bre-



Fig. 3. Paolo Bresciani, *Jet-Uccello*, 1996. Courtesy Archivio Paolo Bresciani, Napoli

sciani avrebbe fatto, all'inizio degli anni Novanta, di mezzi digitali per lavorare e manipolare direttamente le immagini. In numerosi casi, le post-produzioni effettuate coinvolgevano la sua stessa identità, ibridata con quella di altri organismi viventi; soprattutto animali, ma occasionalmente anche vegetali, batteri e mostri. L'artista utilizzò largamente il *morphing*, tecnica pionieristica inizialmente adottata in campo cinematografico, che consente di trasformare un'immagine in un'altra mediante una dissolvenza progressiva. Tra le serie più rappresentative nell'adozione di questo software, capace di amalgamare perfettamente due figure, si distingue quella dei *Moggetti*, un'evoluzione originale rispetto all'acquerello menzionato prima, che apre a prospettive creative in cui si manifesta più apertamente il dialogo tra animale e macchina.

Bresciani attribuiva grande rilievo a questo corpus. Lo considerava il punto culminante della propria carriera e una delle massime espressioni della sua creatività²⁵. Dopo averli avviati nel 1993, riprese i *Moggetti* in diversi momenti: tra il 1994 e il 1996 e

poi ancora fino al 2005. In questi lavori, l'ibridazione non coinvolgeva la corporeità dell'artista, ma quella di animali e oggetti, che spesso erano proprio veicoli. La maggior parte delle opere si componeva di manipolazioni digitali a colori, stampate su sfondi monocromi – neri o bianchi – dove al centro si stagliava la figura ibrida assemblata al computer. Più raramente, le immagini venivano stampate a vernice su legno. Bresciani interveniva frequentemente sulla stampa, modulandone le cromie con stesure pittoriche uniformi. Tali interventi davano vita a sperimentazioni che funzionavano come proposizioni contraddittorie. Erano enunciati ibridi che convogliavano due soggetti diametralmente opposti – uno tratto dal mondo naturale, l'altro da quello artificiale – in un'unità visiva ossimorica, ma perfettamente coesa. Anche i titoli delle opere, semplici e diretti, accentuavano l'effetto combinatorio: *Motozebra* (1993); *Autopesce* (1993); *Jet-Uccello* (1994) (fig. 3); *Aereopesce* (1995); *Ippotratore* (1995); *Motoscoiattolo* (1995); *Autotartaruga* (1996) (fig. 4)²⁶. L'artista ordiva perciò dei parallelismi fondati su una logica di compenetrazione



Fig. 4. Paolo Bresciani, *Autotartaruga*, 1996. Courtesy Archivio Paolo Bresciani, Napoli

formale, ma anche di conseguenti comparazioni fulminee. Le forme distese di un pesce venivano così accostate a quelle di un veliero al vento, il guscio di una tartaruga si espandeva fino a divenire la curvatura del tettuccio di un maggiolino, oppure, poteva accadere che la fisionomia aerodinamica di un uccello lo tramutasse in un jet.

L'assemblaggio tra forme differenti era stata una caratteristica di molte delle opere precedenti di Bresciani²⁷. Con i *Moggetti*, tuttavia, la complessità dell'operazione aumentava: l'animale diveniva uno degli attori principali dell'accorpamento, trascinandosi con sé una serie di implicazioni materiali e concettuali che superavano il precedente interesse dell'artista per le forme pure e gli intricati network visuali. In questa serie, egli si concentrava sull'idea di una corrispondenza tra la realtà naturale e una sua prosecuzione artificiale, esplorando combinazioni inedite tra entità appartenenti a categorie opposte per definizione. Guardando a parentele lontane, il suo approccio era quello di un telescopico scrutatore di papabili analogie, affine allo sguardo lenticolare del protagonista di *Palomar*

di Italo Calvino. Al cospetto di una giraffa, il personaggio calviniano aveva suggerito una similitudine avvicicabile alle connessioni incongrue ma coerenti di Bresciani: “La giraffa sembra un meccanismo costruito mettendo insieme pezzi provenienti da macchine eterogenee, ma che pur tuttavia funziona perfettamente”²⁸.

Come aveva annotato lo stesso Bresciani, il *morphing* fungeva da “motore paradossale” capace di generare “immagini paradossali”²⁹, conferendo loro uno statuto di verosimiglianza. Inoltre, egli aveva coniato il termine “metamorfizzare”³⁰ per descrivere il processo artistico con cui indagava i confini tra una forma e l'altra, attraverso immagini che suggerivano modifiche in atto, pur nella loro stasi. In una pagina di diario interamente dedicata ai *Moggetti*, aveva così approfondito le caratteristiche formali e le conseguenti derive percettive a cui tali figurazioni dovevano attenersi:

“l'immagine in movimento grande rivoluzione di questo secolo – nei miei ‘moggetti’ io creo un'immagine fissa che è nello stesso tempo in movimento.

Guardando si ha l'impressione dello sfuggire [...] quindi si passa da un'idea ad un'altra passando da un'immagine ad un'altra mischiati in un'unica immagine la mente non riesce a starsi ferma e passa una cosa-forma all'altra non riuscendo a trovare i confini fra una cosa-forma e l'altra.

Ci si aspetta sempre la conclusione, che una delle due immagini si sviluppi e arrivi a definirsi – ma io lascio in sospeso chi guarda – Lascia un senso di incompiuto.”³¹

Nei *Moggetti*, dunque, il confine non era più il territorio liminale della congiunzione, ma il centro di una nuova geografia dell'immagine, che trasmetteva un sentore di moto e trasmutazione, pur restando congelata nell'istante precedente al passaggio da una cosa all'altra. La concezione demiurgica intrinseca alla natura investigativa e creativa che presiedeva l'attività di Bresciani era ovviamente bilanciata da una componente auto-ironica, di cui si mostrava consapevole, al punto da dichiarare, in una sorta di confidenza a se stesso: “Chi credi di essere! Dio – che costruisci creature”³².

Gli anni in cui l'artista intraprese il lavoro sui *Moggetti* (1993-1994) coincisero anche con trasformazioni tecnologiche di portata epocale. Telefoni cellulari e computer iniziarono a consolidarsi come protesi indispensabili della quotidianità. In Italia, proprio nel 1994, venne fondato il World Wide Web Consortium e furono avviati i primi processi di digitalizzazione degli archivi, espandendo a macchia d'olio le potenzialità della rete³³; mentre in Svezia, venne eseguito il primo test clinico di xenotrapianto cellulare di isole suine su pazienti diabetici, rafforzando, anche da un punto di vista scientifico, la metafora del cyborg quale emblema del tempo. La visione di Bresciani, pur operando in un ambito radicalmente diverso da quello scientifico, si avvicinava per certi versi alla prima definizione di cyborg proposta nel 1960 da

Manfred Clynes e Nathan Kline, ovvero un sistema biologico integrato con dispositivi tecnologici che ne potenziano le funzioni fisiologiche. Nel loro articolo *Cyborgs and Space*³⁴, i due autori immaginavano l'innesco di dispositivi – come una pompa osmotica in un topo – per adattare l'organismo a condizioni ambientali estreme. In entrambe le prospettive, il corpo è concepito come struttura modificabile, suscettibile di essere estesa e ibridata con elementi artificiali. Tuttavia, mentre Clynes e Kline delineavano un modello ingegneristico e funzionalista, legato al miglioramento tecnico delle capacità biologiche, Bresciani a distanza di anni si muoveva in una prospettiva più estetica, orientata verso una visione morfogenetica del corpo, inteso come superficie aperta a processi di trasformazione. Il suo cyborg non era ancora quello postumano, relazionale e politicamente situato, teorizzato più avanti da Donna Haraway³⁵, ma neppure completamente transumano in senso stretto: si definiva come una figura liminale, in cui la tecnologia s'innesta nel vivente non per ottimizzarlo, ma per suggerire nuove configurazioni al confine tra specie e materiali.

Questa plasticità del corpo animale si radica nello stesso orizzonte evocato da Clynes e Kline, quello di un'esistenza in “environments which differ radically from those provided by nature as we know it”³⁶. Come ha dunque coerentemente ipotizzato Riccardo Notte, l'ambiente ipertecnologico in cui l'artista si trovava a operare ravvivava il problema della sopravvivenza della forma naturale in un contesto dominato dal primato dell'elettronica³⁷. All'epoca, Bresciani s'interessava anche di morfologia, disciplina che studia l'evoluzione delle strutture e delle forme negli animali e nelle piante. Alla luce di questa prospettiva scientifica, egli sembrerebbe aver messo in discussione non solo le modalità della trasformazione biologica, ma anche l'immaginario visivo



Fig. 5. Paolo Bresciani, *Motozebra*, 2000. Courtesy Archivio Paolo Bresciani, Napoli

che definiva le figure dell'animale e del veicolo. In tal senso, il computer non costituiva per lui soltanto uno strumento attraverso cui elaborare forme dell'alterità, ma un agente estetico a tutti gli effetti, capace d'intervenire direttamente nella produzione morfologica e con cui immaginare tecnicamente³⁸. La sua scelta di lavorare con soggetti animali e macchine corrispondeva perciò a una precisa intuizione formale e concettuale. Agli occhi dell'artista, queste due categorie incarnavano gli estremi di una tensione trasformativa che il digitale poteva finalmente rendere visibile. Gli animali, da lui concepiti come portatori di una presunta integrità naturale minacciata, e le macchine, come espressioni del potere tecnologico moderno, venivano mobilitati come poli oppositivi attraverso cui esplorare, mediante il suo 'pennello virtuale', i

limiti e le possibilità di una sintesi tra vivente e artificiale.

Un ultimo aspetto, di stampo prettamente ecologico, merita di essere approfondito in relazione alla serie dei *Moggetti*. Sebbene già presente in nuce nelle produzioni degli anni Novanta, esso emerge con maggiore evidenza nell'installazione presentata da Bresciani in occasione della XIV Quadriennale di Roma nel 2005³⁹. Per l'evento, l'artista espose una particolare configurazione della *Motozebra*, un'unica installazione costituita da una canonica manipolazione digitale combinata con tempera su legno di 170 × 120 cm, raffigurante l'ibridazione tra una zebra e una motocicletta (su modello progettato da Philippe Starck)⁴⁰ e da un video⁴¹ (fig. 5). Quest'ultimo era trasmesso su uno schermo piatto montato a parete e aveva una durata di 3'37". Attraverso la

successione delle immagini, si mostrava il processo di trasformazione progressiva della zebra in una creatura ibrida, a metà tra un animale e un motociclo. Un bozzetto rinvenuto in uno dei diari di Bresciani ha consentito di ricostruire lo sviluppo del video, attualmente non reperibile. L'animale era sezionato in quattro parti: la testa e il collo, gli arti anteriori, il dorso e gli arti posteriori. Ogni porzione subiva una metamorfosi sequenziale, trasformandosi nelle componenti meccaniche del mezzo di trasporto. A ogni trasformazione, una voce fuori campo⁴² forniva la spiegazione di quello che stava accadendo:

“1) sistema elettronico di autoguida a rete neurale zebrata

si adatta perfettamente a qualsiasi terreno il controllo è autonomo a comando vocale compensazione automatica algoritmica degli errori di guida

2) trazione anteriore a ruota per ottenere velocità elevate
frena in pochi metri per il singolare grip a zoccoli

ruota con raggi a forma e deformazione variabile
3) motore a metano ad iniezione organica da intestino a motore
velocità massima 300 Km/h e 200 Km/h fuori strada

1100 zebre vapore 500 km con una balla di fieno ed un litro di acqua completamente ecologico

4) trazione posteriore a zoccoli (in titanio e carbonio gommato)
per prestazioni ottimali in condizioni estreme”⁴³

Il filmato si concludeva con un'indicazione ironicamente commerciale:

“ordinate subito una motozebra cresce in 10 giorni
oppure ordinate un progetto di

autoanimale
qualsiasi vostra immaginazione oggi realtà”⁴⁴

La sua precedente carriera come pubblicitario aveva fornito a Bresciani gli stilemi retorici con cui persuadere lo spettatore-acquirente alla scelta di un marchingegno ingegnoso, che limitava l'inquinamento derivato dal trasporto automobilistico. L'artista piegava così la pubblicità, portavoce delle mitologie di un consumo immediato, al servizio dell'immaginazione, proprio quando le grandi speranze sul futuro del pianeta sembravano vacillare. Se il tema dell'ecologia era già presente nel discorso pubblico negli anni Sessanta e Settanta, l'avvento del nuovo millennio e di cambiamenti climatici più urgenti ha reso improrogabile una maggiore sensibilità ambientale in diversi campi del sapere e dell'azione politica. Questioni come la *green economy*, l'impiego di energie rinnovabili e la lotta al cambiamento climatico hanno acquisito un rilievo crescente nell'opinione pubblica, portando alla nascita di associazioni politiche e culturali preposte alla tutela dell'ambiente e alla promozione di un rapporto equilibrato tra l'essere umano e la sua incidenza sul mondo naturale⁴⁵. Parallelamente, sono stati introdotti regolamenti volti a limitare l'inquinamento dei veicoli e a ridurre il contenuto di piombo nelle benzine⁴⁶. In questo contesto, Bresciani ha ravvivato la carica dei *Moggetti*, consapevole che l'ibridazione tra naturale e artificiale presente nelle sue opere fosse portavoce della collisione di due sistemi: uno intrinsecamente legato alla sostenibilità del pianeta e l'altro, frutto dell'ingegno umano, che rischia invece di rappresentare una minaccia per il pianeta stesso. Conciliando opposti apparentemente discordanti, le opere di Bresciani stimolano una riflessione critica e al contempo visionaria su un possibile punto di equilibrio tra macchina e natura. Con

un linguaggio ironico e tagliente, l'artista tratteggia così un'ipotesi in cui progresso tecnologico ed esigenze del pianeta possano evolvere in un'unanimità armonica, verso una suggellazione ambientalista tra organico e inorganico.

*Animali e macchine nell'ultimo decennio:
Nico Vascellari e Giulia Cenci*

In anni recenti, il crescente impatto del cambiamento climatico⁴⁷ e le conseguenze legate alle derive dell'Antropocene⁴⁸ hanno esercitato una rilevante influenza anche sul panorama artistico contemporaneo. Rimandando centrati sulle macchine, il carbone e il vapore sono stati individuati come due agenti responsabili di questa svolta epocale⁴⁹, in cui le azioni umane stanno profondamente modificando il pianeta. A tal proposito, nel formulare la categoria teorica degli "iperoggetti", tra cui il riscaldamento globale figura come caso emblematico, il filosofo Timothy Morton ha osservato: "Innanzitutto, siamo negli Iperoggetti come Giona era nella pancia della balena. [...] Quando giro la chiave nel quadro della mia macchina agisco sul riscaldamento globale"⁵⁰. Anche l'atto apparentemente insignificante e ripetitivo di accendere un'automobile può dunque svelare la complicità ineludibile tra la condotta quotidiana e le grandi trasformazioni planetarie. L'alterazione territoriale e climatica prodotta da questa relazione supera ogni possibilità di controllo locale o immediato, le cui conseguenze si espandono in maniera autonoma e retroattiva, sfuggendo all'apparente pretesa di una gestione consapevole. Se l'essere umano ha infatti creato le macchine per estendere la sua attività sulla natura, la macchina stessa si è progressivamente affermata come agente di una co-azione capace non solo di modificare, ma anche compromettere gli equilibri ambientali.

Di fronte a queste dinamiche, molti artisti hanno coltivato una rinnovata sensibilità estetica verso il cambiamento climatico e il legame con l'ambiente, intrisa di una crescente disillusione rispetto agli approcci del passato, come testimoniato dall'esperienza di Bresciani, che ancora intravedeva nella sintesi tra naturale e artificiale una promessa di riconciliazione. Se la figura dell'animale sembrerebbe tuttora poter assurgere al ruolo di custode di un'immaginaria purezza originaria, residuo simbolico di una memoria geologica da salvaguardare, questo mito è oggi anche oggetto di un sospetto, in quanto ripropone un dualismo idealizzato tra natura e cultura, che l'ecologia contemporanea tende piuttosto a decostruire⁵¹. Il legame tra animale e macchina non si configura più come dialettico o immaginativo, è diventato piuttosto un campo di conflitto asimmetrico, dove l'animale appare travolto, compromesso, quasi del tutto assorbito dai processi tecnici. Il rapporto tra Nico Vascellari (Vittorio Veneto, 1976) e gli animali non umani si fonda su una coincidenza di sentire che l'artista percepisce come una prossimità esistenziale. Tale adiacenza, che Vascellari riconosce come fondamento etico del proprio sguardo, si manifesta, sin dalla giovane età, nella scelta del vegetarianismo e si traduce, dagli inizi della sua ricerca, in un'attenzione costante verso l'alterità⁵². Secondo l'artista, la natura non è un'entità statica, ma un organismo dinamico e in evoluzione, da cui trarre stimoli intellettuali, sensazioni e immagini. Per incanalare questo flusso, egli predilige lo strumento performativo, che unisce vicendevolmente al linguaggio scultoreo, video e della musica underground, in un processo di continua contaminazione tra media, vitalismi corporei e ritualità. In questa zona di frizione tra elementi rituali e inquietudini della modernità si colloca una delle recenti opere di Vascellari, *Horse Power*, presentata nel 2019 in occa-



Fig. 6. Nico Vascellari, *Horse Power*, 2019. Courtesy Studio Nico Vascellari

sione della XV Biennale di Lione (fig. 6). Si tratta di un video che mette in relazione una pluralità di forme animali con i loro impieghi simbolici e materiali all'interno della cultura umana, intrecciando tali riflessioni con l'evoluzione dell'automobile ed evocando una continuità enigmatica che attraversa tanto la storia dell'addomesticamento, quanto quella del desiderio umano di potenza riflesso su di essa⁵³. Protagonisti del lavoro sono nove animali scolpiti in cera, a grandezza naturale, che sostituiscono i cofani di altrettante automobili (fig. 7). La scelta degli animali non è casuale: ogni specie è selezionata poiché riprodotta nei loghi di case automobilistiche, rivelando un legame strutturale e simbolico tra l'animale e l'industria delle auto, che ne assorbe e capitalizza la forza. L'intervento scultoreo parte dunque dalla sintesi grafica del logo per restituire al soggetto animale, ridotto a stilizzazione commerciale, una corporeità

effettiva e tangibile.

Le ambiguità che emergono nella connessione tra vita animale e industria automobilistica – al centro della ricerca artistica di Vascellari – sono oggetto di un più generale quadro teorico delineato da Nicole Shukin nel suo studio *Capitale Animale*⁵⁴. L'autrice esamina la strumentalizzazione simultanea degli animali come forza biopolitica e risorsa economica nel contesto capitalistico contemporaneo. Shukin introduce il concetto di “valuta simbolica” per indicare il valore economico che l'animale assume tramite la propria rappresentazione iconica o discorsiva, indipendentemente dalla sua esistenza corporea. Al contrario, la “valuta carnale”, ovvero la materialità stessa dell'animale, tende a essere sistematicamente oscurata o edulcorata dal discorso storico, economico e culturale⁵⁵. In questo senso, l'opera *Horse Power* può essere letta come un gesto di visibilizzazione critica e storica



Fig. 7. Nico Vascellari, *Horse Power*, 2019. Courtesy Studio Nico Vascellari

di tale processo, dove Vascellari restituisce materialità e spessore corporeo a figure animali altrimenti ridotte a icone aziendali. Partendo da un'analisi del contesto urbano di Lione, città che ospita l'omonima Biennale e il cui simbolo araldico è un leone, l'artista scopre la coincidenza con l'emblema della casa automobilistica Peugeot. Da qui si sviluppa una ricerca sistematica sui loghi dell'industria automobilistica, che rivela come oltre quaranta marchi impieghino figure animali in quanto elementi identitari. L'opera di Vascellari s'inscrive dunque in tale genealogia simbolica per farne emergere il sommerso, riportando alla luce l'animale come corpo e soggetto invece di mero segno riduttivo.

Questa triangolazione tra animale, umano e macchina rivela una persistente tendenza antropocentrica a proiettare sul mondo tecnologico attributi propri della sfera naturale. Le forme sinuose, muscolari o agili

degli animali vengono frequentemente richiamate nelle linee e nelle volumetrie delle automobili, suggerendo un'affinità organica tra corpi biologici e dispositivi meccanici. Poiché l'essere umano è incapace di produrre ciò che è propriamente naturale, tende a naturalizzare le proprie creazioni artificiali, assegnando loro una parvenza di vitalità, forza e autenticità che le legittima simbolicamente. In tal senso, l'automobile non è solo una macchina, ma un simulacro vitalizzato, caricato di proiezioni mitiche e retoriche di potenza, libertà e dinamismo⁵⁶. La stessa Shukin ha osservato come, nelle culture capitaliste contemporanee, la sovrapposizione tra immaginario animale e rappresentazione dell'automobile costituisca una delle pratiche più efficaci di dematerializzazione ideologica. In particolare, nelle frequenti pubblicità in cui i veicoli vengono metaforizzati attraverso animali (leoni, cavalli, giaguari) si attiva



Fig. 8. Nico Vascellari, *Horse Power*, 2019. Courtesy Studio Nico Vascellari

un processo retorico che maschera le implicazioni materiali, ecologiche e sociali della mobilità moderna. Questa strategia, apparentemente innocua, contribuisce in realtà a occultare i costi ambientali della produzione e del consumo automobilistico, rinforzando una narrazione neoliberale in cui la tecnologia si presenta come fluida prosecuzione della natura e non come suo sfruttamento sistemico⁵⁷.

Se già Bresciani, con il video della *Motozebra* presentato alla XIV Quadriennale, aveva anticipato alcuni di questi temi in chiave sarcastica, Vascellari ne estremizza l'impianto critico, riconfigurandoli all'interno di un'indagine più sistematica e approfondita, orientata a far emergere le concatenazioni attraverso cui tali metafore si sono storicamente sedimentate anche nel linguaggio colloquiale. In termini linguistici, spesso ci si riferisce ad auto dalla particolare prestanza chiamandole 'bestie', mentre la potenza

di un motore viene misurata proprio in 'cavalli'. *British horse power* è il lemma inglese designante l'unità di misura della potenza meccanica da cui deriva esplicitamente il titolo del video di Vascellari, che gioca sulla discrasia linguistica tra la potenza naturale e mistica dell'animale e la forza motrice artificiale del motore.

L'artista sembra suggerire che il cavallo rappresenti una delle principali soggettività da considerare quando ci si avvicina all'opera. Dall'antichità fino almeno agli anni Trenta del Novecento, la presenza equina ha costituito una componente importantissima della vita umana. Già agli albori dell'Europa moderna, il cavallo era il fulcro di molte attività economiche ed energetiche, essenziali per le risorse e i trasporti⁵⁸. Ma, a scapito della sua centralità, un fenomeno indicato come il "narcisismo di specie della modernità"⁵⁹ lo ha reso quasi del tutto invisibile all'interno delle narrazioni storiche.

Le macchine impiegate in passato nel settore agricolo sfruttavano strutturalmente la forza motrice degli animali, stabilendo una relazione triangolare tra umano, macchina e animale, volta essenzialmente alla produttività. Già dall'epoca tardoantica, l'energia idraulica cominciò a sostituire la forza muscolare di altri esseri viventi, mentre la rivoluzione industriale introdusse combustibili fossili per alimentare i veicoli. La comparsa dell'automobile segnò, per certi versi, un processo di progressiva sparizione dell'animale. Come rileva Thomas Macho, dalla società industriale in poi "carbone e petrolio fungono da componenti organici delle macchine; al posto di animali e umani viventi ora agiscono come forza motrice piante e animali morti"⁶⁰.

Se nella storia dell'arte del XX secolo il cavallo è stato spesso associato a forme meccaniche, a celebrazioni del dinamismo e del progresso⁶¹, in *Horse Power*, Vascellari si allontana radicalmente dalla tradizione modernista. Per tre giorni e tre notti, ha ripreso, sui set di Cinecittà a Roma, automobili che percorrevano in loop traiettorie sferzanti, prive di una direzione definita (fig. 8). La corsa abbagliante e apparentemente insensata dei veicoli diventa una rappresentazione del vigore artificiale destinato allo spreco: un'energia priva di scopo e funzionalità, che incarna le nevrosi e le disfunzioni celate dietro l'apparente slancio verso il progresso. Vascellari ha lasciato piena libertà agli stuntmen nell'esecuzione delle traiettorie, imponendo loro soltanto che imitassero il comportamento delle creature assemblate ai veicoli⁶². Stando alle immagini, sembrerebbe però quasi che i piloti abbiano cercato di liberarsi dalle sculture fissate ai cruscotti, come se volessero scrollarsi di dosso carcasse investite, percepite come ostacoli alla visibilità durante la guida. Un gesto simbolico che evoca le amnesie di un processo storico: l'animale, inizialmente coinvolto, ogget-

tificato e poi stilizzato per scopi commerciali, viene infine rimosso e obliterato, in quanto presenza scomoda.

La stessa genesi della catena di montaggio automobilistico, emblema fordista della modernità capitalista, è intrinsecamente connessa con il mattatoio, luogo di smembramento e obliterazione vitale dell'animale⁶³. In una recente intervista, Vascellari ha dichiarato:

"ho analizzato quel passaggio che dall'uomo ha portato all'utilizzo dell'animale per poi sostituirlo con il motore pur però utilizzando l'espressione 'horse power' per descriverne la forza. Non credo sia un'evoluzione da visualizzare come una retta ma come piuttosto un cerchio in cui uomo e motore si toccano e l'animale sta all'opposto. E tutto si scioglie e crolla su se stesso"⁶⁴.

Questa idea di dissoluzione, culminante nella liquefazione e graduale scomparsa, trova un corrispettivo estetico nel video. Il particolare materiale usato per la realizzazione delle sculture, messo a contatto con i motori e con il loro crescente surriscaldamento, provoca una dispersione della cera che penetra nei veicoli, trasformando l'aspetto degli animali fino a scomporne le forme. Vascellari consegna così una visione in cui il rapporto tra uomo, animale e macchina non segue la linearità di un progresso evolutivo, ma si snoda in un ciclo inesorabile di trasformazione, appropriazione e disfacimento. La materia organica si scioglie, pur rimanendo salda al supporto, fondendosi con i motori, ma non cancellando del tutto l'animale. Così, in uno scenario dove i miti del progresso mostrano il loro volto più critico, l'artista ricomponi i frammenti di una frattura, evocando non solo la perdita, ma anche la possibilità di una memoria persistente e ribelle, che oppone al collasso tecnologico la sua forza silenziosa ma inesauribile.

Fig. 9.

Nico Vascellari, *Horse Power (Deer)*, 2023.
Veduta dell'installazione al Forte Belvedere,
Firenze. Foto. Ela Bialkowska OKNO Studio.
Courtesy Studio Nico Vascellari. Collezione Parco
Internazionale di Scultura di Villa Fürstenberg,
Banca Ifis, Mestre

A questo immaginario si legano le più recenti sculture in alluminio di Vascellari, dove corpi animali e frammenti di motori sono fusi in un unico blocco ibrido (fig. 9). In queste sculture l'inconscio materiale – inteso come l'insieme delle condizioni produttive, storiche, tecniche e ideologiche che stanno alla base della rappresentazione e della sostituzione dell'animale nell'industria – viene reso visibile attraverso l'emersione di una contraddizione strutturale tra natura e macchina. La forma composita che ne risulta non cerca una sintesi armonica, ma espone il conflitto stesso come dato visuale. Invece di essere risolta, questa tensione è conservata all'interno dell'oggetto scultoreo, che si configura come un groviglio inestricabile, dove convergono significati repressi, sedimentazioni simboliche, identitarie e relazioni materiali rimosse.

Le tangenze tra esseri umani, animali e macchine sono parimenti al centro di alcuni dei lavori scultorei di Giulia Cenci (Cortona, 1988). Come per Vascellari, anche per lei la relazione con l'animale è intimamente legata alla sua biografia. Il suo atelier si trova infatti in una vecchia stalla di famiglia, un tempo adibita all'allevamento di pecore e maiali⁶⁵. Fin dalla prima infanzia, Cenci ha pertanto vissuto i cicli di nasci-



ta, cura e morte propri della zootecnia. Il suo è stato un rapporto con gli animali non unicamente domestico, che si radica in una dimensione funzionale, legata al soddisfacimento dei bisogni umani nel contesto dei sistemi produttivi del settore primario. Gli spazi interni ed esterni dell'edificio rurale costituiscono i luoghi dove si dipana una delle prime dialettiche fondamentali della pratica di Cenci. Resasi conto che la stalla poteva diventare il suo studio, l'artista l'ha



imbiancata con una mano di calce. Tuttavia, l'odore persistente del bestiame che l'aveva abitato ha continuato a far parte dell'ambiente, influenzando la quotidianità e prassi creativa dell'artista. All'esterno, gli strumenti e i mezzi da lavoro restano come testimonianza di un'attività in cui la tecnologia, affiancata dalla forza animale, ha modellato il territorio e la sua produttività. Anche questa dimensione, profondamente intrecciata allo sfruttamento intensivo

delle risorse, diventa un campo d'indagine per l'artista, che arriva a includere nelle sue opere elementi provenienti dal mondo della meccanizzazione agricola.

Un esempio è *territory*, lavoro che Cenci ha presentato nel 2019 alla Fiera di Basilea, nella sezione "Statement". Si tratta di un paesaggio post-apocalittico composto da residui aggettanti e filamentosi di macchine e calchi di animali, sostenuti alle pareti tramite aste di ferro parallele



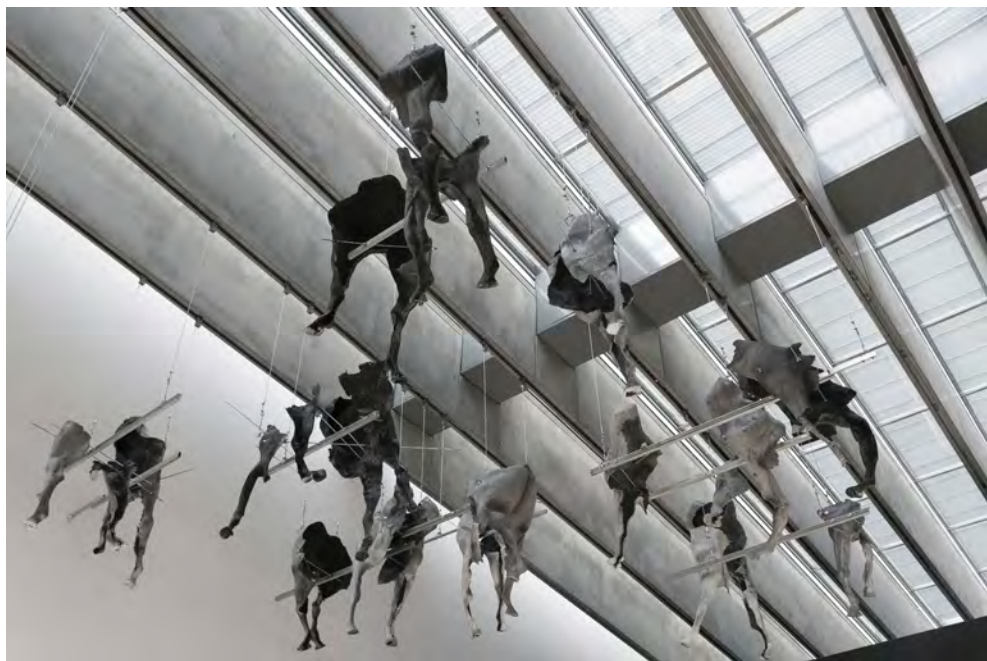
Fig. 10.
Giulia Cenci, *lento-violento*
(*vertical prison*), 2020. Foto Giorgio
Benni. Courtesy l'Artista, MAXXI,
Roma. © Giulia Cenci

Fig. 11.
Giulia Cenci, *lento-violento*
(*defeated*), 2020 (particolare). Foto
Giorgio Benni. Courtesy l'Artista,
MAXXI, Roma. Collezione
MAXXI, Roma. © Giulia Cenci

al pavimento. Ma l'opera forse più complessa che, in modo conflittuale e feroce, sintetizza la tensione tra apparecchiature, esseri umani e animali, è *lento-violento* (2020), presentata al MAXXI di Roma, in occasione del *BVLGARI PRIZE 2020*. L'installazione, situata nella hall d'ingresso del museo, è pensata come un'unica grande composizione, che racchiude più registri, dispiegandosi in una sorta di narrazione a episodi. Cenci ha infatti ideato l'opera come un libro o un affresco 'esplosivo', dove la divisione in quattro capitoli

risponde alla complessa spazialità espositiva del MAXXI⁶⁶.

Il primo capitolo, *vertical prison* (fig. 10), è formato da un complesso scultoreo a cascata che scende dal soffitto del museo verso il pavimento; un vortice di fili di ferro, frammenti di macchine e impalcature provenienti da stalle o da altri luoghi di contenimento di armenti, attraversato da aste metalliche, che s'incrociano perpendicolarmente agli altri elementi, intrappolando sagome grigie di animali. Il risultato è un'architettura impossibile ed effimera,



simile a quelle rappresentate da Maurits Cornelis Escher, il cui riferimento diretto sono i sistemi di leve e ganci trasportatori dei mattatoi verticali. Si pensi, per esempio, agli *slaughterhouses* di Chicago e Cincinnati, presi a modello a Henry Ford per la progettazione della sua catena di montaggio automobilistica. Se i nastri di Ford ottimizzavano l'assemblaggio sequenziale di un corpo-macchina, invece dello smembramento di un corpo-animale⁶⁷, nell'opera di Cenci entrambe le entità vengono ricondotte a brandelli di materia, come se il soggiogamento dell'una implicasse, inevitabilmente, il collasso dell'altra. *Vertical prison* è di fatto popolata da un coacervo di sculture zoomorfe, rese opache da una colorazione grigia, che richiama il cemento armato e che ne turba e rende più mortifero l'aspetto. Il processo realizzativo di queste sculture prende avvio da manichini zoomorfi in poliuretano, di colore giallastro, comunemente

utilizzati dai tassidermisti come base per l'allestimento posticcio del corpo morto. Il calco, nella sua funzione preparatoria, evoca così la morte nella sua assenza, come impronta negativa del vivente. Cenci calca questi prototipi con della gomma grigia, di modo da poter alterare liberamente le forme anatomiche e la posizione dei corpi⁶⁸. I modelli vengono poi lasciati vuoti, come involucri scorticati, a somiglianza di pelli appese, brandelli di animali manipolati e riplasmati dalla mano umana. Le creature che animano la prima parte del racconto scultoreo sono principalmente lupi, o frammenti di essi. La scelta di queste specie nasce dal desiderio dell'artista di lavorare con "i cugini più selvatici degli animali sfruttati dall'uomo"⁶⁹, come il lupo anziché il cane, l'alce anziché il cavallo. Il secondo capitolo, *defeated* (fig. 11), si sviluppa invece orizzontalmente e presenta un folto e caotico gruppo di calchi di cavalli sospesi, infilzati da palizzate di metallo.

Sebbene questi animali siano in apparente movimento, la loro direzione non sembra seguire un percorso preciso. L'installazione evoca piuttosto un sanguinolento macello, dove i cavalli sono colti nell'ultima, frenetica trotolata. La composizione s'ispira a un dettaglio dell'affresco della *Vittoria di Costantino su Massenzio*, dipinto da Piero della Francesca nella Basilica di San Francesco ad Arezzo: un'immagine particolarmente familiare all'artista per la prossimità alla sua città natale.

Il terzo capitolo, *ring*, è influenzato da composizioni pittoriche come *Study for Bullfight No. 1* di Francis Bacon (1969), dove il conflitto tra il toro e il suo torero viene trasfigurato in un vortice di curve intrecciate. Cenci adotta una composizione circolare che mostra due animali porsi l'uno contro l'altro ai lati di una circonferenza metallica: un luogo di scontro che rimane vuoto al suo interno. Da un lato, compare un ibrido tra cavallo e cane, dall'altro, un lupo con casco da ciclista e le zampe tese come se stesse per colpire, mentre le gambe sono sostituite da protuberanze ossee in gesso. Con questo dispositivo scenico – un *ring* – l'artista sembra evocare non solo la dinamica del confronto fisico, ma anche la spettacolarizzazione della violenza, che richiama un retaggio storico in cui la crudeltà veniva messa in scena come forma d'intrattenimento. Basti pensare al turismo nei mattatoi, pratica diffusa già da fine Ottocento, dove il pubblico accorreva ad assistere allo spettacolo della morte animale, trasformata in evento visivo⁷⁰. In questo macabro risvolto di una cultura dell'intrattenimento, la neutralizzazione del peso etico implicito nell'uccisione di massa si accompagna all'estetizzazione dell'orrore, che viene reso accettabile, persino affascinante, attraverso la sua formalizzazione scenica.

L'ultimo capitolo, intitolato *ininterrottamente* (fig. 12), si articola in due mo-

menti distinti. Nel primo, una ringhiera metallica ancorata alla parete forma un angolo retto, dietro il quale si erge la figura di un lupo, simile a quello già incontrato in *ring*. L'animale, paradossalmente umanizzato da un berretto e da un paio di occhiali da vista, tiene al guinzaglio un secondo lupo, alludendo a una dinamica di controllo interno alla stessa specie. La seconda parte dell'installazione presenta un ammasso sospeso di attrezzature meccaniche – trivelle, componenti industriali e veicoli agricoli – che pende dal soffitto come un groviglio di rottami in tensione. Questo reticolo intimidatorio sembra sul punto di squarciare lo spazio scenico, proiettandosi con aggressività verso lo spettatore, quasi a evocare una minaccia latente o un imminente collasso strutturale.

In un recente articolo su "ArtReview", i lavori di Cenci, che si caratterizzano per l'affollamento di frammenti di macchine e corpi animali e non, sono stati descritti come comunità scultoree, poiché la molteplicità di elementi visivi che li compongono sono condensati in un'unica grande massa aggettante che crea "a dystopian conflict, a contortion of hybrid cyborg creatures, in which human, beast and machine worlds collided and confronted each other in equal measure"⁷¹. La tensione scatenata dalla necessità scultorea di contenere più agenti in blocchi unitari e la natura oppositiva prodotta dai riferimenti al mondo organico del vivente e quello inorganico delle macchine generano un conflitto i cui termini sono sia visuali sia ontologici.

Quello della "guerra continua"⁷² è infatti uno dei temi principali su cui s'impenna l'opera di Cenci: un dissidio che affonda le sue radici non solo nella difficoltà di allineare categorie esistenziali, che si definiscono reciprocamente nella loro opposizione, ma anche nell'evidenziazione della posizione di privilegio di cui gli



Fig. 12. Giulia Cenci, *lento-violento (ininterrottamente)*, 2020 (particolare). Foto Giorgio Benni. Courtesy l'Artista, MAXXI, Roma. © Giulia Cenci

esseri umani hanno goduto nel rapporto con l'altro da sé. Secondo l'artista, l'essere umano ha infatti perpetrato una dominazione sulla Terra e i suoi altri abitanti compiuta attraverso l'antropizzazione del paesaggio e dell'animale stesso, tramite l'utilizzo di macchinari agricoli che hanno operato sia sul paesaggio, per renderlo produttivo, sia sull'animale, per addomesticarlo e trasformarlo in forza lavoro. L'osservazione del paesaggio naturale e la constatazione dei mutamenti a cui è stato soggetto, a causa dell'implementazione industriale dovuta all'accelerazione delle richieste capitaliste, costituisce dunque la cornice in cui inquadrare lo sviluppo dell'istanza artistica di Cenci, così come molte delle sue scelte formali. L'idea di

una natura intesa come fabbrica produttiva da cui estrarre intensivamente, con mezzi preposti a facilitare questa funzione, si relaziona alla condizione alla quale è sottoposto anche l'animale, il cui habitat viene progressivamente assottigliato e deturpato, conseguentemente all'azione di sfruttamento esercitata dall'essere umano sul territorio.

Nonostante l'assoggettamento cui la produzione intensiva ha sottoposto il paesaggio e i suoi abitanti, in *lento-violento* l'animale non si piega all'immediata sottomissione alla macchina. L'installazione suggerisce piuttosto la coesistenza all'interno di uno stato di contesa, un rapporto di tensione che rifiuta una risoluzione definitiva. La concezione artistica di Cenci si

fonda sulla consapevolezza dell'inefficacia della separazione tra naturale e artificiale⁷³, riconoscendo invece l'interconnessione reciproca che attraversa questi due poli e rendendo di fatto difficoltosa ogni distinzione netta tra di essi. Il suo lavoro si inserisce perciò in un fervente paradigma speculativo, che mette in discussione il dualismo tra organico e inorganico, e, attraverso questa messa in crisi, il solco tra natura e cultura. Una tradizione di pensiero, questa, che affonda le radici nelle teorie del cyborg di Donna Haraway, che proprio attraverso l'analisi delle opposizioni costruite dal sistema patriarcale tra coppie di termini quali uomo/donna, natura/artificio, umano/inumano o animale/macchina, ha stimolato un ripensamento delle relazioni di potere nei suddetti ambiti. In un contesto in cui il bisogno di 'unità' è stato espressione di una subordinazione⁷⁴, l'identità cyborg emerge come un'ibridazione in cui i confini tra l'umano e il non-umano, l'organico e l'inorganico, non sono semplicemente superati, ma rielaborati in una sequela di connessioni, che risolvono le dicotomie in un assemblaggio complesso e dissonante. Il cyborg, per Haraway, non è un'entità monolitica, ma un costruito composto da molteplici voci e parentele: non più un dominio esclusivo di una parte sull'altra, ma un mondo dove la natura e la cultura, e le polarità in generale, si ripensano all'interno di una rete d'interazioni, che corrodono direttamente le strutture coercitive con cui le categorie vengono polarizzate⁷⁵.

La teoria del *cyberzoa*, recentemente sviluppata da Federica Timeto, prosegue questo discorso, interrogando le relazioni multi-specie tra esseri umani, animali e macchine, ma anche l'opposizione binaria fra naturale come animale e artificiale come macchina. Timeto propone una visione che integri queste realtà in un sistema socio-politico fondato sulla coo-

perazione e il benessere collettivo⁷⁶. L'umanità è così chiamata a riconsiderare il proprio utilizzo della tecnologia, non più concepita come prerogativa esclusiva del soggetto umano, ma come agente relazionale che partecipa, insieme agli altri esseri viventi, alla creazione di ecologie complesse. Da tale angolazione, pratiche come quelle degli 'allevamenti intelligenti', dove sensori e algoritmi monitorano e ottimizzano il comportamento del bestiame per massimizzare la produttività, rappresentano un esempio evidente della logica antropocentrica che continua a separare le diverse forme di vita e perpetuare un iniquo posizionamento.

In opposizione a quest'ultimo modello, nell'opera di Cenci, macchina, essere umano e animale interagiscono in un delicato equilibrio di trazioni diversificate, che sollecitano un rovesciamento radicale dei rapporti, mettendo in discussione le finalità con cui le apparecchiature meccaniche vengono solitamente impiegate. Il conflitto è trasmutato in una logica generativa, che invita a riconsiderare il ruolo dell'umano come parte integrante, e non dominante, di un ecosistema relazionale composito.

Conclusioni

Alla luce delle opere e delle traiettorie artistiche analizzate, il rapporto tra animale e macchina si configura come una zona di tensione irriducibile, un campo di frizione in cui la dialettica naturale-artificiale viene costantemente problematizzata, senza mai risolversi in una sintesi stabile. Ciò che si delinea non è una fusione pacificata, bensì un'immagine che rende conto, in termini visuali, di questa contrastante assimilazione, dove le due sfere – quella biologica e quella tecnica – si compenetrano reciprocamente, pur mantenendo

tracce della loro originaria alterità. Questa dinamica riflette, in filigrana, il lungo slittamento storico dal paradigma meccanicista cartesiano verso una concezione relazionale e processuale delle forme di vita organiche e non. Gli artisti considerati non rappresentano tanto l'animale o la macchina in sé, quanto l'atto stesso del loro attraversamento, del loro contatto instabile e trasformativo, rendendo visibile una co-evoluzione che si sottrae a ogni regime di dominazione o di sovrapposizione unilaterale e ne ridiscute criticamente gli esiti. Nelle opere di Paolo Bresciani, l'attrito tra animale e macchina si traduce in un processo tecnico che non si articola in opposizioni nette, ma in un continuo passaggio, sospeso e incerto, da una forma all'altra; come se il digitale volesse farsi al tempo stesso mezzo di trasmutazione e d'indeterminazione, secondo una logica di metamorfosi continua. Nel caso di Nico Vascellari e del video preso in esame, l'erosione finale delle sculture in cera suggerisce un processo in cui l'immagine dell'animale sembra essere assorbita dalla macchina, pur conservandone intatta la fisionomia. In Giulia Cenci, l'amalgamazione tra elementi animali e strutture meccaniche si spinge fino a rendere quasi irricongoscibili le rispettive provenienze: calchi di corpi e frammenti di macchine agricole si connettono in forme ibride, corrosive, dando forma ad archeologie di un futuro che sfida ogni tentativo di classificazione binaria. Le sculture dell'artista non tematizzano tanto un incontro, quanto una perdita di confini, un'inquietudine continuità che solleva interrogativi sul nostro modo di nominare e distinguere ciò che è 'natura' da ciò che è 'costruzione'. In queste tre distinte pratiche, il vivente e il non-vivente non si pongono più come entità autonome, ma come termini interdipendenti di un medesimo campo relazionale, nel quale il potenziale espressivo

dell'arte si rivela capace di scardinarne la logica oppositiva, rendendo visibili le zone grigie di scontro o contatto, così come le prevaricazioni, le contaminazioni o la pluralità di narrazioni che sussistono tra umano, animale, macchina e ambiente.

Desidero ringraziare Silvia Puca (Archivio Paolo Bresciani), Nico Vascellari e Maria Vittoria di Sabatino (Studio Vascellari), Giulia Cenci e Martina Pizzoferrato (Giulia Cenci Studio) per le informazioni messe a disposizione. Sono grato inoltre a Carla Subrizi, Cristiana Perrella, Valeria Cirillo e Mattia Cucurullo, alle curatrici di questo numero, Cristina Baldacci e Silvia Bignami, nonché ai revisori anonimi.

1. Gillo Dorfles, *Artificio e Natura*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 1968, p. 18.
2. Eugenio Battisti, *L'antirinascimento*, Milano, Garzanti, 1989, pp. 249-250.
3. Renè Descartes, *Discorso sul metodo*, Bari-Roma, Laterza, 2023, pp. 61-75.
4. Thomas Macho, *Animali, umani, macchine. Per un umanesimo inclusivo*, "Lo Sguardo - Rivista di Filosofia", II (24), 2017, p. 16.
5. *Ibidem*
6. Donna Haraway, *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Roma, NERO, p. 89.
7. Ivi, p. 94.
8. Gaia Bindi, *Arte, ambiente, ecologia*, Milano, Postmedia Books, 2019, p. 104.
9. Giovanni Aloï, *Art & Animals*, Londra - New York, I.B. Tauris & Co., 2012, p. 6.
10. Andrew Brown, *Art & Ecology Now*, Londra, Thames And Hudson, 2014.
11. Laura Cherubini, *Paolo Bresciani Nova*, "Flash Art", (154), febbraio-marzo 1990, p. 132.
12. A questo proposito cfr. Patricia Mainardi, *Grandville, Visions, and Dreams*, "The Public Domain Review", 26 settembre 2018; <https://publicdomainreview.org/essay/grandville-visions-and-dreams> (ultima consultazione 28/10/2022).
13. È il caso, ad esempio, dell'opera *Second rêve* -

Une promenade dans le ciel (1847), tratta dalla rivista francese illustrata "Le Magazine Pittoresque".

14. Philippe Kaenel, *Le Buffon de l'humanité. La zoologie politique de J.-J. Grandville (1803-1847)*, "Revue de l'Art", (74), 1986, p. 23.

15. Riccardo Notte, *Paolo Bresciani dalla pubblicità all'arte*, "Mass Media", IX (3), maggio-giugno 1990, p. 33.

16. Gli espedienti legati alla libera associazione surrealista trovarono, in proposito, un discreto riscontro nella congiunzione fra motivi animali e strumentazioni artificiali. Rimanendo centrati sul rapporto tra animale e macchina, con *L'École de la Vanité* (1967) la surrealista belga Jane Graveral rilesse l'inquietante teriomorfismo della sfinge egiziana, trasformata in idolo robotico tramite la sostituzione del corpo con un groviglio d'ingranaggi. Max Ernst dipinse invece il celebre olio su tela *L'Elephant celebs* (1921), un mastodontico e ambiguo macchinario che combinava elementi meccanici proprio alle forme massicce di un pachiderma.

17. Boria Sax, *Imaginary Animals. The Monstrous, the Wondrous and the Human*, Londra, Reaktion Books, 2013, p. 238.

18. "Il cyberpunk inizia nel 1986 più o meno – nel 1982 Gibson finisce il suo primo libro – 1986 viene pubblicato – 1982 "Blade Runner". Cfr. Diario di Paolo Bresciani del 1995, Archivio Paolo Bresciani di proprietà di Silvia Puca, Napoli, (d'ora in poi APB).

19. Raffaele Gavarro, ad esempio, indicava come referenti per la produzione dell'artista alcuni tra i più noti esponenti del panorama cyberpunk: oltre a Dick, anche Nael Stephenson, William Gibson e, tra i precursori del genere, James Graham Ballard e Mary Shelley. Cfr., *Paolo Bresciani*, a c. di Raffaele Gavarro, Prato, Galleria STAC, 1995, p.n.n.

20. Fabio Giovannini, *Cyberpunk e Splatterpunk. Guida a due culture di fine millennio*, Roma, Datanews Editrice, 2001, pp. 29-32.

21. Lars Schmeink, *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society, and Science Fiction*, Liverpool, Liverpool University Press, 2016, p. 71.

22. Diario di Paolo Bresciani, 1995, APB.

23. *Ibidem*

24. Damiano Galofaro, *Il montaggio come forma di progetto*, "piano b", IV (2), 2019, p. 29.

25. Diario di Paolo Bresciani del 1993-1994, APB.

26. In questo elenco sono state riportate unicamente le opere che appartengono alla categoria di fusioni fra animali e macchine, corredate dall'anno di esecuzione della prima edizione dell'opera. Esistono però molti altri tipi di *Moggetti* che ibridano animali e varie tipologie di oggetti (*Pesceszizzero*, *Pescaveva*, *Pistolamimetica*,

Rana-Coltello, *Penna-Insetto*, *Coltellorana*) e, in rari casi, oggetti con oggetti (*Pistola-Aereo*, *Motoscarpa*, *Aereopistola*).

27. Da citare ad esempio la serie delle *Ombre* (1990) o i *Frattali* (1992), che combinavano un repertorio di figure basilari ed elementari in una pluralità di configurazioni. Cfr. Cristiana Perrella, *Paolo Bresciani*, "Tema Celeste", (36), 1992, pp. 64-65.

28. Italo Calvino, *Palomar*, Milano, Mondadori, 2022, pp. 71-72.

29. Diario di Paolo Bresciani, 1995, APB.

30. *Ibidem*

31. *Ibidem*

32. Diario di Paolo Bresciani, 1993, APB.

33. Roberto Brunelli, *Anniniovanta 1990-2015. Un percorso nell'arte italiana*, Pistoia, Gli Ori, 2015, p. 47.

34. Manfred Clynes, Nathan Kline, *Cyborgs and Space*, "Astronautics", September 1960, pp. 26-27; 74-77.

35. Donna Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli editore, 2018, pp. 73-84.

36. Manfred Clynes, Nathan Kline, *op. cit.*, p. 26.

37. Riccardo Notte, *I ritratti virtuali di Bresciani*, "NetMagazine", aprile 1996. Il saggio era stato scritto su una rivista online, oggi non più attiva, ed è stato reperito dallo scrivente in forma cartacea nell'APB.

38. "Lo schermo del computer diventa il campo dove l'incontro tra saperi diversi, storie lontanissime, immagini inconciliabili diventa possibile". Cfr. Cristiana Perrella, *6 parole chiave per un accesso facilitato ai Moggetti, Agenti Interfaccia e ad altri lavori di Paolo Bresciani*, in Raffaele Gavarro, *op. cit.*, p.n.n.

39. Cfr. *XIV Quadriennale di Roma. Fuori Tema / Italian Feeling*, Roma-Milano, La Quadriennale di Roma, Mondadori Electa S.p.A., 2005, p. 45.

40. Diario di Paolo Bresciani, 1995, APB.

41. Quest'informazione è stata tratta dalla "Scheda di Notifica" della XIV Quadriennale di Roma inerente l'opera di Paolo Bresciani, per cui cfr. ArBiQ Archivio Biblioteca della Quadriennale, Fondo documentario artisti contemporanei | 1905 – 2022, IT QR FDAC, Unità Archivistica "Paolo Bresciani".

42. L'indicazione sulla voce fuori campo è stata fornita allo scrivente da Silvia Puca, all'epoca compagna dell'artista e depositaria di parte dell'APB.

43. Diario di Paolo Bresciani, 2005, APB.

44. *Ibidem*

45. Giorgio Nebbia, *Breve storia della contestazione ecologica*, in *Giorgio Nebbia. Scritti di storia dell'ambiente e dell'ambientalismo 1970-2013*, a c. di Luigi Piccioni, Brescia, Fondazione Luigi Micheletti, 2014, pp. 188-189.

46. Ivi, p. 208.

47. Maja Fowkes, Reuben Fowkes, *Art and Climate Change*, Londra, Thames And Hudson, 2022.
48. *Art in the anthropocene. Encounters among aesthetics, politics, environments and epistemologies*, a c. di Heather Davis, Etienne Turpin, Londra, Open Humanity Press, 2013.
49. Jason W. Moore, *Antropocene o Capitalocene? Scenari di ecologia-mondo nella crisi planetaria*, Verona, ombre corte, 2017, p. 71.
50. Timothy Morton, *Iperoggetti. Filosofia ed ecologia dopo la fine del mondo*, Roma, Nero Editions, 2018, p. 53.
51. Sul carattere strutturalmente instabile e culturalmente costruito della nozione di 'natura', si veda ad esempio Lorraine Daston, *Against Nature*, Cambridge, The MIT Press, 2019. L'autrice mostra come l'idea di natura sia stata spesso investita di connotazioni morali, estetiche e normative, usata più per legittimare visioni del mondo che per descrivere fenomeni oggettivi. Proprio questa ambivalenza – tra mito regolativo e oggetto epistemico – rende problematica ogni evocazione ingenua della 'naturalità'.
52. Intervista dello scrivente a Nico Vascellari in data 30 maggio 2023.
53. Nico Vascellari, *Nico Vascellari Horse Power / 15a Biennale di Lione*, "Flash Art", (346), 2019, pp. 4-13.
54. Nicole Shukin, *Capitale animale. Biopolitica e rendering*, Napoli, Tamu Edizioni, 2023.
55. Ivi, p. 160.
56. Segnali precoci di questo processo di animalizzazione della macchina erano già rintracciabili nell'esperienza delle avanguardie storiche, in particolare nel Futurismo. Nel *Manifesto del Futurismo* del 1909, Filippo Tommaso Marinetti attribuiva alle macchine a motore tratti esplicitamente animali, descrivendole come "fameliche", "belve sbuffanti" o persino come un "gran pescecane arenato". Queste metafore rivelano una proiezione immaginifica che assimila il dispositivo meccanico a un organismo vivente, carico di forza, pericolo e desiderio. Cfr. Filippo Tommaso Marinetti, *Manifesto del Futurismo*, in *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Mario De Micheli, Milano, Giangiacomo Feltrinelli Editore, 2018, pp. 372-378.
57. Nicole Shukin, *op. cit.*, pp. 199 – 200.
58. *The Horse as Cultural Icon. The Real and the Symbolic Horse in the Early Modern World*, a c. di Peter Edwards, Karl A.E. Enenkel, Elspeth Graham, Leiden-Boston, Brill, 2012, p. 1.
59. Ivi, p. 2.
60. Thomas Macho, *op. cit.*, p. 24.
61. È il caso, ad esempio, delle opere *Le cheval – Majeur* (1914) di Raymond Duchamp-Villon o *Dinamismo di un cavallo in corsa + case* di Umberto Boccioni (1914). Cfr. Camille Morineau, *Le XXe siècle et son cheval de bataille*, in *LE CHEVAL dans l'art*, a c. di Roseline de Ayala, Parigi, Éditions Citadelles & Mazenod, 2008, pp. 363-369.
62. Guglielmo Hardouin, *Nico Vascellari Horse Power | Videocittà Maxxi*, "Exibart", 22 novembre 2019; <https://www.exibart.com/arte-contemporanea/nico-vascellari-horse-power-videocitta-maxxi/> (ultima consultazione 15/06/2022).
63. Nicole Shukin, *op. cit.*, p. 158.
64. Riccardo Conti, *Horse power di Nico Vascellari alla Biennale di Lione*, "Vogue", settembre 2019; <https://www.vogue.it/news/article/horse-power-nico-vascellari-biennale-di-lione> (ultima consultazione 15/06/2022).
65. Riccardo Venturi, *Sbuffo animale penetrante m'assale: Giulia Cenci*, "Flash Art", LV (357), 2022, p. 37.
66. Cfr. il *MAXXI BVLGARI PRIZE talk* di Giulia Cenci in conversazione con Lorenzo Gigotti; <https://www.maxxi.art/events/giulia-cenci/> (ultima consultazione 2/10/2022).
67. Nicole Shukin, *op. cit.*, p. 159.
68. Intervista dello scrivente a Giulia Cenci in data 5 ottobre 2022.
69. Riccardo Venturi, *op. cit.*, p. 43.
70. Nicole Shukin, *op. cit.*, pp. 168-169.
71. Thea Hawlin, *Giulia Cenci's Post Apocalyptic World*, "Frieze", (226), 2022, p. 97.
72. Dominic van den Boogerd, *Giulia Cenci. Guerra continua*, in *MAXXI BVLGARI PRIZE 2020*, a c. di Giulia Ferracci, Roma, CURA.BOOKS, Fondazione MAXXI, 2020, p. 29.
73. Intervista dello scrivente a Giulia Cenci in data 5 Ottobre 2022.
74. Donna Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, p. 46.
75. Ivi, p. 42.
76. Federica Timeto, *Cyberzoa: Refiguring the Ecology of the Cyborg*, "TECNOSCENZA", XIV, 2023, pp. 145-154.



Chiaraluce, G. (2025). Intersezioni tra animali, macchine ed ecologie nell'arte contemporanea italiana. *L'uomo Nero. Materiali Per Una Storia Delle Arti Della Modernità*, 22(22-24), 400–427. https://doi.org/10.54103/2974-6620/uon.n22-24_2025_pp400-427

Issue

[Vol. 22 No. 22-24 \(2025\): L'uomo nero green](#)

Section

Monographic Section

License

Copyright © 2025 Gianlorenzo Chiaraluce



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).