

L'uso del corpo umano come spazio espositivo nell'era post-umana: alcune riflessioni genealogiche

Alessandro Ferraro

1. *Useless Bodies?*

Noi ci auguriamo che nel futuro, il più presto possibile, riusciremo a reclamare i nostri corpi, così che non saranno più qualcosa su Instagram o in una pubblicità o di cui parlare in modo astratto. Ci auguriamo che la società prenda la sua forma a partire dai nostri corpi, e non viceversa. (Mazzoleni 2022)

Queste sono le parole del duo artistico nordeuropeo Elmgreen & Dragset (fondato nel 1995) riguardo alla loro personale *Useless Bodies?* esposta presso la Fondazione Prada a Milano tra la primavera e l'estate del 2022. La mostra di Elmgreen & Dragset costituisce un utile punto di inizio per approfondire l'interrelazione tra arti contemporanee, postumano, nuove tecnologie, e per considerare il valore simbolico della corporeità umana nell'*exhibition design* da un punto di vista inedito.

Useless Bodies? si interroga esplicitamente sull'utilità del corpo biologico umano rispetto ai corpi meccanici prodotti dall'avanzamento tecnologico. Con il loro consueto approccio spiazzante e grottesco, i due artisti non forniscono risposte alla domanda da loro posta, al contrario intendono instillare nello spettatore un ragionevole dubbio, a tratti esistenziale, sull'obsolescenza del corpo umano e, più in generale, sulla reale possibilità di invertire la rotta del sempre più crescente processo di astrazione tecnologica. Sono di qualche utilità i corpi? Può un corpo umano, così fallibile e deteriorabile, essere ancora competitivo rispetto alle



prestazioni di una macchina? Se da un punto di vista sovrastrutturale la tecnologia rende manifesto un processo di crescente smaterializzazione delle sue forme – tale è la narrazione di ampio consumo, si pensi a efficaci strategie narrative come il *cloud* o la *wireless industry* – estremamente concreta e palpabile risulta essere la controparte fisica della produzione tecnologica che sempre più spesso abita la nostra comune quotidianità. Su tale binario antitetico – astratto eppure così concreto¹ – si sviluppano gli snodi concettuali della mostra allestita presso la Fondazione Prada. In questa sezione iniziale introdurrò la tesi principale di questo breve saggio, ovvero la possibilità di osservare, in alcune recenti pratiche curatoriali radicali, l'utilizzo del corpo come 'display' espositivo e come strategia espositiva in grado di 'profanare'² – grazie all'influenza delle teorie *post-human* – il più paludato e tradizionalista delle soluzioni espositive contemporanee, il *white cube*³.

Dedicherò ora alcuni paragrafi al racconto della mostra *Useless Bodies?*. L'esposizione si articolava in vari locali della sede milanese di Fondazione Prada: se nella parte più rinomata, il *Podium*, erano presenti sculture classiche e neoclassiche giustapposte a sculture realizzate da Elmgreen & Dragset, al piano superiore dell'edificio era stato allestito un vasto ufficio fittizio, geometricamente organizzato secondo piccole postazioni divisorie con monitor, pc, anonime scrivanie e sedie ergonomiche (*Garden of Eden*, 2022 – fig. 1). Fin da subito possiamo comprendere come i due artisti abbiano lavorato sul significato della presenza del corpo nella contemporaneità: nel primo caso, in termini di paragone con l'antico e più in generale con il concetto di tempo e

¹ Significativo il pensiero di Christian Marazzi espresso in margine alla mostra di Elmgreen & Dragset: «In quanto corpi, quanto possiamo definirci produttori, consumatori o prodotti di noi stessi nella società odierna?» (cfr. Marazzi in Dragset, Elmgreen 2022: 479).

² Nei prossimi capitoli spiegherò il motivo dell'utilizzo di tale verbo.

³ La bibliografia sul tema è piuttosto vasta, nel corso del testo esplicito la mia bibliografia critica di riferimento; per il momento rimando ai seminari organizzati presso il MACBA di Barcellona: *The History of Exhibitions: Beyond the Ideology of the White Cube* (2009-2010). Per un contributo critico aggiornato sul tema in lingua italiana cfr. Bianchi 2021.

obsolescenza, nel secondo caso come tangibile presenza dell'assenza dell'umano in uno dei luoghi che più contraddistinguono le attività lavorative, ovvero l'ufficio. Parimenti significative le opere e installazioni esposte nella grande cisterna dei locali della Fondazione, una zona in cui gli artisti «esplorano come le industrie del benessere, del tempo libero e della salute ci spingano a uniformarci a nuovi ideali fisici»⁴, dirette conseguenze della distorsione sia dell'immagine del sé corporeo sia del sé mentale nella contemporaneità. Entrambe le considerazioni possono essere lette in parallelo alle teorie *post-human* sulle nuove visualità corporee⁵.

L'ambiente più significativo era la galleria nord che, a prima vista, appariva come una casa *high-tech* futuristica, connotata da un avanguardistico design minimale, con opere e sculture di Elmgreen & Dragset appese alle pareti e disseminate negli spazi 'domestici'.

Appena entrato in questa casa, privata di qualsiasi segno di presenza umana, lo spettatore si imbatteva in un dialogo silenzioso tra *Concetto Spaziale. La Fine di Dio* (1963) di Lucio Fontana e *Doubt* (2019) dei due artisti – una sorta di commento ironico alla pratica spazialista dell'artista italo-argentino. Seguivano poi altri ambienti fittizi di tale casa futuristica, pareti divisorie, incassi a muro con piccole opere di Elmgreen & Dragset, una grande riproduzione scultorea di un coccige umano (*Tailbone*, 2019) accanto a una possente parete in marmo nero dal gusto modernista attraversata da un passamano in acciaio inossidabile (*Humanized Architecture*, 2019).

Come osservato in merito alla grande installazione *Garden of Eden*, la presenza umana era simbolicamente estromessa dagli ambienti della galleria nord: l'unica forma (in apparenza) vivente era la scultura iperrealista di un corpo umano alloggiato in una cella di una camera mortuaria (*Untitled*, 2011), sorvegliata da un robot semovente con le sembianze di un inoffensivo cucciolo domestico (fig. 2). Curiosamente il robot non era stato inserito come opera vera e propria reperibile nel catalogo dell'esposizione, ma come presenza imprescindibile negli spazi

⁴ La citazione proviene dal comunicato stampa della mostra in oggetto; per completezza storiografica si rimanda al sito della Fondazione Prada.

⁵ Cfr. O'Donnell 2022.

della galleria nord – e, per traslato, nelle nostre case del futuro. Lo spazio esperito dallo spettatore risultava essere volutamente asettico e alienante, sebbene non richiamasse nell'immediato al bianco nitore del *white cube*: tuttavia, era proprio l'assenza del corpo umano a rendere lo spettatore l'unico essere vivente nel tempo preconizzato da Elmgreen & Dragset, un futuro popolato da corpi surrogati e replicati, e quindi *postumano* nella definizione più tradizionale del termine⁶. Sebbene questa riflessione possa apparire a tratti parossistica, l'aspetto più rilevante ai fini del nostro discorso è intendere lo spazio del corpo come luogo emblematico di estrinsecazione dei significati e dei valori che ci identificano come esseri viventi: sebbene il corpo umano nella sua accezione più concreta, corporea e biologica, sia volutamente estromesso dalle installazioni dei due artisti, risulta essere il vero protagonista della mostra. In ragione di ciò è possibile intendere il corpo stesso come luogo dello scontro tra tensioni tecno-utopistiche e necessità relazionali umane e fisiche: il corpo, astratto e reso apparentemente inutile dall'intermediazione tecnologica, riafferma la propria presenza proprio dove è assente e, per ciò, sottolinea la centralità della riflessione sul corpo nell'era postumana⁷. Se nell'operato di Elmgreen & Dragset il corpo umano diviene elemento obsoleto all'interno del racconto espositivo, il 'corpo' della tecnologia viene evocato e messo in mostra come fosse una presenza totemica, prodotto asettico e perfetto⁸. In margine alla mostra, è stato pubblicato un ampio compendio di saggi sul concetto di corpo nella contemporaneità⁹. Significative le parole del critico Niccolò Gravina a proposito della presenza umana all'interno degli spazi espositivi:

⁶ Ferrando 2012: 10.

⁷ I miei riferimenti teorici principali sono gli scritti di Donna Haraway e di Francesca Ferrando. Utile ricordare il film *Crimes of the Future* (2022) di David Cronenberg, regista che durante la sua carriera ha influenzato molto l'immaginario *post-human*.

⁸ Per un approccio generale al pensiero transumanista e all'influenza sul concetto di postumano cfr. Bostrom 2005: 7-25.

⁹ Si segnalano all'interno del catalogo, oltre al precedente contributo citato di Christian Marazzi, i saggi di Geert Lovink, Rosi Braidotti, McKenzie Wark, Kate Crawford.

A partire dall’epoca della professionalizzazione ottocentesca dei grandi musei nazionali occidentali, i visitatori sono stati spesso implicitamente considerati come corpi indesiderati che si riversano negli spazi espositivi intesi come contenitori neutri di opere dai significati universali. Questa concezione ha portato a una dissociazione tra la tendenza a non considerare i visitatori come parte integrante dei progetti espositivi e la necessità di controllarne i corpi per limitare i potenziali pericoli per le opere. (Gravina in Dragset, Elmgreen 2022: 511)

Se il comportamento dello spettatore dipende in massima parte dalla sua attitudine rispetto all’evento ‘mostra’ e all’identificazione di sé in quanto spettatore, è possibile ribaltare la questione soffermandosi sulla tipizzazione degli spazi espositivi *in forma di* corpo umano. Come intendo dimostrare nei seguenti capitoli, tale riflessione porterebbe a risignificare il ruolo del *white cube* all’interno delle pratiche espositive contemporanee; in relazione alle domande poste da Elmgreen & Dragset, è possibile armonizzare le tensioni tecno-utopistiche ai problemi dell’*exhibition design* all’interno di uno spazio asettico e alienante come il *white cube*, elemento imprescindibile nella maggior parte degli spazi espositivi dagli anni Sessanta a oggi?

2. Nuovi corpi e nuovi display? Una possibile genealogia storica per l’impiego del corpo umano come display espositivo

Ho iniziato questo breve saggio da un evento contemporaneo per riflettere su come il postumano possa influenzare l’esposizione dei corpi nell’era contemporanea e se la presentazione del corpo, nel senso tradizionale del termine, esista solo come contenuto artistico. È possibile tracciare una genealogia storica a riguardo? Se da un lato l’iperesposizione

dei corpi nella contemporaneità è un fatto ampiamente comprovato¹⁰, vale la pena riflettere sui modi in cui il corpo può diventare un contenitore di significati, non solo mero contenuto.

Dal punto di vista storico possiamo richiamare alla memoria alcuni casi importanti. Gli esempi proposti sono intesi a valutare il grado di influenza delle filosofie neo-tecnologiche sul tema: non solo, i casi studio analizzati di seguito permettono di comprendere come l'evoluzione del display in rapporto al corpo dello spettatore permetta di far luce sul modo in cui il pubblico si relaziona allo spazio espositivo dell'arte contemporanea. Su tutti, emblematico è il caso della grande scultura *Hon/Elle* (1966) dell'artista francese Niki de Saint Phalle (1930-2002), protagonista di spicco del Nouveau Réalisme. Su invito del direttore del Moderna Museet di Stoccolma, Pontus Hultén (1924-2006), l'artista realizzò una grande installazione cava a forma di corpo femminile negli spazi del museo svedese: come noto, gli spettatori erano invitati a entrare nel corpo della donna-scultura, a penetrare metaforicamente nel 'femminile' attraverso l'orifizio vaginale della scultura¹¹. Al suo interno erano stati allestiti, con la collaborazione del marito artista Jean Tinguely (1925-1991) e del collega svedese Per Olof Ultvedt (1927-2006), vari ambienti espositivi: un museo di falsi d'autore dell'artista svedese Ulf Linde (1929-2013)¹², una saletta con un acquario, una sala di proiezioni cinematografiche, addirittura un venditore automatico di bevande e snack.

In questo modo l'interno del corpo scultoreo della *Hon* risultava essere un 'museo nel museo' o, in altri termini, una precoce reazione ai tradizionali modi in cui l'arte degli anni Sessanta era fruita nelle gallerie e negli spazi istituzionali. L'eredità delle mostre surrealiste – si pensi all'*Exposition Internationale du Surréalisme* del 1938 – e l'esperienza maturata da Niki de Saint Phalle e colleghi durante la mostra collettiva

¹⁰ Dal punto di vista della cultura visuale basti pensare alla diffusione delle idee di Byung-Chul Han, all'interazione biologica con i social media e la continua esposizione del sé fisico attraverso il digitale.

¹¹ Öhrner 2018.

¹² In stretto contatto con Marcel Duchamp, Ulf Linde realizzò per l'occasione vari dipinti di artisti famosi come Paul Klee, Jean Dubuffet e Jean Fautrier. Per approfondire, cfr. Gedin 2016.

Dylaby (1962, Stedelijk Museum di Amsterdam) hanno costituito certamente un fecondo punto di inizio per sperimentare nuove strategie riguardo al display e alla riflessione sui ‘corpi’ degli spettatori nel museo o galleria¹³.

L’esempio citato non può essere in alcun modo collegato con le esperienze *post-human*, tuttavia può essere considerato come valido punto di partenza per riflettere su come le teorie culturali popolari – in quel caso il femminismo, che nella progressista Svezia degli anni Sessanta era particolarmente sentito – connotino l’esperibilità e l’esperienza dello spazio espositivo da parte dello spettatore¹⁴; il corpo della *Hon*, ispirato alle serie scultoree *Nanas* dell’artista francese, rappresentava un contenitore capace di veicolare una riflessione seria e al contempo giocosa sui nuovi modi di vedere il corpo della donna, il suo ‘intimo interiore’ e il suo portato socio-culturale a lungo rimosso dalle logiche culturali maschiliste.

All’interno delle sperimentazioni *Fluxus* osserviamo invece una curiosa riflessione pseudo-tecnologica legata a una primitiva forma di protesica; tra i vari artisti e opere da segnalare in questo contesto, è significativo il lavoro *Orifice Flux Plugs* (1974) dell’artista americano Larry Miller (1944). Nell’opera osserviamo un utilizzo peculiare del corpo inteso come spazio espositivo: in stretta consonanza con le pratiche *fluxus* dell’*engaged spectatorship*¹⁵, coadiuvato dal collega George Maciunas, Miller creò un piccolo kit fai da te per esplorare i vari orifizi del corpo nei quali l’uomo comune degli anni Settanta era uso inserire oggetti di consumo – dei *plug-in* ante-litteram: cuffie auricolari, un preservativo, un sigaro, un fischietto, una penna, una matita, aghi, tappi, pipe, punteruoli¹⁶. Per mezzo di rudimentali strumenti tecnico-analogici Miller intendeva far maturare

¹³ Burleigh 2018.

¹⁴ Intendo infatti considerare la teoria *post-human* come concetto ‘pop’ della contemporaneità. Per un riferimento generale sul concetto, cfr. Braidotti 2013.

¹⁵ Con il termine *engaged spectatorship* faccio riferimento all’accezione di ‘pubblico coinvolto’ fornita dalla critica d’arte Claire Bishop (cfr. Bishop 2012).

¹⁶ Cfr. Hendricks 1998: 403. Esistono varie versioni di *Orifice Flux Plugs*. Una delle mostre più rilevanti è l’esposizione della grande collezione *Fluxus* di Gilbert e Lila Silverman tra il Novembre 1988 e il Marzo 1989 presso il Museum of Modern Art di New York. Cfr. Hendricks, Phillipot 1998: 51.

nello spettatore una consapevolezza aggiunta non soltanto riguardo al concetto di oggetto artistico – «Fluxus is an attitude towards the non-art of the anti-art», scriveva Ben Vautier¹⁷ (1997) – ma anche per far riflettere su come il corpo stesso possa essere impiegato per esporre un oggetto artistico¹⁸.

Sebbene non esistano testimonianze documentali riguardo al processo di inserzione di tali oggetti all'interno del corpo, è importante osservare come per la prima volta il corpo sia diventato un display espositivo in relazione al quale le opere *fluxus* hanno trovato una vera e propria ragion d'essere: fuori dai musei e dalle gallerie, dentro il corpo umano, a evidenziare il nesso tra arte e vita. La ricerca di interazione diretta con il pubblico è pertanto affine all'uso *wearable* dei dispositivi tecnologici contemporanei.

Concettualmente siamo ancora distanti, ad esempio, dalle sperimentazioni dell'artista cipriota-neozelandese Stelarc (1946), il quale, primo di una serie di sperimentatori più o meno consapevoli del proprio ruolo all'interno del sistema dell'arte¹⁹, a partire dagli anni Ottanta cominciò a considerare il corpo umano come un vero e proprio *hardware* dentro il quale installare dei *softwares*, ovvero delle estensioni protesiche in grado di migliorare le prestazioni del corpo umano. La connotazione biotecnologica degli interventi protesici è ciò che più contraddistingue la pratica artistica, oltre alla volontà di elidere il binomio tra ciò che è naturale e ciò che è tecnologico; il corpo, secondo l'artista, è ormai obsoleto e occorre potenziarlo per espandere la coscienza del sé verso livelli superiori²⁰. A partire dalle prime sperimentazioni performative fino ai recenti esperimenti sulla biorobotica e sull'ingegneria applicata, l'intera opera

¹⁷ Vautier 1997.

¹⁸ Secondo alcuni critici *Orifice Flux Plugs* di Larry Miller parodizzava le ossessioni del collega George Maciunas, una delle anime principali del movimento *Fluxus*. La figura dispotica di Maciunas attraverso l'interazione con l'opera risultava così ridimensionata nella sua dimensione più 'corporea', umana, e meno autoritaria. Cfr. Moore 1982.

¹⁹ Le pratiche dei successivi *bio-hackers* non sono riferite alle pratiche artistiche contemporanee, ma abbracciano spesso il mondo delle culture underground.

²⁰ Cfr. Smith 2005. <http://stelarc.org/?catID=20317>.

artistica di Stelarc va considerata alla luce delle filosofie neo-tecnologiche degli anni Ottanta e culture underground *cyber-punk* – è indubbio che queste abbiano costituito un elemento imprescindibile per la cultura *post-human*. Se la maggior parte dei lavori dell’artista ha come punto di riferimento l’interazione del proprio corpo con dispositivi tecnologici – sia a controllo diretto, sia remoto – è possibile ritrovare in alcuni dei suoi lavori un interesse specifico rispetto all’esposizione del corpo in termini di *display*. In occasione della Triennale di Melbourne del 1993 espose l’opera *Stomach Sculpture* (1993): attraverso l’ingestione di una microcamera a controllo remoto, Stelarc si proponeva di documentare ed esporre attraverso il segnale video il percorso di un oggetto estraneo all’interno del proprio corpo. In questo modo le pareti di bocca, esofago e stomaco erano visibili agli spettatori i quali ‘entravano’ all’interno delle interiora dell’artista per mezzo del medium tecnologico. Il lavoro rifletteva sui limiti della visione umana – in questo caso accresciuta e per così dire potenziata grazie all’impiego di una piccola sonda sulla cui sommità era stata installata una microcamera. La peculiarità di tale opera permette di intenderla come vero e proprio punto di svolta per le sperimentazioni in ambiti affini; a oggi si contano infatti numerosi festival e rassegne filmiche dedicate appunto a simili pratiche video²¹. Interpretando ulteriormente il lavoro di Stelarc è possibile rinvenire nella sua opera un interesse specifico al problema dell’esposizione corporea per mezzo di media tecnologici in grado di mettere in crisi il concetto stesso di spazio e la reale posizione dello spettatore; metaforicamente lo spazio per il pubblico di *Stomach Sculpture*, distantissimo rispetto alle pareti immacolate del *white cube*, risulta essere l’interiorità fisica e organica del corpo dell’artista. Questo specifico tema sarà ripreso nei successivi paragrafi alla luce delle riflessioni sul postumano, sui corpi ‘mostrati’ e sugli spazi espositivi; è infatti utile insistere sulla dirompente forza visuale di tali riprese in grado di

²¹ A titolo di esempio è importante ricordare l’*International Endoscopic Film Festival*, organizzato a cadenza annuale in una pluralità di sedi internazionali e dedicato alla pubblicizzazione di film legati al tema omonimo del festival; a quest’ultimo partecipano sia hobbisti, sia artisti, sia ricercatori scientifici.

'profanare' e violare l'integrità del corpo umano, reso visibile in *first person shot* attraverso l'uso dei nuovi media.

L'esempio costituito dal lavoro di Stelarc permette così di tracciare un lungo filo rosso che unisce differenti sperimentazioni artistiche iniziate, non a caso, ai primordi del movimento legato all'*institutional critique*²² e in aperta antitesi alla standardizzazione offerta dal *white cube*, fino all'introduzione dei nuovi media tecnologici nel campo artistico. Stando ai casi proposti è chiaro che il corpo non sia diventato solo contenuto in termini di riflessione estetica e performativa – si pensi alle pratiche della *performance art* dagli anni Sessanta in poi. In sparuti casi, il corpo è diventato contenitore in grado di veicolare significati artistici; al contempo, il corpo come display risulta essere un tentativo di profanare²³ i dogmi espositivi tradizionali proponendo un finzionale *doppelgänger* capace di includere i corpi del pubblico dentro la narrazione della mostra. In ragione di ciò, le teorie biopolitiche (Michel Foucault, ma anche Herbert Marcuse) emerse a partire dagli anni Sessanta e Settanta possono certamente aver contribuito a far maturare all'interno delle teorie dell'*exhibition design* una riflessione parossistica sull'utilizzo stesso del corpo umano come display oggettuale. Ciò è particolarmente evidente nel caso della *Hon*, ma si possono fare alcuni esempi recenti; nella maggioranza dei casi si tratta di musei e spazi espositivi legati alla divulgazione scientifica o intesi come parchi di divertimento che ricordano le speculazioni fantascientifiche riguardo ai viaggi all'interno del corpo umano. Curioso è il caso del museo olandese CORPUS sito nei pressi di Leida e inaugurato nel 2008 dalla regina olandese Béatrix. Stando alla *mission* del luogo, CORPUS è:

²² Con questo termine faccio riferimento alla pratica di contestazione rispetto alle tradizionali istituzioni museali molto in voga negli anni Sessanta e Settanta – cfr. Buchloch 1999: 105-143.

²³ Ho scelto di utilizzare il termine 'profanazione' in riferimento alle teorie antidogmatiche formulate dall'artista e critico irlandese Brian O'Doherty espresse nel saggio *Inside The White Cube. The Ideology of the Gallery Space*.

an educational attraction where you can see what your body looks like on the inside and how it works. You will have a great experience learning more about your own body. You enter the giant body and make a 'journey through the human body. CORPUS is for children from 6 years of age, the whole family and everyone else who is excited to learn more about the human body. (CORPUS)

A differenza dei casi appena ricordati, un fine eminentemente artistico anima i progetti del gruppo olandese Atelier Van Lieshout (fondato nel 1995), i cui membri spesso hanno esposto opere, sculture o installazioni che formalmente richiamano parti e organi del corpo umano; nel 2005 in un'occasione dell'*OUT SITE programme* (in collaborazione con MUMOK e MuseumsQuartier di Vienna), gli artisti avevano progettato una serie di installazioni *site-specific* a tema 'corporeo' e, tra queste, figurava una grande scultura percorribile al suo interno a forma di retto umano (BarRectum, 2005).

BarRectum, ArschBar, AssholeBar, BarAnus. While the translations sound different, the form is universally recognizable. The bar takes its shape from the human digestive system: starting with a tongue, continuing to the stomach, moving through the small and large intestines and exiting through the anus. (Atelier Van Lieshout 2022)

Ironicamente il pubblico era inoltre invitato a percorrere l'interno degli organi esposti; il rimando alle pratiche inaugurate dalla *Hon/She* di Niki de Saint Phalle è piuttosto evidente, nonostante siano passati molti anni tra le due opere. Questo aspetto testimonia come la genealogia appena delineata, per quanto sommaria ed episodica, dispieghi un problema tutt'ora irrisolto e meritorio di approfondimento.

Al contrario dei casi citati, l'esponibilità dei lavori di Atelier Van Lieshout si fonda sul dogma espositivo del *white cube*, ad accezione di rari casi di opere esposte nello spazio pubblico; nella mostra *Humans, Machines and Body Parts* (2004) allestita presso la Galleria Giò Marconi di Milano, le loro opere avevano un maggior impatto estetico proprio in virtù dell'asetticità degli ambienti della galleria, in stretta osservanza alla normatività del *white cube*.

Sebbene gli ultimi casi riportino echi delle logiche culturali *post-human*, è significativo osservare come, in relazione alla popolarizzazione scientifica anatomica e alla ricerca di nuove modalità di interazione divulgativo-scientifica e artistica, l'impiego del corpo come contenitore espositivo sia estremamente permeabile alle influenze culturali più disparate e differenti.

3. Desacralizzare i corpi per profanare il *white cube*? *Body Holes* di New Scenario (2016)

Finora abbiamo analizzato casi di studio apparentemente lontani dalle filosofie ed estetiche *post-human*; vale la pena osservare che tali esperienze, seppur provenienti da contesti e tempi differenti, avessero in comune una certa volontà profanatrice del corpo come oggetto materico, nella dialettica tra parte e intero, tra interno ed esterno. In ciò è utile considerare il *post-human* come approccio filosofico di riferimento per il prossimo caso di studio su cui si basa questo paragrafo conclusivo²⁴. Benché qualsiasi approccio radicale abbia *in nuce* una forte ambizione 'desacralizzante' rispetto al canone, intendo il termine profanazione nell'accezione agambeniana della parola²⁵: una 'resa' concreta del corpo all'interno dello spazio espositivo per ribaltare e sovvertire il tradizionale dogma espositivo legato al candore e alla purezza, a tratti religiosa, del *white cube*. In altri termini possiamo affermare che l'impiego del corpo come radicale soluzione espositiva – all'interno della quale dispiegare le opere e i significati – influenzi la stessa idea di corpo che noi oggi abbiamo all'interno della produzione artistica contemporanea. Basti pensare all'importanza storica della mostra *Post-Human* (1992) a cura di Jeffrey Deitch, allestita, non a caso, in un contesto storicizzato e molto distante dal *white cube* come il Castello di Rivoli (Torino). In questo senso le filosofie

²⁴ Per un fondamentale contributo sul tema cfr. Braidotti, Hlavajova 2018: 357.

²⁵ Il filosofo italiano si riferisce al concetto di profanazione come volgarizzazione in senso positivo, riabilitando il profondo significato del gioco e del 'ribaltamento' dei significati. Cfr. Agamben 2005: 2-11.

legate al *post-human* e le speculazioni culturali che implicitamente esse veicolano permettono di inquadrare il problema attraverso l'idea di una desacralizzazione, o profanazione, del corpo.

Il dogma, nel nostro caso, corrisponde al paradigma espositivo del *white cube*, il quale, come afferma Brian O'Doherty, costituisce l'emblema per eccellenza del modernismo storico-artistico e, al contempo, rappresenta una caratteristica fideistica irrinunciabile dell'arte contemporanea²⁶.

The ideal gallery subtracts from the artwork all cues that interfere with the fact that it is 'art'. The work is isolated from everything that would detract from its own evaluation of itself. This gives the space a presence possessed by other spaces where conventions are preserved through the repetition of a closed system of values. (O'Doherty 1986: 14)

Con i termini *closed system of values* O'Doherty fa riferimento agli specifici atteggiamenti che gli spettatori assumono in rapporto all'arte contemporanea negli spazi espositivi, spesso intesi come una forma para-religiosa in grado di, come ricordava il filosofo Arthur Danto, trasfigurare il banale in eccezionale per conferirgli una connotazione culturale alta o superiore. Il critico aggiunge inoltre:

The sacramental nature of the space becomes clear, and so does one of the great projective laws of modernism: as modernism gets older, context becomes content. [...] A gallery is constructed along laws as rigorous as those for building a medieval church. [...] Unshadowed, white, clean, artificial – the space is devoted to the technology of esthetics. [...] Art exists in a kind of eternity of display [...] This eternity gives the gallery a limbolike status; one has to have died already to be there. Indeed the presence of that odd piece of furniture, your own body, seems superfluous, an intrusion. (*Ivi*: 15)

²⁶ Cfr. Ferraro 2020: 62-67.

Stando all'estratto proposto è implicito pensare che qualsiasi tipo di reazione al modello, e al dogma, acquisisca una forza profanatrice e, pertanto, radicale. Inoltre, alla luce della diffusione delle teorie para-religiose, misticizzanti ed escatologiche legate al transumanesimo²⁷, e in misura minore al *post-human*, emerge con maggior evidenza la connotazione sacrale del dogma espositivo del *white cube* in relazione alla presenza dei corpi degli spettatori. Ho scelto di riportare per intero il passaggio della riflessione di O'Doherty per ricollegarmi al caso di studio di riferimento iniziale, ovvero *Useless Bodies?*, anche alla luce della definizione di O'Doherty dello spazio espositivo inteso come luogo deputato alla manifestazione dell'estetica neo-tecnologica, come luogo eterno e al contempo astorico, come ambiente funzionalmente religioso. Profanare lo spazio espositivo attraverso l'uso del corpo come display è pertanto una strategia utile alla risignificazione del corpo nella contemporaneità artistica, alla luce della diffusione delle teorie postumane e transumaniste.

Chiarito questo aspetto passiamo ora all'ultimo caso studio che esemplifica le precedenti riflessioni.

In occasione della IX Biennale di Berlino (2016), il gruppo curatoriale americano DIS ha invitato gli artisti tedeschi Paul Barsch (1982) e Tilman Hornig (1979) a curare un progetto specifico. Sotto il nome di *New Scenario*, il duo curatoriale ha riflettuto sul tema del corpo e della sua esposizione attraverso una soluzione espositiva estremamente inconsueta e, nel nostro caso, utile a comprendere le implicazioni di quanto affermato.

New Scenario ha commissionato ad alcuni loro colleghi una singola opera da esporsi rigorosamente online in grado di raccontare la loro interazione con il proprio corpo, alla luce della seguente formula: «If the body were a museum there would be seven galleries»²⁸ (*Body Holes* 2016).

Principalmente per mezzo di soluzioni fotografiche, alla mostra partecipano moltissimi artisti legati al linguaggio del *post-human*: Clémence de la Tour du Pin, Michele Gabriele, Ed Fornieles, il collettivo

²⁷ Ferrando 2019: 27-35.

²⁸ La citazione è il sottotitolo aggiuntivo della mostra *Body Holes* del duo curatoriale *New Scenario* esposta presso la IX Biennale di Berlino.

artistico BB5000, Yves Scherer, Jesse Darling, Silas Inoue, Bruno Zhu, Marian Luft, Santiago Taccetti, Jaakko Pallasvuolo solo per citarne alcuni. A corredo della mostra si situano i contributi critici di Caspar Jade Heinemann (*Mouth/Mouth*, 2016) e di Victoria DeJaco (*The Cunt Coloring Book*, 2016). Dal punto di vista organizzativo le immagini fotografiche erano raggruppate in sette sezioni, tante quante gli orifizi del corpo umano – bocca, orecchie, naso, ombelico, ano, pene, vagina. Le opere erano unicamente fruibili online sia sul sito della biennale, sia sul sito del duo curatoriale New Scenario.

Se l'artista svizzero Yves Scherer (1987) espone all'interno della sua bocca una piccola scultura raffigurante un giocattolo a forma di tigre (*Tiger*, 2016 – fig. 3), l'olandese Martijn Hendricks (1973) si fa fotografare con indosso un auricolare *bluetooth* con una piccola chiocciola sulla sommità del dispositivo (*The kitchenette was an alcove. In his parka, he filled the space entirely, turning in place, looking at things so that she would look at them too – the cupboard hanging open, the frozen explosion of clutter. No walls visible, just cardboard boxes, garbage bags stuffed with clothes, luggage. Mushrooms floating in a wok*, 2016 – fig. 4); la berlinese Rachel De Joode (1979) inserisce nell'ombelico un *chewing gum* masticato (*Prosopopeia*, 2016 – fig. 5), Clémence De La Tour Du Pin (1986) si serve di uno strumento ginecologico per inserire una piccola scultura biomorfa all'interno di una vagina (*FROG*, 2015), il collettivo artistico BB5000 raffigura una cavità nasale con al suo interno una minuscola placca in metallo forata con alcuni germogli che fuoriescono dalla cavità (*True to You When I Punch You*, 2016 – fig. 6). Tra le fotografie esposte nessuna, volutamente, rappresenta il corpo umano per intero; nella maggior parte dei casi, gli orifizi ritratti sono degli artisti stessi²⁹.

La mostra *Body Holes* può essere intesa sia come reazione alle tradizionali strategie espositive sia come prodotto culturale influenzato da aspetti pregnanti delle teorie *post-human* – il 'corpo' e la 'tecnologia': rispetto ai casi precedenti è rilevante sottolineare la fruizione online del progetto, escluso quindi dalla 'presenza' dei corpi del pubblico.

²⁹ Ulteriore materiale fotografico e documentario è reperibile al sito web di New Scenario.

Hanno affermato i due curatori in una recente intervista:

To shift from outside spaces such as a sculpture park, we chose to make the body the carrier of the exhibition. It's the one premise we all share, the tool by which we navigate and interact with the world. We had this idea to take the body's orifices, the gateways of metabolism, as neutral and practical exhibition spaces for art. As centers of absorption and excretion, these places of exchange are knots of communication and sensual spaces with strong sexual gravity—features that are ideal for creating a new scenario. (Bühler 2016)

Occorre evidenziare come la IX Biennale di Berlino, dall'ambiguo titolo *The Present in Drag*, fosse una grande rassegna di vari approcci artistici al tema delle nuove tecnologie, al rapporto di assenza e presenza dei corpi, alla crescente virtualizzazione dei sistemi di informazione contemporanei. È stata letta anche come mostra che ha avviato, o concluso a seconda dei punti di vista, l'etichetta critica della *post-internet art*, una tendenza basata sull'immaginario pop di internet e in grado di mettere sullo stesso piano una «hazy contemporary condition and the idea of art being made in the context of digital technology.»³⁰ (Droitcour 2014).

Body Holes si iscrive all'interno di una pratica curatoriale fortemente influenzata dalle tendenze culturali coeve: la riflessione attuata in termini espositivi è pertanto da intendersi come reazione alla standardizzazione della presentazione dei corpi – offrendo un lato *weird*, nell'accezione fornita dal teorico Mark Fisher (1968-2017)³¹ – e come contrasto alle logiche dogmatiche delle esposizioni contemporanee; la scelta di esporre tali opere esclusivamente online acuisce il contrasto tra esposizione *live* e speculazione visuale web. In questo quadro quindi come si inserisce la speculazione teorica del postumano? Una delle evidenze più chiare sta nella connotazione scioccante di tali opere, aspetto che, almeno nei primi anni Novanta, aveva connotato l'emersione del canone visuale *post-human*; stando alle dichiarazioni di Barsch e Hornig, uno dei loro intenti era quello di rappresentare il corpo al di fuori delle tradizionali narrazioni, offrendo

³⁰ Droitcour 2014.

³¹ Sul concetto di *weirdness* nella contemporaneità, cfr. Fisher 2016.

al pubblico un motivo per riflettere sui limiti concettuali di queste stesse convenzioni visuali³². Nell'esempio fornito da *Body Holes* si può leggere un valido punto di arrivo, in chiusura a questa ampia panoramica storica, che permette di riflettere sulle pratiche espositive radicali e le loro modalità 'scenografiche', oltre a costituire un imprescindibile caso di studio che risignifica da un lato un percorso storico piuttosto accidentato e poco studiato, dall'altro costituisce un evento espositivo utile per riflettere sulla contemporaneità teorica del postumano.

³² Sharkey 2016.



Fig. 1 – Veduta della mostra *Useless Bodies?* di Elmgreen & Dragset, (dettaglio di *Garden of Eden*, 2022), Fondazione Prada, Milano, Photo: Andrea Rossetti; Courtesy: Fondazione Prada.



Fig. 2 – Veduta della mostra *Useless Bodies?* di Elmgreen & Dragset, (dettaglio di *Untitled*, 2011), Fondazione Prada, Milano, Photo: Andrea Rossetti; Courtesy: Fondazione Prada.



Fig. 3 – Yves Scherer, *Tiger*, 2016, plastic white tiger © All Images produced by New Scenario for BODY HOLES, 2016.



Fig. 4 – Martijn Hendriks, *The kitchenette was an alcove*. In his parka, he filled the space entirely, turning in place, looking at things so that she would look at them too—the cupboard hanging open, the frozen explosion of clutter. No walls visible, just cardboard boxes, garbage bags stuffed with clothes, luggage. *Mushrooms floating in a wok*, 2016, bluetooth ear piece, snails, snail trails © All Images produced by New Scenario for BODY HOLES, 2016.



Fig. 5 – Rachel de Joode, *Prosopopoeia*, 2016, Polymer clay © All Images produced by New Scenario for BODY HOLES, 2016.



Fig. 6 – BB5000, *True To You When I Punch You*, 2016, laser cut alpaca and pistils © All Images produced by New Scenario for BODY HOLES, 2016.

Bibliografia

- Agamben G. (2005), *Profanazioni*, Nottetempo, Roma.
- Bianchi P. (2021), *Dressing Up Spaces. Ibridazioni espositive tra display e design*, Postmedia Books, Milano.
- Bühler M. (2016), *Curating Holes*, "Mousse", 54.
- Bishop C. (2012), *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso Books, Londra.
- Bostrom N. (2005), *A history of transhumanist thought*, "Journal of Evolution and Technology", 14, 1, pp. 7-25.
- Braidotti R. (2013), *The Posthuman*, Polity, New York.
- Braidotti R., Hlavajova M. (2018) a cura di, *Posthuman Glossary*, Bloomsbury, New York.
- Buchloh B. (1999), *Conceptual Art 1962–1969: From the Aesthetics of Administration to the Critique of Institutions*, "October", 55, pp. 105–143.
- Burleigh P. (2018), *Ludic Labyrinths: Strategies of Disruption*, "Stedelijk Studies Journal", 7, <https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-labyrinths-strategies-of-disruption/>.
- Dragset I., Elmgreen M. (2022) a cura di, *Useless Bodies?*, Fondazione Prada, Milano.
- Droitcour B. (2014), *The Perils of Post-Internet Art*, "Art in America", <https://www.artnews.com/art-in-america/features/the-perils-of-post-internet-art-63040>.
- Ferrando F. (2012) 10., *Towards a Posthumanist Methodology. A Statement*, "Frame. Journal of Literary Studies", 25, 1.
- Ferrando F. (2019), *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, New York.
- Ferraro A. (2020), *Tra il sacro e l'espositivo*, "Op. Cit. Journal", vol. 168, pp. 62-67.
- Fisher M. (2016), *The Weird and the Eerie*, Repeater, Londra.
- Gedin A. (2016), *Pontus Hultén, Hon & Moderna*, Bokförlaget Langensköld, Stoccolma.
- Hendricks J. (1998), *Fluxus Codex*, Harry N. Abrams Inc., New York.
- Hendricks J., Phillpot C. (1988) a cura di, *Fluxus. Selections from the Gilbert and Lila Silverman Collection*, MOMA Editions, New York.

- Mazzoleni C. (2022), *Useless Bodies? Una mostra che è come un film*, "Rivista Studio", <https://www.rivistastudio.com/elmgreen-dragset-fondazione-prada/>.
- Moore B. (1982), *George Maciunas. A Finger in Fluxus*, "Artforum", <https://www.artforum.com/print/198208/george-maciunas-a-finger-in-fluxus-35559>.
- O'Doherty B. (1986), *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, San Francisco, The Lapis Press, Culver City.
- O'Donnell R. P. (2011), *Posthuman: Exploring the Obsolescence of the Corporeal Body in Contemporary Art*, "Inquiries Journal", 3, 8, <http://www.inquiriesjournal.com/articles/564/posthuman-exploring-the-obsolescence-of-the-corporeal-body-in-contemporary-art>.
- Öhrner A. (2018), *Niki de Saint Playing with the Feminine in the Male Factory: HON – en katedral*, "Stedelijk Studies Journal", 7, 2018, <https://stedelijkstudies.com/journal/niki-de-saint-phalle-playing-with-the-feminine-in-the-male-factory-hon-en-katedral/>.
- Sharkey L. (2016), *The due filling up orifices with mini art installations*, "Dazed", <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/32391/1/new-scenario-are-the-duo-filling-body-orifices-with-mini-art-installations>.
- Smith M. (2005) a cura di, *Stelarc. The Monograph*, MIT Press, Cambridge.
- Vautier B. (1997), *Text on Fluxus*, autopubblicazione in pagina unica.

Sitografia

- Sito *Atelier Van Lieshout*, <https://www.ateliervanlieshout.com/search/?q=barrectum> (ultimo accesso 12/7/2023).
- Sito *Fondazione Prada*, <https://www.fondazioneprada.org/project/useless-bodies/> (ultimo accesso 1/07/2023).
- Sito *New Scenario*, <http://newscenario.net/bodyholes/info.html> (ultimo accesso 10/8/2023).
- Sito *Stelarc*, <http://stelarc.org/?catID=20317> (ultimo accesso 20/7/2023).

L'autore

Alessandro Ferraro

Alessandro Ferraro è assegnista di ricerca in Storia dell'arte contemporanea presso l'Università di Genova. È stato *research fellow* presso la Stiftung Hans Arp di Berlino e presso la Hilma af Klint Stiftelsen (Moderna Museet, Stoccolma) – Istituto Italiano di Cultura. Tiene corsi e moduli di insegnamento presso l'ateneo genovese (Storia della scultura in età contemporanea; Storia delle mostre e pratiche curatoriali; Analisi dell'immagine artistica). I suoi ambiti di ricerca riguardano principalmente l'*exhibition design*, la storia dell'astrazione (tesi di dottorato: *L'astrazione come condizione storica: un nuovo approccio critico per la storia dell'astrazione*) e l'interrelazione tra le nuove tecnologie per l'arte e i recenti cambiamenti climatici. Attualmente sta lavorando al volume dal titolo *Representing and Understanding Abstraction Today* (pubblicazione prevista per novembre 2023) e alla pubblicazione della sua tesi di dottorato.

Email: alessandro.ferraro@edu.unige.it

Come citare questo articolo

Alessandro Ferraro, *L'uso del corpo umano come spazio espositivo nell'era post-umana: alcune riflessioni genealogiche*, "Medea", IX, 1, 2023, DOI: [10.13125/medea-5890](https://doi.org/10.13125/medea-5890)