

*Giacomo Ravesi*

## **Immaginari pop e corpi mutanti.**

### **Madonna, Björk, Lady Gaga tra arti visive e biotecnologie**

Se c'è un aspetto che apparenta tre icone della pop music contemporanea, profondamente differenti, come Madonna, Björk e Lady Gaga, è la trasfigurazione della fisicità delle cantanti in una corporeità mutante, nella quale confluiscono motivi figurativi e concettuali elaborati nel sistema delle arti visive, dei media e delle biotecnologie attuali. In decenni differenti e secondo sistemi valoriali e rappresentativi alternativi ma complementari, l'iconografia delle pop star subisce una fase postumana, in cui l'immaginario visivo dell'interprete congegnava una corporeità sconosciuta, che rielabora la dimensione fisiologica e artificiale della figura umana, mescolando corpi potenziati tecnologicamente con fisicità mutate biologicamente. È la proposta di un assetto perturbante e destabilizzante dell'identità corporea, che non è più prerogativa esclusiva di pratiche radicali dell'arte contemporanea, ma di un sentire diffuso che abbraccia forme mainstream e socialmente dominanti, come gli immaginari visivi della musica pop.

### **Corpi in divenire. Teorie contemporanee della corporeità**

Nelle teorie del postumano un motivo concettuale ricorrente e paradigmatico è la questione della corporeità. I teorici del postumano e del postumanesimo concepiscono, infatti, i cambiamenti occorsi intorno alla rappresentazione e percezione del corpo umano come fattori di una più vasta e radicale trasformazione epistemologica e culturale, che interessa tanto l'ordine filosofico, politico e sociale, quanto le pratiche artistiche e medialità. I recenti sviluppi promossi dalle tecnologie biologiche, bioinformatiche e biomediche impongono di riconsiderare il primato e l'autoreferenzialità che l'essere umano ha ricevuto nella definizione del concetto di natura umana, specialmente in rapporto all'identità animale e a quella tecnologica delle intelligenze artificiali. È il progetto di un neo-umanesimo che riconsidera la soggettività umana a partire da una concezione post-

antropocentrica. Le nuove forme individuali e comunitarie emerse con l'espansione delle economie e delle culture globali (dal postmodernismo al postcolonialismo, dalle teorie gender alle rivendicazioni delle minoranze etniche) disegnano identità multiple e nomadi che riscrivono i rapporti consolidati tra umano e non-umano, artificiale e naturale, biologia e cultura. La possibilità di influire direttamente sulla dimensione genetica dell'essere umano sostanzia una nuova etica ed estetica del corpo, che oltrepassa il limite dell'evoluzione biologica antropocentrica per contaminarsi con lo sviluppo tecnologico e con i modelli della zooantropologia<sup>1</sup>.

A partire dagli anni Novanta anche le teorie delle arti contemporanee approfondiscono in maniera radicale le mutazioni figurative ed esperienziali del corpo umano all'interno dei sistemi rappresentativi dei media e delle arti. Come argomenta il filosofo Mario Perniola, si tratta di un'espressività della fisicità umana che istituisce un'inedita forma di esperienza estetica, che vive dell'ibridismo, della metamorfosi e della pratica scioccante dell'innesto.

Le categorie del disgusto e dell'abiezione entrano prepotentemente nella riflessione estetica, la quale si trova costretta ad abbandonare l'ideale di una contemplazione pura e disinteressata a favore di un'esperienza perturbante nella quale repulsione e attrazione, paura e desiderio, dolore e piacere, rifiuto e complicità si mescolano e si confondono. Il corpo sembra acquistare così il massimo rilievo, ma l'accento non è più messo sulla bella apparenza delle forme, ma proprio su ciò che minaccia e compromette la sua integrità, sia mediante protesi, estensioni, interfacce. Infatti il reale che irrompe e sconvolge il mondo dell'arte non è soltanto quello radicato nella dimensione antropologica, ma anche e soprattutto quello assai più estraneo e inquietante dei dispositivi tecnologici ed economici. Il luogo decisivo di questo realismo estremo diventa così l'incontro tra l'essere umano e la macchina, tra l'organico e l'inorganico, tra il naturale e l'artificiale, tra la pulsione e l'elettronica, tra la persona e la merce.<sup>2</sup>

Estendendo alla cultura e all'estetica contemporanea la nota formula benjaminiana del "sex appeal dell'inorganico"<sup>3</sup>, Perniola promuove, del

<sup>1</sup> Solo per una disamina introduttiva al vasto panorama di studi cfr. D. Haraway, *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli, Milano 1995 (ed. or. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991; N.K. Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago 1999; R. Marchesini, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2005; R. Braidotti, *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, Derive Approdi, Roma 2014 (ed. or. *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge 2013).

<sup>2</sup> M. Perniola, *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino 2000, pp. 4-5.

<sup>3</sup> W. Benjamin, *I "passages" di Parigi*, a cura di Rolf Tiedemann, Einaudi, Torino 2007 (ed. or. *Das Passagenwerk*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1982).

resto, l'idea di una "sessualità neutra, postumana e virtuale", che abolisce "la distanza che separa l'uomo dalla cosa"<sup>4</sup> e "emancipa la sessualità dalla natura e la affida all'artificio, il quale ci apre a un mondo in cui non ha più importanza la differenza tra i sessi, la forma, l'apparenza sensibile, la bellezza, l'età, la razza"<sup>5</sup>. Anche per la storica dell'arte Teresa Macrì le arti visive e performative perpetuano una nuova esistenza dell'umano nella forma del "corpo postorganico", che supera i limiti dell'organicità inaugurando un orizzonte visuale multidisciplinare, dove le pratiche della body art sconfinano nelle ibridazioni fra corpo e tecnologia, nei costrutti dell'ingegneria genetica e della manipolazione digitale<sup>6</sup>.

Secondo un orientamento profondamente critico, il teorico e storico dell'arte Hal Foster vede nella corporeità il motivo ossessivamente ricorrente nell'arte contemporanea, seppur in una sua dimensione macabra e residuale: il corpo morto. Per lo studioso è proprio il "cadavere" la forma simbolica che caratterizza in maniera radicale il "ritorno del reale" – inteso in chiave lacaniana come configurazione immaginaria di un trauma individuale e collettivo<sup>7</sup> – che viene metaforizzato dall'arte d'avanguardia sul finire del Novecento<sup>8</sup>. Tuttavia, come ha ben dimostrato Rosi Braidotti, nell'ottica postumana anche la condizione della morte viene riformulata secondo un differente orientamento etico e biopolitico che "introduce non solo una forma negativa o reattiva di legame panumano planetario, che ricompono l'umanità intorno al collante comunemente esperito della vulnerabilità, ma inoltre riconnette l'umano al destino delle altre specie"<sup>9</sup>.

In aggiunta, gli stessi processi di digitalizzazione promossi dalle arti multimediali definiscono una nuova "vita" cyber e digitale, amplificando ulteriormente il carattere artificiale, multiplo e metamorfico della corporeità contemporanea. Secondo uno dei massimi teorici dei media e della cultura visuale, W.J.T. Mitchell, il corpo umano torna così ad essere un'immagine-icona della rappresentazione in era digitale. Gli imponenti processi di mediatizzazione della rappresentazione stabiliscono una complementare evoluzione nella cultura visuale contemporanea delle categorie epistemologiche legate all'opera d'arte e alle sua replicabilità digitale.

<sup>4</sup> M. Perniola, *Il Sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino 1994, p. 123.

<sup>5</sup> Ivi, p. 5.

<sup>6</sup> T. Macrì, *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa&Nolan, Genova 2006 (I ed. 1996).

<sup>7</sup> Per un approfondimento cfr. A. Pagliardini, *Il sintomo di Lacan. Dieci incontri con il reale*, Galaad Edizioni, Giulianova (TE) 2016.

<sup>8</sup> H. Foster, *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano 2006, p. 163 (ed. or. *The Return of the Real. The Avant-Garde at the End of the Century*, MIT Press, Cambridge 1996).

<sup>9</sup> R. Braidotti, *op. cit.*, p. 119.

Nell'importante saggio *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, Mitchell riconfigura le note elaborazioni fornite da Walter Benjamin, in merito all'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, segnalando un cambio completo di paradigma.

I focus here on three consequences of the new mode of biocybernetic reproduction, each of which has its counterpart in Benjamin's analysis of mechanical reproduction, which I will posit as three categorical claims: first, the copy is no longer an inferior or decayed relic of the original, but is in principle an improvement on the original; second, the relation between the artist and work, the work and its model, is both more distant and more intimate than anything possible in the realm of mechanical reproduction; and third, a new temporality, characterized by an erosion of the event, and a vertiginous deepening of the relevant past, produces a peculiar sense of "accelerated stasis" in our sense of history.<sup>10</sup>

Accostando sotto uno stesso spettro analitico gli sviluppi contemporanei delle tecnologie delle immagini e quelle della biocibernetica, lo studioso apparenta la riproduzione delle immagini con quella dei corpi umani.

In short, far from being technically determined in any straightforward way by computers and the internet, the digital age spawns new forms of fleshly, analogue, non-digital experience, and the age of cybernetics engenders new breeds of biomorphic entities [...]. From this broader perspective, the relation of the "bios" and the "cyber" is a re-writing of the traditional dialectics between nature and culture, human beings and tools, artifacts, machines, and media – what we used to call the whole "man-made world".<sup>11</sup>

La storica e teorica del cinema Vivian Sobchack ha, d'altronde, rilevato come il passaggio dalla tecnologia analogica a quella digitale delle immagini abbia influenzato e favorito la diffusione di un'identità mutante che si incarna nelle possibilità manipolatorie della tecnologia visuale, come, ad esempio, ben testimonia il procedimento elettronico-digitale del *morphing*.

Morphing is not merely a novel computergraphic mode of figuration, nor is the morph merely a novel narratological figure. Both are novel—and specifically historical—concretions of contemporary confusions, fears, and desires and both, whether visible or invisible in their use, allegorize the quick-

<sup>10</sup> W.J.T. Mitchell, *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, "Modernism/Modernity", v. 10, n. 3, 2003, p. 487.

<sup>11</sup> Ivi, pp. 484-485.

changes, fluid movements, and inhuman accelerations endemic to our daily lives. Thus, as a form (both of figuration and figure) that is “carried beyond” itself and “across” different realms of our present existence and culture, the morph is not only *meta-morphic* in its shape-shifting formlessness that greedily “devours all forms”; it is also a *meta-phoric* in its inherent topological movement and its historically substitutive activity.<sup>12</sup>

“Il funzionamento del *morphing* – osserva Luca Malavasi – è infatti caratterizzato dalla crisi di una logica naturale dell’evoluzione delle forme e della loro appartenenza stabile a una corporeità”<sup>13</sup>. Negli ultimi decenni inoltre gli sviluppi e le acquisizioni ottenute nel campo della *medical imaging* (*brain imaging*, ecografie 3D, PET, fMRI, chirurgia digitale) così come l’impiego sempre più capillare e invasivo della nano-medicina e dell’ingegneria genetica sostanziano una configurazione osmotica fra tecnologia dei media e studio del corpo. Nella ricerca *Bioethics in the Age of New Media* la studiosa e curatrice d’arte, Joanna Zylińska, indaga i sovvertimenti etici e valoriali prodotti dall’immissione delle tecnologie nelle scienze biologiche. Analizzando casi di studio differenti (dall’aborto alla cibernetica, dalla chirurgia plastica alla Genetic Art), l’autrice dimostra come le tecnologie riformolino le acquisizioni scientifiche ed etiche che elaboriamo nei confronti della percezione del corpo e della vita. “It nevertheless asserts the need to focus on the particular events associated with our current ‘technoculture’ and the way new technologies and new media affect and alter the formation of the human”<sup>14</sup>.

### Corpi elastici. La figura postumana e il music video

Nel music video il corpo e la performance della star musicale rappresentano – oltre che un’estensione generalizzata della logica *glamour* ed estetizzante dell’immaginario di certi generi musicali contemporanei (il pop, la dance o il *glam-rock*) – dei motivi figurativi essenziali per l’elaborazione visiva dell’opera video musicale. Nel suo studio sul videoclip, Paolo Peverini indaga il motivo del corpo attraverso una lettura socio-semiotica, che rivela le sperimentazioni enunciative e le costruzioni identitarie in esso sottese.

<sup>12</sup> V. Sobchack, *Introduction* in Id. (a cura di), *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2000, p. XIII.

<sup>13</sup> L. Malavasi, *Postmoderno e cinema. Nuove prospettive d’analisi*, Carocci, Roma 2017, p. 137.

<sup>14</sup> J. Zylińska, *Bioethics in the Age of New Media*, The MIT Press, Cambridge-London 2009, p. 177.

Il corpo messo in scena nei video non è un semplice organismo, piuttosto appare come un'istanza discorsiva malleabile, modulabile, oggetto di operazioni manipolatorie che si dispongono su un continuum di possibili interventi, i cui estremi sono da un lato l'exasperazione dei dettagli anatomici, dall'altro la completa defigurazione, l'esibizione di un livello pre-figurativo, in cui l'identità del soggetto viene fortemente compromessa.<sup>15</sup>

La dimensione della fisicità umana, del resto, è un termine di riferimento assiduo anche nei principali studi sul video musicale: da un lato l'orientamento semiotico-linguistico, che interpreta il videoclip come esempio esplicito di trans-codifica di una testualità musicale in una forma audio-visiva complessa<sup>16</sup>; dall'altro l'approccio storico-culturalista, nel quale il video musicale si pone come forma emblematica e molteplice di riscrittura e rilettura degli immaginari della cultura popolare e di massa: dal gender alla razza, dalle culture giovanili al multiculturalismo, alla globalizzazione<sup>17</sup>. A partire dagli anni Ottanta inoltre, il video musicale ha svolto una funzione peculiare anche nell'ambito degli studi sulla postmodernità, concretizzando "un'estetica del postmoderno veloce, ludica, citazionista, energetica"<sup>18</sup>. La natura ontologicamente ibrida e cross-mediale del clip – scisso tra istanze promozionali e artistiche e tra vecchi e nuovi media<sup>19</sup> – ha portato diversi studiosi a riconsiderare il

<sup>15</sup> P. Peverini, *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma 2004, p. 100.

<sup>16</sup> Cfr. G. Sibilla, *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, RAI-ERI, Roma 1999; I. Pezzini (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma 2002; P. Peverini, *op. cit.*; C. G. Saba, *Lo sguardo che insegue. Strumenti per l'analisi delle forme audiovisive pubblicitarie (spot, trailer, videoclip e rich media)*, Lupetti, Milano 2006.

<sup>17</sup> Cfr. D. Hebdige, *La lambretta e il videoclip. Cose e consumi dell'immaginario contemporaneo*, EDT, Torino 1991 (ed. or. *Hiding In The Light. On Images and Things*, Comedia/Routledge, London 1988); A. Goodwin, *Dancing In The Distraction Factory. Music Television And Popular Culture*, University Of Minnesota Press, Minneapolis 1992; S. Firth, A. Goodwin, L. Grossberg, *Sound & Vision. The Music Video Reader*, Routledge, London-New York 1993; C. Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, New York 2004; D. Railton, P. Watson, *Music Video and the Politics of Representation*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2011.

<sup>18</sup> S. Arcagni, *Modi e forme di assunzione del cinema nel videoclip* in L. De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008, p. 181. Per una ricognizione sulle relazioni tra video musicale e postmodernità cfr. E. A. Kaplan, *Rocking Around The Clock: Music, Television, Postmodernism, Consumer Culture*, Methuen, New York 1987; S. Firth, H. Horne, *Art Into Pop*, Methuen, London-New York 1987; L. Jullier, *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006 (ed. or. *L'écran post-modern: un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Montreal-Paris 1997).

<sup>19</sup> Cfr. H. Keazor, T. Wubbena (a cura di), *Rewind Play Fast Forward. The Past, Present and Future of Music Video*, Transcript Verlag, Bielefeld 2010.

music video come oggetto teorico e analizzarne la sua portata nei processi di riconversione del sistema degli audiovisivi attuali<sup>20</sup>.

Nel suo recente e ampio studio sul video musicale, Bruno Di Marino dedica una vasta disamina al “trionfo del corpo”. Attraversando generi e modelli rappresentativi consolidati, l'autore sottolinea, di volta in volta, le componenti erotiche, coreografiche, *glamour* e *hi-tech*, che la figura umana detiene nella rappresentazione video musicale. È in questo contesto che, in sinergia con le elaborazioni delle teorie *post human*, Di Marino ne individua una specifica tendenza anche nell'ambito video musicale.

All'opposto c'è l'orrido, il raccapricciance, il *post-human* che prevale nei videoclip a partire dagli anni Novanta, quando cioè il glamour diventa, grazie agli effetti di grafica 3D, un ibrido tra organico e artificiale. [...] Certo, il discorso del filosofo dell'arte si riferisce da un lato alla cruda irruzione del reale nell'immaginario delle arti visive, dall'altro al tendere di molta letteratura e cinema verso le cyber-culture del corpo; ma gli stessi concetti possono tranquillamente essere applicati al regno della videomusica, non meno soggetta alle regole di questo territorio.<sup>21</sup>

Il cinema e il video d'avanguardia e sperimentale offrono pertanto un immaginario condiviso, che una tendenza della video musica contemporanea ha saputo riprendere e aggiornare, approfondendo le relazioni con il panorama delle arti visive contemporanee<sup>22</sup> e con la tradizione delle avanguardie cinematografiche e digitali<sup>23</sup>.

### **L'ombra, il fuoco, il ghiaccio. Dame post-human della video musica**

Madonna è sicuramente l'icona pop simbolo della video musica fra gli anni Ottanta e Novanta. Tra il corpo della star e l'immagine audiovisiva si stabilisce un rapporto di completa dipendenza, che sfiora persino l'identificazione totale. “Il video sono io”, scrive, infatti, Daniele Cassandro a proposito dei music video della cantante americana. Secondo l'autore,

<sup>20</sup> L. Pacilio, *Il videoclip nell'era di Youtube. 100 videomaker per il nuovo millennio*, Bietti, Milano 2014.

<sup>21</sup> B. Di Marino, *Segni sogni suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano 2018, p. 163 e p. 168.

<sup>22</sup> Cfr. J. A. Walker, *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino 1994 (ed. or. *Cross-over. Art Into Pop/Pop Into Art*, Methuen & Co. Ltd., London 1987); G. Marziani, *Melting pop: combinazioni tra l'arte visiva e gli altri linguaggi creativi*, Castelvechi, Roma 2001.

<sup>23</sup> Cfr. S. Reiss, N. Feineman, *Thirty Frames per Second. The Visionary Art of the Music Video*, Harry N. Abrams Inc., New York 2000; A. Amaducci, S. Arcagni, *Music Video*, Kaplan, Torino 2007.

“Madonna nasce con il video e per il video. È icona nel senso etimologico del termine: è un’immagine. Un’immagine sacra che ha il suo altare domestico nel televisore”<sup>24</sup>. È dello stesso avviso anche Linda Berton quando lega la sovraesposizione massmediatica di Madonna nell’opera video musicale con il trasformismo iconico del suo corpo e della sua figura.

La signora Ciccone ha costruito la propria carriera video attraverso il trasformismo del suo look, passando dalla ragazzotta sensuale dei bassifondi newyorkesi a una Marilyn postmoderna, a una mutante androgina dai muscoli da culturista, a un’eroina sadomaso disinibita, a una *star sexy-glamour* sofisticata, a una creatura celestiale e chi più ne ha, più ne metta.<sup>25</sup>

Per Ann Kaplan, Madonna “embodies the new postmodern feminist heroine [...] blurring of the hitherto sacrosanct boundaries and polarities such as male/female, high art/pop art, film/TV, fiction/reality, private/public”<sup>26</sup>. È in questa dinamica di completa apertura alle potenzialità manipolatorie e combinatorie della tecnologia delle immagini sulla fisicità umana, che, dalla seconda metà degli anni Novanta, la rappresentazione di Madonna cambia radicalmente: l’aura erotica, *glamour* e pop si offusca, contaminandosi con un’estetica dark, che avvalorata il deforme, l’ibrido e l’oscuro.

Un volto femminile con due bocche sulla fronte e un solo occhio al centro del mento. È questa una delle raffigurazioni più impressionanti della pop star presente nel video musicale *Bedtime story* (1994) diretto da Mark Romanek. Ispirato idealmente alle opere di pittrici surrealiste, come Frida Kahlo, Leonora Carrington e Remedios Varo, il videoclip traduce visivamente il testo della canzone (redatto dalla cantante Björk) che ricostruisce un minimale viaggio nel subconscio personale. Dopo un prologo in cui osserviamo la cantante collegata a un dispositivo medico che la immobilizza a un tavolo e ne visualizza i sogni, entriamo in un universo onirico composto da immagini che si rifanno a mitologie ancestrali, iconografie egizie, simbologie alchemiche. Tali riferimenti anacronistici si fondono con immaginari tecnologici *high-tech*: schermi, software informatici, collegamenti neuronali. Con inaspettato anticipo, nel video la tecnologia avanzata dialoga con gli archetipi primordiali della cultura visuale legando assieme tribalismo e contemporaneità. In questo caso, la

<sup>24</sup> D. Cassandro, *Il video sono io* in B. Di Marino, D. Cassandro, R. Grassi (a cura di), *Vedere la musica. Dieci anni di videoclip*, Università degli Studi di Roma “La Sapienza”, Roma 1995, p. 11.

<sup>25</sup> L. Berton, *Videoclip. Storia del video musicale dal primo film sonoro all’era di YouTube*, Mondadori, Milano 2007, p. 257, cfr. in particolare la sezione “*In video veritas*”: *Madonna e la sovraesposizione massmediatica*.

<sup>26</sup> E.A. Kaplan, *op. cit.*, p. 126.

figura di Madonna sembra già presagire la caratterizzazione postumana che contraddistinguerà, in particolar modo, gli esordi di Lady Gaga.

Il corpo della star subisce una profonda riconversione scenica, diventando una sorta di entità mutante, prodotta tecnologicamente congiungendo arcaismi culturali e processi di digitalizzazione del corpo. Il volto di Madonna richiama così la maschera della Medusa del mito classico ma alterata artificialmente dalla computer grafica. Nel video, del resto, le stesse presenze umane definiscono una corporeità eccentrica, che cerca dolorosamente di rinascere: corpi malati, presenze sospese e volanti, scheletri, angeli caduti alle quali sono state tagliate le ali e presentano profonde ferite sulla schiena. L'idea è la creazione di una nuova umanità con un'identità mutante, che rielabora mediante una corporeità inedita la dimensione biologica e artificiale del corpo umano.

La corporeità postumana prefigurata in *Bedtime story* accorda la rappresentazione del corpo con gli immaginari figurativi promossi dall'avanguardia surrealista francese. Ne *Le sang d'un poète* (1930) di Jean Cocteau è, infatti, una bocca disegnata che si muove sulla mano e sul volto di una statua a rappresentare simultaneamente la paura dell'inanimato che si anima (la statua che prende vita e l'uomo che, a sua volta, diviene statua) e il sogno sinestetico e pluri-sensoriale dell'esperienza artistica: dove la mano vede e l'occhio tocca.

Anche nella contemporaneità, l'identità mutante è indagata intorno a una dialettica epistemologica piuttosto evidente: a un corpo potenziato tecnologicamente si contrappone una fisicità mutata biologicamente. Per lo studioso Antonio Caronia è l'attualizzazione di un "corpo virtuale", che si incarna in tre condizioni caratteristiche: l'essere "replicato" (automi, golem, robot), "invaso" (il cyborg) e "disseminato" (le tecnologie comunicative telematiche e informatiche)<sup>27</sup>.

Da un punto di vista iconografico è invece tutto incentrato sul motivo dell'ombra e dell'oscurità *Frozen* (1998): clip realizzato per la cantante italo-americana da Chris Cunningham, uno fra i più innovativi e sperimentali autori di video musicali emersi negli anni Novanta. Fautore di un'estetica del mostruoso e dell'orrido, Cunningham interpreta la fisicità di Madonna come quella di una sacerdotessa *dark*, in cui convergono motivi new age, mistici e orientaleggianti. Ritratta nel deserto californiano, la cantante appare come una presenza allegorica e misteriosa: una figura nera avvolta in un abito scuro con veli e drappaggi svolazzanti. I suoi movimenti sono lenti e si concentrano, in particolar modo, nei gesti delle mani, che – completamente ricoperte di tatuaggi con motivi

<sup>27</sup> A. Caronia, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Muzio, Padova 1996.

floreali – realizzano le pose dei mudrā. I richiami alla cultura buddista e induista si esprimono anche nella scelta di moltiplicare il corpo della star sovrapponeandone le performance nella medesima coreografia. L'effetto risultante è la creazione di una fisicità sovranaturale: una sorta di divinità amazzone con più teste, braccia e mani, che levita e volteggia nel cielo notturno. La dimensione onirica è inoltre accentuata dall'uso simbolico del paesaggio, che, completamente dominato dall'orizzontalità e dall'astrazione, istituisce un'atmosfera fredda e primordiale. Le stesse scelte fotografiche e cromatiche privilegiano colori desaturati, imponendo una sostanziale monocromia tendente al grigio. È così che il corpo di Madonna diviene inevitabilmente un'entità informe: ombra fra le ombre ma anche materia plastica mutevole, dal momento che, nel corso del video, il suo corpo si trasfigura, di volta in volta, in uno stormo di corvi e in un doberman rabbioso. Anche la mutazione senza soluzione di continuità fra l'umano e l'animale simboleggia così un ulteriore livello di relazione con l'orientamento *post human* della corporeità. Come dimostra l'esempio della pop star Madonna, è interessante notare, che il senso perturbante e destabilizzante di un'identità corporea disfunzionale, non è più esperienza peculiare di tendenze radicali ed estreme dei media e delle arti (dall'horror allo *splatter*, dalla body art alla controcultura), ma di una sensibilità condivisa e accettata, che contamina formule ordinarie e di massiccia diffusione.

Negli ultimi decenni uno degli esempi più emblematici e popolari di tali trasformazioni è sicuramente raffigurato dall'identità, complessa e controversa di Lady Gaga. Similmente a Madonna anche Gaga esaspera i principi del trasformismo scenico e performativo, assecondando un'iperbole identitaria che travalica i principi della presenza e del travestitismo. Aggiornando le note categorie deleziane sul "corpo senza organi"<sup>28</sup>, Craig N. Owens arriva persino a concepire Gaga come una "celebrità senza organi"<sup>29</sup>: un campo dinamico e informale di tensioni e forze apertamente libere e fluttuanti, che muta sembianze e inclinazioni estetiche in sinergia con i mutamenti culturali.

"Madonna – afferma Di Marino – era manierista, Lady Gaga decisamente barocca"<sup>30</sup>. Tuttavia, in questa variazione di riferimento estetico si sostanzia anche una specifica diversificazione nei confronti dell'idea di corporeità che le due pop star propongono e che interessa, in maniera si-

<sup>28</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, a cura di Massimiliano Guareschi, Castelvechi, Roma 2006 (ed. or. *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris 1980).

<sup>29</sup> C.N. Owen, *Celebrity Without Organs* in M. Iddon, M.L. Marshall (a cura di), *Lady Gaga and Popular Music. Performing Gender, Fashion, and Culture*, Routledge, New York 2014.

<sup>30</sup> B. Di Marino, *op. cit.*, p. 147.

gnificativa, il versante postumano. Come ben dimostra Alessandro Alfieri la figura di Lady Gaga può essere analizzata in opposizione a quella di Madonna. “Se può dirsi conclusa la traiettoria ardente dell’erotismo e del glamour propria di Madonna, in Lady Gaga si manifesta la fine di un’epoca, che segna il tramonto della sensualità”<sup>31</sup>. Affiancando le teorie sulla “seduzione” di Jean Baudrillard<sup>32</sup> con quelle sull’estetica “camp” proposte da Susan Sontag<sup>33</sup>, Alfieri iscrive la figura della cantante all’interno di un’estetica *post human* intrisa di artificialità, mostruosità e androgenia. “La seduzione dell’alieno e dell’eccesso è la seduzione inquietante dell’inumano, del mostruoso e della morte: l’iperspettacolo di Gaga proprio in questo infrange le regole, stravolgendo i criteri classici della seduzione erotica e vitalistica della cultura pop”<sup>34</sup>.

In numerosi video musicali la rappresentazione della fisicità della cantante è prossima agli immaginari prodotti dalle arti visive intorno al motivo del clone, del replicante e del mutante. Il corpo della star diviene quello di una performer-trasformista, che ibrida, con assoluta libertà, una grande eterogeneità di riferimenti culturali ed estetici e unisce una sessualità ambigua e sado-masochista, connettendo spesso corporeità umana, tecnologica e animale.

In *Bad Romance* (2009, Francis Lawrence) e *Born This Way* (2011, Nick Knight) Lady Gaga è introdotta in un ambiente ospedaliero e fantascientifico, in cui si praticano riproduzioni di corpi e di organi umani per appagare i desideri sessuali di ricchi magnati o per iniziare una nuova stirpe. Viceversa in *You and I* (2011, Laurieann Gibson) e *Applause* (2013, Inez van Lamsweerde, Vinoodh Matadin) l’interprete subisce numerose trasfigurazioni iconiche, interpretando figure androgine, corpi con parti anatomiche in metallo, personaggi mitologici e religiosi, creature ibride in cui coesiste umano e animale. In particolar modo con gli album *Born This Way* (2011) e *Artpop* (2013), Gaga si impone a livello planetario come la dama postumana per antonomasia della pop music contemporanea. Il suo corpo è l’idolo di un teatro dell’eccesso che si ciba di contrasti e opposizioni dialettiche: l’attrazione e la repulsione, l’organico e l’inorganico, l’umano e il robotico, il gotico e il punk, il kitsch e il grottesco. I principi seduttivi si incarnano in una fisicità informe e transgender, che presenta caoticamente blasfe-

<sup>31</sup> A. Alfieri, *Lady Gaga. La seduzione del mostro. Arte, estetica e fashion nell’immaginario video musicale pop*, Arcana, Roma 2018, p. 52.

<sup>32</sup> J. Baudrillard, *Della seduzione*, SE, Milano 1997 (ed. or. *De la séduction*, Gallimard, Paris 1979).

<sup>33</sup> S. Sontag, *Note su “Camp”*, in Id., *Contro l’interpretazione e altri saggi*, Mondadori, Milano 1967 (ed. or. *Against Interpretation and Other Essays*, Farrar, Straus and Giroux, New York 1966).

<sup>34</sup> A. Alfieri, *op. cit.*, p. 54.

mia, morbosità e lascivia. La sua fisicità mutante e aliena traduce così un fuoco figurativo, drammaturgico ed espressivo che tutto inghiotte, brucia e trasforma.

Insieme a Madonna e Lady Gaga, Björk rappresenta una delle icone più rappresentative della pop music contemporanea che nel corso della sua carriera ha elaborato in maniera significativa la propria fisicità perseguendo un'idea anti-divistica e anti-seduttiva di promozione, opponendosi radicalmente alle strategie comunicative e rappresentative tipiche della musica pop. Inoltre a differenza di Madonna e Lady Gaga, in Björk la componente postumana non interessa esclusivamente una fase della propria carriera, ma caratterizza, in maniera emblematica, la sua definizione identitaria. Non c'è glamour, né eccesso, né scandalo in Björk, bensì una corporeità pervasa di spiritualità: una purezza e un minimalismo alchemico, in cui la dimensione biologica dell'umano e quella artificiale dell'automa convivono.

Un esempio esplicito di questo atteggiamento è identificabile nel music video *Hunter* (1998) diretto da Paul White. Si tratta di un piano-sequenza che ritrae il primo piano insistito della cantante mentre canta in uno spazio totalmente bianco e con la testa completamente calva. Durante l'esecuzione del brano sul volto dell'interprete appaiono e spariscono tratti e fisionomie di un orso creato digitalmente. Attraverso un uso combinato di *morphing* e inserti in computer grafica, il viso dell'artista diviene una maschera scenica: il supporto iconografico e identitario dove espressività umana, animale e tecnologica si allineano in una configurazione formale fondata sulla continuità e reversibilità figurativa.

Il già nominato regista e artista visivo, Chris Cunningham, ha incentrato l'elaborazione figurativa della propria ricerca estetica intorno all'ibridazione – spesso traumatica, altre volte salvifica – fra corporeità e tecnologie avanzate, vedendo nella figura umana la frontiera riprodotiva di una biopolitica del corpo.

I riferimenti pop – osserva Amaducci – servono al regista inglese per incanalare altre estetiche: il cyberpunk, la performatività corporale estrema di una certa neo Body Art e la cultura post-human che pongono l'accento sulle metamorfosi del corpo come metafore di un cambio radicale e violento di “formato”. L'icona del corpo martoriato o mostruosamente “de-evoluto” delle sue opere denuncia la primordiale e violenta presenza di un elemento fatto di carne e sangue in un'epoca che si dichiara iper-tecnologica.<sup>35</sup>

*All Is Full of Love* (1999) è uno dei suoi video musicali più noti, dove la cantante Björk viene ritratta con le fattezze di un robot dal corpo me-

<sup>35</sup> A. Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, Torino 2014, p. 189.

tallico laccato di bianco che si protrae in effusioni amoroze con un suo omologo. L'ambientazione è quella di un laboratorio industriale in cui si fabbricano in serie gli automi ed è dominata da un'atmosfera livida e sterile. La contrapposizione fra l'umanità delle strumentazioni robotiche e la passionalità dell'atto amoroso contraddice le consuete interpretazioni legate all'inorganicità e inespressività dell'automa innestando una componente patemica nelle forme dell'inumano. Del resto, secondo Di Marino, "il video di Björk non è che l'ultimo stadio di trasformazione cui sono giunti i personaggi di Cunningham, quasi mai presentati nella loro forma naturale"<sup>36</sup>.

La fisicità di Björk è come una tabula rasa, un materiale plastico-scultoreo da plasmare e modellare ripetutamente. Il dominio cromatico del bianco, la trasparenza e il chiarore figurativo sono delle costanti visive associate all'immagine della cantante che delineano una corporatura eterea e impalpabile. In questo senso, Björk è una figura dei ghiacci: correlativo iconografico e concettuale della sua terra natia e presenza anamorfica, malleabile e minimale. Nel 2001 con il video musicale *Cocoon*, diretto dalla costumista e graphic designer Eiko Ishioka, la cantante moltiplica il suo corpo in tante copie identiche e asettiche. Confinando il suo corpo in una muta aderente bianca che ne sterilizza la sessualità, l'artista si muove in uno spazio scuro e astratto che sembra prefigurare l'ambiente prenatale. Solo un filo rosso, realizzato in computer grafica, ne avvolgerà lentamente e completamente la figura, rendendola una forma ignota simile alla larva del baco da seta. Ancora una volta, l'identità organica e corporea viene annullata nella replica, perdendo progressivamente le proprie caratteristiche umane e di riconoscimento sociale.

In anni recenti, la relazione fra musica, tecnologia e natura ha interessato, sempre con maggior impegno, il percorso di Björk, specie negli album *Biophilia* (2011), *Vulnicura* (2015) e *Utopia* (2017). Ciò che prospetta la cantante islandese in questi lavori è un sentiero evolutivo in cui uomo, natura e tecnologia si fondono insieme a favore di un'ibridazione inedita e futuristica.

Nell'ultimo decennio l'artista, esperto di computer grafica, Andrew Thomas Huang ha lavorato in maniera incessante intorno alla modellizzazione e conversione corporea attraverso i sistemi digitali, collaborando con molte star della musica, *in primis* la stessa Björk. Per lei nel 2011 realizza il videoclip *Mutual Core*, nel quale innesta l'interprete in un paesaggio vulcanico esplosivo, dove si compenetrano, mediante accesi cromatismi, fisicità umane, corpi rocciosi e sabbiosi. Attraverso una sofisticata

<sup>36</sup> B. Di Marino, *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma 2002, p. 224.

combinazione di trucco, *motion and performance capture*, modellizzazione 3D e ricostruzione scultorea, l'artista riscopre un'origine primordiale e arcaica della fisicità umana, congiungendola agli universi iper-tecnologici della contemporaneità.

Nel 2017 Huang la dirige ancora in *The Gate*. In questo caso l'interprete è ritratta seduta in uno spazio astratto e notturno e si relaziona con un clone, realizzato interamente in computer grafica, scambiandosi onde e scie di luce. Björk indossa uno stupefacente abito bianco con ali e corpetti multicolori, che sembrano ritrarre una divinità dall'aurea luminescente e dalla consistenza ectoplasmatica. Come nelle opere dell'artista giapponese Mariko Mori, il video apparenta l'universo scientifico e tecnologico con quello religioso e spirituale, in nome di una sorta di cyber-spiritualità. Se come scrive Antonio Caronia "il cyborg è una creatura che esce da se stessa come i mistici e gli allucinati della tradizione religiosa"<sup>37</sup>, allora Björk raffigura un'entità new age e transumana: forma trascendente e meditativa dell'assolutismo *high-tech* che congiunge la cibernetica (il cyborg) con lo spiritismo (l'avatar induista). Il postumanesimo incarnato da Björk giunge dunque a un vertice rappresentativo: l'utopica progenitura di nuovi modelli d'esistenza. Come una dea trascendente, Björk viene ritratta attraverso una corporeità evoluta, che oltrepassa la mera materialità, per confrontarsi con stati di coscienza superiori: i corpi sottili, astrali e bioenergetici. Intercettando differenti forme dell'identità postumana (dal robotico all'androgino, dall'animale all'inorganico, al trascendente) Björk sembra così ricapitolare, in maniera originale e incomparabile, anche rispetto a Madonna e Lady Gaga, le varie configurazioni dell'orizzonte figurativo e filosofico del postumano all'interno dei territori della video musica contemporanea.

Il confronto fra le principali teorie del postumano e quelle delle arti contemporanee intorno al motivo della corporeità evidenzia una peculiare continuità d'intenti e di formule concettuali, che vedono nella discontinuità e nella metamorfosi il loro terreno speculativo e figurativo comune. Gli anni Novanta rappresentano uno spartiacque fondamentale per intendere le evoluzioni rappresentative dei corpi, tanto nell'ambito teorico di una riformulazione del concetto stesso di identità corporea (dalla cultura queer a quella cyborg e post-antropocentrica), quanto nelle pratiche artistiche e medialità (dalla Body Art alle manipolazioni chirurgiche, alle forme digitali).

In questo contesto il video musicale ne sostiene le formulazioni in maniera eccentrica e diffusiva, accompagnando le evoluzioni estetiche

<sup>37</sup> A. Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake, Milano 2008, p. 129.

promosse dalla filosofia e dalle arti contemporanee. In particolar modo, la musica pop rilegge il postumano attraverso temi e motivi tipici del suo immaginario (la fisicità della star, il legame con la cultura di massa, le formulazioni del glamour e della moda, il valore dell'eros e della sensualità, le mutazioni comunicative dell'universo mediatico, le trasformazioni tecnologiche del video, del digitale e dell'informatica) secondo un orientamento che, di volta in volta, si scinde fra il perturbante e il trascendente. L'analisi dell'immaginario video musicale di icone pop come Madonna, Björk e Lady Gaga dimostra, in maniera eterogenea e complementare, quanto le concezioni del postumano interessino le logiche della messa in scena e della performatività di genere contemporanea, mediante il ricorso a figure trans-culturali, quali l'ibrido, il mostruoso e il transumano. È così che le frontiere dei corpi mutanti incontrano gli immaginari pop e le loro contaminazioni con le arti visive e le biotecnologie.

## Bibliografia

- Alfieri A., *Lady Gaga. La seduzione del mostro. Arte, estetica e fashion nell'immaginario video musicale pop*, Arcana, Roma 2018.
- Amaducci A., Arcagni S., *Music Video*, Kaplan, Torino 2007.
- Amaducci A., *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, Torino 2014.
- Arcagni S., *Modi e forme di assunzione del cinema nel videoclip* in L. De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008.
- Baudrillard J., *Della seduzione*, SE, Milano 1997.
- Benjamin W., *I "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino, 2007.
- Berton L., *Videoclip. Storia del video musicale dal primo film sonoro all'era di YouTube*, Mondadori, Milano 2007.
- Braidotti R., *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, Derive Approdi, Roma 2014.
- Caronia A., *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Muzzio, Padova 1996.
- Caronia A., *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake, Milano 2008.
- Cassandro D., *Il video sono io* in B. Di Marino, D. Cassandro, R. Grassi (a cura di), *Vedere la musica. Dieci anni di videoclip*, Università degli Studi di Roma "La Sapienza", Roma 1995.
- Deleuze G., Guattari F., *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, a cura di M. Guareschi, Castelvecchi, Roma 2006.
- Di Marino B., *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma 2002.
- Di Marino B., *Segni sogni suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano 2018.
- Firth S., Goodwin A., Grossberg L., *Sound & Vision. The Music Video Reader*, Routledge, London-New York 1993.

- Firth S., Horne H., *Art Into Pop*, Methuen, London-New York 1987.
- Foster H., *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano 2006.
- Goodwin A., *Dancing In The Distraction Factory. Music Television And Popular Culture*, University Of Minnesota Press, Minneapolis 1992.
- Haraway D., *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli, Milano 1995.
- Hayles N.K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago 1999.
- Hebdige D., *La lambretta e il videoclip. Cose e consumi dell'immaginario contemporaneo*, EDT, Torino 1991.
- Jullier L., *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006.
- Kaplan E.A., *Rocking Around The Clock: Music, Television, Postmodernism, Consumer Culture*, Methuen, New York 1987.
- Keazor H., Wubben T. (a cura di), *Rewind Play Fast Forward. The Past, Present and Future of Music Video*, Transcript Verlag, Bielefeld 2010.
- Macri T., *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa&Nolan, Genova 2006.
- Malavasi L., *Postmoderno e cinema. Nuove prospettive d'analisi*, Carocci, Roma 2017.
- Marchesini R., *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2005.
- Marziani G., *Melting pop: combinazioni tra l'arte visiva e gli altri linguaggi creativi*, Castelveccchi, Roma 2001.
- Mitchell W.J.T., *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, "Modernism/Modernity", v. 10, n. 3, 2003.
- Owen C.N., *Celebrity Without Organs* in M. Iddon, M.L. Marshall (a cura di), *Lady Gaga and Popular Music. Performing Gender, Fashion, and Culture*, Routledge, New York 2014.
- Pacilio L., *Il videoclip nell'era di Youtube. 100 videomaker per il nuovo millennio*, Bietti, Milano 2014.
- Pagliardini A., *Il sintomo di Lacan. Dieci incontri con il reale*, Galaad Edizioni, Giulianova (TE) 2016.
- Perniola M., *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino 2000.
- Perniola M., *Il Sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino 1994.
- Pevevini P., *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma 2004
- Pezzini I. (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma 2002.
- Railton D., Watson P., *Music Video and the Politics of Representation*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2011.
- Reiss S., Feineman N., *Thirty Frames per Second. The Visionary Art of the Music Video*, Harry N. Abrams Inc., New York 2000.
- Saba C.G., *Lo sguardo che insegue. Strumenti per l'analisi delle forme audiovisive pubblicitarie (spot, trailer, videoclip e rich media)*, Lupetti, Milano 2006.
- Sibilla G., *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, RAI-ERI, Roma 1999.
- Sobchack V. (a cura di), *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2000.

- Sontag S., *Note su "Camp"*, in Id., *Contro l'interpretazione*, Mondadori, Milano 1967.
- Vernallis C., *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, New York 2004.
- Walker J.A., *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino 1994.
- Zylinska J., *Bioethics in the Age of New Media*, The MIT Press, Cambridge-London 2009.

## **Immaginari pop e corpi mutanti. Madonna, Björk, Lady Gaga tra arti visive e biotecnologie**

L'articolo si concentra sulla produzione video musicale di tre icone della pop music contemporanea: Madonna, Björk e Lady Gaga. L'ambito d'interesse è la trasfigurazione della fisicità delle cantanti in una corporeità mutante, in cui approdano motivi figurativi e concettuali elaborati nel sistema delle arti visive, dei media e delle biotecnologie attuali.

In decenni differenti e secondo sistemi valoriali e rappresentativi alternativi ma complementari, l'iconografia delle pop star subisce una fase "postumana", in cui l'immaginario visivo dell'interprete viene riletto secondo un orizzonte, di volta in volta, fantascientifico, cyberpunk, postorganico, e in cui si fondono riferimenti anacronistici con immaginari tecnologici high-tech.

PAROLE CHIAVE: Madonna, Björk, Lady Gaga, music video, corporeità

### **Pop Imaginary and Mutant Bodies. Madonna, Björk, Lady Gaga between Visual Arts and Biotechnologies**

The paper focuses on the music videos of three icons of contemporary pop music: Madonna, Björk and Lady Gaga. The area of interest is the transfiguration of the singers physicality in a mutant physicality, in which come the figurative and conceptual motifs elaborated in the system of visual arts, media and current biotechnologies.

In different decades and according to alternative values and representative systems but complementary, the iconography of the pop stars goes through a post-human period, in which the visual image of the singer is re-read according to an horizon, from time to time, science fiction, cyberpunk and post-organic; and in which anachronistic references are merged with high-tech technological images.

KEYWORDS: Madonna, Björk, Lady Gaga, music video, corporeality