

Gabriela Galati

Primi appunti per una ecologia complessa dell'arte postumana

Per parlare di arte postumana bisogna innanzitutto delineare brevemente in che senso si intende la parola postumano in questa sede, giacché evidentemente il concetto eccede di gran lunga la teoria dell'arte. Giovanni Leghissa parla di una "spiritualità postumana" che definisce come "una spiritualità secolare [...] che si forma 'al di fuori di ogni religione storica'"¹. In questo tipo di spiritualità si considerano i rapporti tra membri di tutte le specie, cioè animali umani e non umani, secondo una base di uguaglianza. Aggiungerò a questa definizione la considerazione non antropocentrica che si estende a tutto il vivente, e anche alle questioni che includono i rapporti tra i viventi e le tecnologie, soprattutto per quanto riguarda l'oltrepasamento dei limiti della materialità dei corpi². In questo contesto sceglierò di parlare di soggettività e costituzione di soggettività complesse, tema ampiamente sviluppato già in un altro lavoro³, più che di spiritualità, per ragioni di semplicità e chiarezza.

Per quanto riguarda l'arte, così come la condizione di postumano in generale, seguo Cary Wolfe nel considerare che non si possa analizzare il postumano, rigorosamente parlando, solo in maniera cronologica, bensì come una condizione ricorsiva che arriva prima e dopo l'umanesimo: prima, perché implica che l'*embodiment* e l'integrazione dell'umano non sia unicamente nella sua dimensione biologica ma anche in una dimensione tecnologica che lo costituisce e lo antecede; e dopo perché il postumano segna un momento storico nel quale il decentramento dell'umano come

¹ G. Leghissa, *Postumani per scelta. Verso un'ecosofia dei collettivi*, Mimesis, Milano-Udine 2015, p. 12.

² K. Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago-London 1999.

³ Wolfe, *What is Posthumanism?*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2009.

³ G. Galati, *Duchamp Meets Turing: Arte, modernismo, postumano*, Postmedia Books, Milano 2017.

concezione e categoria di misura del mondo attraverso l'intreccio con le reti tecnologiche, biotecnologiche, informatiche ed economiche a livelli non raggiunti mai in precedenza non può essere ignorato⁴.

Da questo punto di vista e, nel contesto dell'arte contemporanea, considero che a inaugurare il postumano sia stato Marcel Duchamp⁵. Innanzitutto perché – e questa è infatti una delle differenze con le principali cronologie secondo periodi storici – fare e capire fino in fondo l'arte postumana implica un certo tipo di soggettività. Duchamp può essere considerato come un soggetto postumano⁶ in quanto la sua arte conteneva già tutti gli elementi che poi avrebbe sviluppato l'arte cibernetica o new media art: meccanizzazione, processualità, eliminazione del gusto e riduzione della categoria del bello, una delle prime concezioni del cyborg nel campo delle arti visive (*La Mariée*, 1912), e l'equiparazione della pratica artistica a un atto di scelta⁷. Il suo interesse e la sua comprensione profonda del fatto che l'intreccio delle soggettività, a iniziare dalla sua, con il macchinico era già in quel momento un fatto compiuto che stava dando come risultato altri tipi di soggettività e necessitava quindi di altri tipi di pratiche artistiche ha, come è ben saputo ed evidente, lasciato un segno indelebile in tutta l'arte e la teoria dell'arte del ventesimo secolo, e continua a essere di importanza fondamentale tuttora oggi.

Segnalerò qui ancora quella che mi sembra la svolta fondamentale della pratica duchampiana: convertire l'arte in arte-in-generale (*art-in-general*, o *art-at-large*); l'artista, da Duchamp e la sua invenzione del ready-made in poi, non è più un pittore, uno scultore, un artigiano, ma un artista-in-generale⁸. E questo non è un semplice problema nominalista ma segnala un punto di cambiamento di paradigma, appunto il momento di passaggio del modernismo al postumano, che considero renda irrilevanti molte discussioni dal postmodernismo fino all'arte post-media, o post-internet, o post-digital. Il passaggio non è stato dal modernismo al postmodernismo, e poi, più recentemente dalla net.art, all'arte new media e all'arte post-internet⁹, ma dal modernismo al postumano con Duchamp e la sua invenzione del ready-made. In tutti i periodi posteriori

⁴ C. Wolfe, *op. cit.*, p. xv.

⁵ G. Galati, *op. cit.*

⁶ Ivi, p. 163.

⁷ *Ibidem*.

⁸ Per un'analisi approfondita di questo tema si veda: T. de Duve, *Kant after Duchamp*, MIT Press, Cambridge 1996.

⁹ Per un'analisi approfondita e recente del termine "post-Internet" si veda L. Cornell, E. Halter (a cura di), *Mass Effect. Art and the Internet in the Twenty-First Century*, MIT Press, Cambridge (MA) 2015.

abbiamo pratiche artistiche ancora moderniste, che lavorino con i computer o no, e pratiche postumane che lavorano con la pittura all'olio o la scultura in legno. Questo che può sembrare ovvio si discute ancora, e lo svilupperò più avanti.

Art & Technology e il “digital divide”

Andando a indagare più concretamente in una genealogia di quello che chiamerò pratiche del vivente e, molto in generale, arte cibernetica o new media art, si arriva agli anni sessanta e ai movimenti Art & Technology e quelli della Land Art e Environmental Art, le cui origini, come segnala Magda Bijvoet nel suo libro *Art as Inquiry*¹⁰, sono stati comuni. Infatti entrambi i movimenti iniziano da un interesse comune di lasciarsi indietro il “white cube” della galleria o il museo ed espandere la ricerca artistica oltre questi confini: nel caso della Land Art ovviamente alla natura e il paesaggio, nel caso delle pratiche sotto l’etichetta di Art & Technology – le cui origini Bijvoet identifica soprattutto nelle prime esplorazioni di Experiments in Art and Technology (E.A.T.) a New York e il Center for Advanced Visual Studies (C.A.V.S. che esiste tuttora oggi) presso l’MIT di Boston – di articolare collaborazioni tra artisti ingegneri, o quello che in inglese si chiamano più genericamente “technologists”, e in una serie di mostre tra cui *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, a cura di Pontus Hulten, tenutasi presso il MoMA nel 1968, e *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art*, a cura di John Burnham, presso il Jewish Museum di New York nel 1970. È abbastanza chiaro come tutte queste esperienze si concentrassero al momento negli Stati Uniti, e principalmente a New York.

In esse si sono rese evidenti soprattutto due cose. La prima, che l’interesse degli artisti s’inclinava più verso la processualità, l’interdisciplinarietà e le tematiche ambientali e sul rapporto con la natura, o con la tecnologia, e non con oggetti finiti, pronti a essere esposti o venduti. La seconda, che la maggior parte dei critici d’arte non era pronto, dal punto di vista concettuale, e aggiungo io nemmeno soggettivo, per esperienze di questo tipo, soprattutto per quelle di Art & Technology. La motivazione che dà Bijvoet a questa incomprensione è che i critici con una formazione in storia dell’arte “tradizionale” si aspettavano un oggetto compiuto (cosa che si trovava nella Land Art, e questo spiegherebbe la veloce accettazione di queste pratiche da parte del sistema dell’arte “mainstream”).

¹⁰ M. Bijvoet, *Art as Inquiry. Toward New Collaborations Between Art, Science and Technology*, Peter Lang Publishing, New York 1997.

Bijvoet segnala come nel 1975 nessuno, nel sistema dell'arte *mainstream*, avesse più interesse nelle collaborazioni tra arte e tecnologia.

In questo momento si inaugura – con alcune interessanti eccezioni in Europa, come la mostra *Les Immatériaux* a cura di Jean-François Lyotard, del 1985 presso il Centre Pompidou – il tristemente famoso “digital divide”¹¹. Come ho già proposto altrove, la causa identificata da Bijvoet per questa perdita di interesse – cioè, che i critici e teorici dell'arte di quel momento non avessero gli strumenti concettuali per capire pratiche artistiche che non cercassero di presentare un oggetto compiuto, e per cui le categorie estetiche tradizionali come il bello e l'armonia non fossero più adatte – non basta a spiegare la difficoltà a incorporare in una storia, critica, teoria e persino curatela dell'arte le pratiche che lavorano sull'intreccio col macchinico in continuità con altre, una teoria dell'arte intesa precisamente come arte-in-generale. Così ho proposto che questa incapacità o disinteresse avesse a che vedere con una sorta di disallineamento nelle soggettività: appunto quelle postumane e quelle ancora moderne¹².

Un esempio contemporaneo di questo problema può fornirlo l'analisi del teorico dei media Ed Halter sulla mostra sull'arte post-concettuale e post-internet *Free*¹³. Halter ricorda che nel 1969, Harold Rosenberg sostenne che l'Arte Moderna non aveva mai consentito un accesso diretto all'esperienza dell'opera – cioè attraverso una relazione puramente fenomenologica tra l'opera d'arte e lo spettatore – perché aveva avuto sempre bisogno di una sorta di supporto testuale che completasse tutto il senso del lavoro. Seguendo Rosenberg, Halter rende evidente la continuità tra Arte concettuale, Minimalismo, Land Art e altre pratiche che rientrano nella categoria “Arte Moderna”, e quella del tipo di opere esposte in *Free*: tutte le opere presentate, secondo Halter, necessitavano di qualche tipo di informazione aggiuntiva, una spiegazione per “raggiungere il loro pieno significato”¹⁴. Halter evidenzia la continuità tra le pratiche concettuali e l'arte che “risponde a internet”¹⁵, ma mette anche l'accento sul fatto che internet ha cambiato il nostro rapporto con le idee, lasciando

¹¹ L'espressione è stata adottata e ampiamente discussa a partire da un famoso e criticatissimo testo di Claire Bishop pubblicato nelle pagine di *Artforum* in Settembre 2012 (“Digital Divide: Contemporary Art and New Media”) al quale è seguito uno scambio pungente con Lauren Cornell e Brian Droitcour. Questo scambio e una più recente analisi sulla discussione di Bishop è stato ripubblicato in L. Cornell, E. Halter (a cura di), *op. cit.*, pp. 337-55. L'articolo sostiene che il mondo dell'arte *mainstream* non abbia mai veramente adottato le tecnologie new media come mezzo, tema e strategia, bensì semplicemente come strumenti.

¹² G. Galati, *op. cit.*, pp. 166-9.

¹³ E. Halter, “The Centaur and the Hummingbird”, in L. Cornell, E. Halter, *cit.*, pp. 231-3.

¹⁴ Ivi, p. 233.

¹⁵ *Ibidem*.

però da parte che anche, o forse in maggior misura, ha cambiato il nostro rapporto fenomenologico con gli oggetti al ri-proporre la relazione tra dimensioni materiali e virtuali. In questo senso, Halter pone la domanda giusta quando si chiede se l'opera di internet art di Joel Holmberg *Legendary Account*¹⁶ (2011) debba essere esibita solo online, o se esporre la sua documentazione (stampe del sito web) potrebbe essere accettato. Ciò che non convince affatto, in termini di comprensione dell'opera, è la risposta. Afferma Halter: "La risposta dipende dal fatto che *Legendary Account* sia considerata da un punto di vista di specificità del medium – cioè, come opera di internet art – o da un punto di vista Post-concettuale"¹⁷. Quindi, le considerazioni su un'opera d'arte, su come dovrebbe essere esposta, cambiano a seconda dell'etichetta che si applica ad essa. Secondo l'autore, dunque, se si dice che l'opera è Post-concettuale sarebbe giusto esibire solo la documentazione, altrimenti no¹⁸. Forse il problema sta nel fatto che l'articolo traccia molto acutamente le continuità tra le pratiche concettuali descritte da Rosenberg e le pratiche post-internet, ma trascura le fratture: la differenza non risiede nella novità della combinazione di materiale e immateriale dei tempi di Rosenberg – basti pensare alle opere di Lazlo Moholy-Nagy, Naum Gabo e Marcel Duchamp – ma in che modo lo spettatore (e i curatori) comprendono e si relazionano con questo intreccio. Il problema è essere ancora modernisti (pensare in termini di specificità del medium) o postmodernisti (pensare in termini di post-concettualismo) per considerare opere e artisti che hanno già superato entrambi i paradigmi, e sono già postumane.

Le pratiche artistiche del vivente

Per quanto riguarda la linea che va dalla Land Art e l'Environmental Art (con artisti come Alan Soinst, Nancy Holter, Helen Meyer Harrison e Newton Harrison) alle pratiche del vivente la strada verso i musei e persino le gallerie commerciali è stata più semplice. Questo è dovuto molto probabilmente al fatto che queste pratiche, per quanto sperimentali e innovative danno come risultato un oggetto finito e tangibile da esporre o comprare più spesso dell'arte new media, o da visitare e apprezzare in un luogo preciso per quanto lontano, come per esempio la *Spiral Jetty* (1970) di Robert Smithson, o il *Lightning Field* (1978) di Walter De Maria.

¹⁶ In quest'opera l'artista poneva delle domande esistenziali e di spessore filosofico sotto le diverse categorie del forum di Q&A Yahoo! Answers.

¹⁷ E. Halter, *op. cit.*, p. 234. (Traduzione dell'autrice).

¹⁸ *Ibidem*.

Quindi cosa sono le pratiche artistiche del vivente? Con questo termine mi riferisco a pratiche artistiche il cui soggetto di riflessione, ricerca e spesso anche di azione, è il vivente indipendentemente dal medium utilizzato per investigarlo. In alcuni casi, come in Italia può essere il caso dell'artista Piero Gilardi, o in Francia quello di Michel Blazy, le problematiche investigate sono molto evidenti e nei loro lavori il vivente è sia soggetto sia medium. Si può parlare del vivente anche con media più tradizionali quali la pittura: questo è il caso ad esempio di artiste come Muriel Rodolosse, che mette in evidenza la tensione tra natura e architettura, o di Tiziana Pers, un'attivista animalista che si occupa di biocentrismo. E così come succede anche con l'arte cibernetica o new media, usare il vivente come medium non assicura sempre che queste pratiche siano pertinenti o trattino le problematiche del vivente da una prospettiva e con un approccio veramente postumano. Questo è il caso di lavori ormai storici come *Cavalli* (1969) di Jannis Kounellis presentato presso la galleria L'Attico di Roma, di *Seconda soluzione d'immortalità (L'universo è immobile)* opera che Gino Di Dominicis presentò alla Biennale di Venezia del 1972 e che consisteva nell'esposizione di un giovane con Sindrome di Down seduto su una sedia. Possiamo dire con sicurezza che le opere più recenti di Paola Pivi sono molto lontane di una prospettiva postumana. Nel suo lavoro molto spesso gli animali sono usati, e molte volte sfruttati o stressati fortemente (si veda *Untitled (Donkey)*, 2003); *Untitled (Zebras)*, 2003); solo per nominare alcuni) per trattare altri argomenti, o per ottenere un semplice effetto estetico attraverso lo spostamento di contesto. Considero sotto questo aspetto anche *Space Shuttle in the Garden* (2016) di Petrit Halilaj, in cui però il benessere degli animali è stato più curato.

Per spiegare meglio a cosa mi riferisco con approccio postumano vorrei analizzare brevemente il confronto che fa Wolfe in *What Is Posthumanism?* tra il progetto *Slaughter House* (1988) di Sue Coe e la ormai famosa opera di Eduardo Kac *Alba (GFP Bunny)* (2000). L'autore propone che sebbene entrambi i progetti abbiano un obiettivo etico, l'opera di Coe rimane una illustrazione didattica di quello che vuole denunciare. Coe utilizza la pittura per creare consapevolezza su quello che succede all'interno dei mattatoi e nel sistema di produzione industriale di carne negli Stati Uniti convertendo lo spettatore in testimone e obbligandolo quindi a una scelta etica. Invece, il lavoro di Kac punta a mettere in discussione la bioetica attuale attraverso la creazione di un lavoro transgenico che utilizza come medium elementi e strategie di quello che in teoria vuole denunciare, o almeno evidenziare. Mentre sono pienamente d'accordo con la critica che Wolfe fa del progetto di Coe, non condivido le sue valutazioni sulla problematicità dell'opera di

Kac dal punto di vista etico¹⁹ e nemmeno condivido pienamente quello che l'autore considera arte postumana.

Riguardo a Coe, Wolfe utilizza il concetto di teatralità sviluppato da Michael Fried in *Art and Objecthood*²⁰ per dimostrare che dipingendo la crudeltà dei mattatoi in tutti i suoi dettagli Coe non solo finisce per offrire un semplice lavoro illustrativo ma anche “melodrammatico”, nel senso che è un'opera che non nasconde niente allo spettatore²¹. La domanda che l'autore si fa è: qual è lo specifico dell'arte rispetto a fotografie documentarie o video di quello che succede nei mattatoi, come quelle realizzate da attivisti animalisti ad esempio? In effetti, se le idee, valori, sensazioni, teorie che un'opera può cercare di veicolare in modi più o meno consapevoli rimangono esterne ai mezzi utilizzati per farlo, l'opera molto spesso diventa un'illustrazione pedagogica di essi.

Precisamente, il punto più interessante dell'analisi di Wolfe è l'idea di “esteriorità”: come il veicolare la violenza sulla quale l'artista cerca di chiamare l'attenzione non sia parte interna dei mezzi della rappresentazione dell'opera ma esterna a essi, violenze appartenenti appunto alle forze del capitalismo, dell'allevamento intensivo e della produzione e uccisione industriale che l'opera stessa non riesce a processare²². E continua:

We could say, in other words, that [...] Coe's painting aspires to the condition of writing, but writing understood not as representation divided against itself—not as *différance* or iterability, to borrow Derrida's terms, which are invoked by Fried—but as the direct communication of a semantic and as it were external content, of which the artwork is a faithful (or perhaps “dramatic”) enough representation to didactically incite ethical action and change on the part of the viewer.²³

In questo senso, un'opera come *Do Animals Dream about Freedom?* (2017), che Igor Grubić sviluppò durante la sua residenza presso RAVE East Village Residency in Soleschiano, Friuli, nel 2017, offre un eccellente contro-esempio. Anche Grubić ha lavorato in un mattatoio, quello di Gorizia, recuperato recentemente da un'azienda che produce cibi vegetariani e vegani, girando un video che ripercorre l'ex-mattatoio completamente vuoto. Il video è stato girato all'altezza degli occhi di un cane che l'artista trovò durante le prime riprese, il primo animale a entrare e uscire vivo da quell'edificio fino a quel momento. Grubić si è concentrato sugli aspetti nascosti alla vista di questi stabilimenti, e alle tracce lascia-

¹⁹ Si veda la critica di Steve Baker a pagina 160.

²⁰ M. Fried, *Art and Objecthood*, University of Chicago Press, Chicago-London 1967.

²¹ C. Wolfe, *op. cit.*, p. 152.

²² Ivi p. 151.

²³ Ivi, pp. 151-2.

te dalla catena di smontaggio (materiali, percepibili), e anche a quelle psicologiche, per cui l'artista ha intervistato una persona che ci aveva lavorato e raccontano i traumi subiti da chi deve eseguire compiti di questo genere²⁴. La potenza dell'opera si radica precisamente nella maestria dell'artista nel far percepire/intuire allo spettatore precisamente quello che non mostra direttamente. Grubić riconosce e restituisce all'animale un proprio punto di vista²⁵ situando la camera all'altezza dei suoi occhi, e allo stesso tempo, chiede allo spettatore di fare lo stesso.

Invece l'esempio che Wolfe sceglie per dimostrare l'effettività di un'opera riuscita in cui mezzi e strategie si fondono con il medium scelto è quello di *Alba*, il coniglio fluorescente di Kac. Dopo una lunga e approfondita analisi in termini di teoria dei sistemi di secondo ordine²⁶, l'autore conclude che nell'opera di Kac, a differenza di quella di Coe, il significato si trova esattamente, o esclusivamente, in quello che non si vede. Secondo Wolfe il fatto che il coniglio sia diventato fluorescente non è l'essenza dell'opera, ma semplicemente la strategia di spettacolarizzazione che l'artista utilizza per far pensare alla problematicità della manipolazione genetica²⁷. Conclude Wolfe che l'arte di Coe è "umanista-postumanista", nel senso che sebbene i temi e i valori etici che l'artista cerca di trasmettere con la sua opera contemplino evidentemente il valore della vita degli animali non umani in uno stesso piano di uguaglianza con quelli umani, le strategie impiegate dall'artista sono ancora legate a un tipo di soggettività umanista²⁸, che inconsapevolmente perpetuano la logica dell'animale umano come sovrano su quelli non umani – e su questo non posso che concordare completamente. All'opposto l'autore afferma che Kac sarebbe un caso paradigmatico di arte "postumano-postumano" perché nel suo lavoro l'artista teatralizza l'impossibilità per l'essere umano di vedere tutto, il punto cieco che ci costituisce, e del quale solo l'altro può essere testimone²⁹. Però sostengo che questa caratteristica è quella di qualsiasi vera opera d'arte, postumana e non: non solo l'effetto etico/estetico dell'opera si trova nel delicato equilibrio tra quello che svela e quello che nasconde, ma anche nel "toccare" in qualche modo lo spettatore/utente in quel punto (cieco) del quale non può che diventare minimamente consapevole attraverso quello che gli può restituire un altro, in questo caso

²⁴ Seguendo un suggerimento dell'artista e ideatrice RAVE Tiziana Pers, Grubić ha fatto dialogare l'ex-lavoratore del mattatoio Ivan Tavazzi (oggi attivista animalista) e una psicoterapeuta. Il risultato sarà un'opera video di Grubić attualmente in corso di montaggio.

²⁵ J. Derrida, *L'animal que donc je suis*, Galilée, Paris 2006, p. 28.

²⁶ C. Wolfe, *op. cit.*, pp. 158-167.

²⁷ Ivi, p. 165.

²⁸ Ivi, p. 166.

²⁹ Ivi, p. 167.

un'opera d'arte. Inoltre, la maggior parte delle dimensioni non visibili e costitutive dell'opera di Kac analizzate da Wolfe non sono percepibili e neanche intuibili allo spettatore attraverso la dimensione visibile o materiale di essa. Per attingere tutti i livelli di significato dell'opera di Kac, che secondo Wolfe sono quelli che veramente contano, abbiamo bisogno di troppe spiegazioni. Nell'opera *Time Capsule* (1997) Kac ha trasmesso tramite TV e webcam il processo d'impianto nella sua gamba di un chip utilizzato per la registrazione di animali domestici, e si è registrato allo stesso tempo come animale e proprietario. Il lavoro si completava con una serie di foto seppia di antenati dell'artista e una stampa di una scannerizzazione attraverso raggi X del chip. A questo punto, Wolfe spiega che in realtà la rilevanza del lavoro può solo essere capita se lo spettatore sa, o s'informa, sul fatto che Kac ha origine ebraica e che diversi membri della sua famiglia erano polacchi assassinati durante l'Olocausto³⁰. Molto spesso diversi livelli semantici si possono aggiungere a un'opera attraverso l'approfondimento di dettagli storici o biografici dell'artista o di altro tipo senza che qualità e rilevanza del lavoro vadano compromesse. Tuttavia, situarne tutta la sua pertinenza in una serie di informazioni collaterali che lo spettatore può perfettamente non acquisire sembra inconsistente, e nel contesto di quest'analisi, questa inconsistenza appartiene di più a Wolfe che a Kac.

Contro il lavoro di Kac, e per estendere ancora la considerazione sulle pratiche artistiche postumane, vorrei proporre invece l'interpretazione di Joanna Zylińska, che situa, in maniera molto convincente, l'opera di Kac, e in particolare il coniglio fluorescente, dentro quello che chiama "arte pedagogica". Dichiarando, come fa l'artista, che uno dei principali obiettivi di *GFP Bunny* era di aprire il dibattito tra professionisti di diverse discipline e il pubblico sulle conseguenze etiche e culturali dell'ingegneria genetica il lavoro diventa didascalico, e non necessario a sollevare un dibattito già esistente nell'opinione pubblica. L'opera in effetti non presenta niente di diverso, né dal punto di vista delle tecniche utilizzate né dal punto di vista del risultato, da ciò che la scienza non abbia già raggiunto. Ma ancora in maniera più problematica, utilizzando le stesse tecnologie e procedure scientifiche che cerca di mettere in discussione, l'opera rischia di aprire le domande nel contesto stesso del dispositivo che cerca di disattivare, o almeno mettere in discussione, con la possibilità, anche se la domanda è aperta, di funzionare come complice di esso³¹.

In effetti, Wolfe sembra accantonare con troppa fretta la problema-

³⁰ C. Wolfe, *op. cit.*, p. 165.

³¹ J. Zylińska, *Bioethics in the Age of New Media*, MIT Press, Cambridge (MA) 2009, pp. 151-2.

icità etica di molti aspetti dell'opera di Kac tra cui la manipolazione genetica di un animale non umano, anche assicurando che non abbia sofferto in nessun modo. Abbiamo bisogno dell'arte per parlare di tecnologie transgeniche? O meglio, cosa apporta di diverso l'arte rispetto a vedere un documentario o leggere un libro sull'argomento? Queste domande possono estendersi a diverse pratiche artistiche, non solo alla così detta "bioart" o pratiche artistiche in generale che intendano occuparsi di biotecnologie (che molto spesso cadono, paradossalmente, in questo "pedagogismo" o letteralità). Inoltre, analizzare la critica dell'opera, in questo caso quelle di Wolfe e Zylinska, serve anche a rendere evidente i possibili disallineamenti o inconsistenze tra pratica, teoria e soggettività, nella recezione e interpretazione dell'opera (nella sua fortuna critica, per usare un termine della storia dell'arte tradizionale), cioè possibili difficoltà anche da parte della teoria di fare critica in termini postumanisti.

Una delle risposte possibili alla domanda posta sopra è che per aggiungere qualcosa l'opera deve operare qualche tipo di rottura tra la conoscenza (scientifica o fattuale) e le corrispettive tecniche, e la sua dimensione fenomenologica: se essa, come segnala Zylinska, utilizza le stesse tecniche e ottiene un risultato simile alla scienza – per esempio, nel caso del coniglio la proteina fluorescente proveniente dalla medusa usata per modificare il suo genoma era già stata provata e usata in molti altri organismi, anche mammiferi³² – non rimarrebbe nient'altro che entrare in discussioni (moderniste) sulla qualità estetica del risultato per differenziare l'opera da una procedura biotecnologica standard (in questo caso, la bellezza, o mancanza di essa, del verde dell'animale); e anche così, la stessa discussione potrebbe insistere sulla bellezza del colore degli altri animali sui quali è stata usata la proteina in laboratorio. Quindi, una sorta di cortocircuito è necessario per evitare, ancora una volta, la semplice illustrazione di scienza, tecniche, e tecnologie, indipendentemente dai mezzi scelti per presentarli. È per questo che, come segnalato all'inizio di questo testo, non è necessario usare esseri viventi per portare a termine pratiche artistiche del vivente né le ultime tecnologie a disposizione per parlare di arte cibernetica; e inversamente, succede anche che molte di queste pratiche siano spesso quello che Wolfe chiama "umanista-postumanista", o semplicemente delle attività d'illustrazione di un'idea che può essere postumanista ma utilizzando una estetica, etica, tecnica, un medium in chiave umanista.

³² J. Zylinska, *op. cit.*, p. 152.

Primi appunti per una ecologia complessa dell'arte postumana

Dal punto di vista delle pratiche artistiche, ci sono artisti e opere che mettono in evidenza al meglio quello che un'arte postumano-postumano possa significare.

Il *Random Darknet Shopper* (2014-in corso) è un'opera della coppia svizzera !Mediengruppe Bitnik: consiste in un bot che compra in maniera completamente random nel *deep web* tramite i 100 dollari in bitcoins settimanali che gli artisti gli forniscono. Quando l'opera viene esposta, ogni oggetto comprato dal bot deve essere esposto nella galleria o museo. Comprando random, il bot a volte compra delle cose relativamente innocue e legali, come delle istruzioni per non essere rintracciati se si acquistano prodotti illegali sul *deep web*, a volte no. Ad esempio in una mostra presso il Kunst Halle di St. Gallen nel 2014 ha comprato delle pastiglie di ecstasy, per cui è arrivata la polizia alla galleria che ha confiscato il materiale e sporto denuncia contro il museo. Oltre al simpatico lato ironico, l'opera apre evidentemente delle domande che segnalano dei buchi giuridici sulla responsabilità legali degli algoritmi, e lo fa utilizzando lo stesso mezzo che vuole problematizzare ma – a differenza dell'opera di Kac – rendendo evidente qualcosa che non era stata pensata, teorizzata o discussa fino a quel momento.

Ivana Adaïme Makac è un'artista che lavora da molti anni sui processi di addomesticazione e dis-addomesticazione degli esseri viventi. La sua opera *Rééducation* (2009-in corso) è una sorta di progetto utopico che si ripete ogni anno in primavera, a volte si svolge nel contesto di una mostra, e talvolta nello studio dell'artista. In esso Adaïme Makac intende dis-addomesticare dei bachi da seta, una specie addomesticata più di cinquemila anni fa. L'artista dà ai vermi la possibilità di nutrirsi con le foglie di gelso che dispone intorno a loro, o invece di arrampicarsi sull'albero o su una struttura costruita appositamente, e cercare il proprio cibo, una delle abitudini che hanno completamente perso dopo migliaia di anni di allevamento.

In una seconda fase, l'artista “propone” ai vermi diverse strutture per disporre i loro bozzoli per poi mutare in farfalle. Poiché il baco da seta è stato un animale addomesticato per più di cinquemila anni, le farfalle non sanno più volare dato che, per fare la seta, la farfalla non viene mai fatta nascere. Uno dei risultati utopici dell'opera sarebbe quello di far “ricordare” alle farfalle come volare di nuovo. L'aspetto paradossale del progetto è duplice: in primo luogo, l'artista ha bisogno di “assistere” i bachi da seta per dis-addomesticarli; in secondo luogo, il tempo destinato a questo compito, vale a dire il tempo medio della vita di un essere umano, è immensamente breve se confrontato con i cinquemila anni di addomesticamento. L'artista chiaramente usa certe informazioni scien-

tifiche acquisite sui processi di addomesticazione ma poi propone una metodologia completamente personale per rovesciare il processo. Il fatto che questo lavoro, e in generale la sua opera, coinvolga vegetali e piccoli animali o insetti non è ostacolo per aprire domande sull'allevamento e sui cambiamenti fisici e psicologici a cui animali umani e non umani sono sottoposti attraverso i processi di addomesticazione.

È a partire di questo tipo di ricerca artistica che si può iniziare a delineare un'ecologia complessa dell'arte postumana, nel senso di una articolazione che possa contemplare le differenze specifiche di ogni una di queste pratiche ma in cui allo stesso tempo le pratiche artistiche del vivente e dell'arte new media possano essere parte di uno stesso "landscape", o ecologia: cioè, capite e delineate con una metodologia che permetta indagare in profondità, seguendo ancora Derrida, che il piano di uguaglianza che ci accomuna come genere umano con il vivente nel suo complesso è non solo quello di una passività, una finitudine condivisa, ma anche il fatto che nel caso degli animali umani questa finitudine è inseparabile della loro costituzione protesica come esseri tecnologici da sempre: la costituzione protesica della macchina del linguaggio, una exteriorità che ci antecede³³.

³³ J. Derrida, *op. cit.*, pp. 48-50.

J. Derrida, *Limited Inc*, Northwestern University Press, Evanston (IL) 1988.

J. Derrida, "Eating Well", or the calculation of the subject: an interview with Jacques Derrida" in E. Cadava, P. Connor, J-L. Nancy (a cura di.), *Who Comes after the Subject*, Routledge, London 1991.

J. Derrida, E. Roudinesco, *De Quoi demain... Dialogue*, Flammarion, Paris 2001, pp. 105-127.

Primi appunti per una ecologia complessa dell'arte postumana

A partire da una breve genealogia di quelle che possono considerarsi le prime pratiche artistiche postumane, da Marcel Duchamp alla Land Art e ai primi approcci Art & Technology, e da una analisi di alcune pratiche artistiche vorrei delineare una ipotesi di ricerca che sarà approfondita ulteriormente in successivi lavori. Sebbene la tendenza predominante nelle riflessioni sull'arte postumana sia separare chiaramente i temi riguardanti arte e tecnologia da quelli riguardanti l'arte e le pratiche del vivente, inizierò a lavorare a una articolazione che da un lato possa contemplare le differenze specifiche di ognuna di queste pratiche, ma in cui dall'altro le pratiche artistiche del vivente e dell'arte new media possano essere parte di uno stesso "landscape", o ecologia: cioè, capite e delineate con una metodologia che permetta indagare in profondità, seguendo Jacques Derrida, che il piano di uguaglianza che ci accomuna come genere umano con il vivente nel suo complesso è non solo passività e finitudine condivisa, ma anche il fatto che nel caso degli animali umani questa finitudine è inseparabile dalla costituzione protesica della macchina del linguaggio come esseri tecnologici da sempre. È in questo senso che una riflessione sul vivente deve per forza includere la dimensione tecnologica e viceversa. Da questo punto di partenza si potrà parlare dunque di una ecologia complessa, se non completa ovviamente, dell'arte postumana.

PAROLE CHIAVE: arte, postumano, ecologia , vivente, tecnologia.

First Notes for a Complex Ecology of Posthuman Art

Starting from a brief genealogy of what may be considered the first posthuman artistic practices, from Marcel Duchamp to Land Art and the first Art & Technology approaches, and from an analysis of some particular artistic practices I would like to outline a research hypothesis that will be further explored in works to follow. Although the predominant tendency in the theorisations on posthuman art is to clearly separate the topics concerning art and technology from those concerning artistic practices of the living, I will begin to work on an articulation that on the one hand can contemplate the specific differences of each one of these practices, but where on the other hand the artistic practices of the living and of new media art can be part of the same landscape, or ecology: that is to say, to be understood and outlined with a methodology that allows to investigate in depth, following Jacques Derrida, that what we share as humans with the

living as a whole is not only a shared passivity and finitude, but also the fact that in the case of human animals this finitude is inseparable from the prosthetic constitution of the machine of language as always already technological beings. It is in this sense that a reflection on the living must necessarily include the technological dimension and vice versa. From this point of departure we can therefore speak of a complex, if not complete, ecology of post-human art.

KEYWORDS: art, posthuman, ecology, living, technology.