

## **Silvia Di Marco**

### **Dentro al corpo. Imaging medico e arti visive**

Il corpo interno, quel “continente di tenebra” che sostiene la nostra vita e che il più delle volte resta invisibile e intangibile, è sempre stato oggetto di curiosità da parte di medici, artisti e gente comune. Molto tempo prima che le serie televisive portassero nelle nostre case lo spettacolo delle sale di Pronto Soccorso, con tutto il loro armamentario di sofisticate immagini mediche, le persone affollavano i teatri anatomici, stregati dalla visione simultanea

della morte e dei meccanismi segreti della vita.<sup>1</sup> Quando, sul finire del 1895, Wilhelm Roentgen scoprì i raggi X e inventò la radiografia, lo spettacolo del corpo interno tornò in scena con uno spettacolare miglioramento: gli spettatori non dovevano più confrontarsi con la confusa anatomia di un cadavere, ma potevano ammirare le spettrali immagini dell'interno del corpo di un essere umano vivo (o di un qualsiasi animale, dai gatti alle rane). La radio-

grafia faceva furore tanto nelle riviste scientifiche quanto in quelle di fotografia e nella stampa popolare, e contribuì a una trasformazione radicale del modo di vedere i nostri corpi, letteralmente e metaforicamente. La così detta “vista a raggi X”, il potere di vedere dentro e attraverso oggetti solidi, era considerata al tempo stesso un trionfo della scienza e l’ennesima dimostrazione dell’inadeguatezza dei nostri sensi, la vista in particolare, nel cogliere il mondo. Nell’ambito delle Arti Visive, la radiografia dette ulteriore impulso a una rivoluzione già in atto, quella scatenata dalla fotografia, anche se la sua influenza fue meno esplicita, più concettuale che formale.

Nel XX secolo l’*imaging* medico si è sviluppato in maniera spettacolare, ridefinendo la nostra capacità di visualizzare strutture e funzioni del corpo umano. Le Arti Visive, da parte loro, hanno attraversato un numero indefinito di “rivoluzioni” e nella loro interminabile ricerca di nuovi mezzi e significati alcuni artisti hanno fatto ricorso alle

immagini mediche e alle tecnologie di *imaging* medico come strumenti espressivi. In questo articolo analizzerò il lavoro di alcuni di questi artisti (sarebbe impossibile tracciare una mappa completa di tutti gli autori e tutte le opere), cercando di comprendere come hanno assimilato immagini e tecnologie mediche nel loro lavoro e per quali ragioni.

### ***John Heartfield: i fotomontaggi***

Sebbene riferimenti teorici ai raggi X come mezzo di un nuovo tipo di vista siano presenti nei manifesti modernisti sin dal 1910,<sup>2</sup> dobbiamo aspettare fino agli Anni Trenta per trovare forme esplicite di “vista ai raggi X” rappresentate in opere d’arte. I primi esempi sono i fotomontaggi creati da John Heartfield, artista tedesco pacifista e politicamente impegnato.

Un esempio significativo è il poster *Adolf, der Übermensch: Schluckt Gold und redet Blech* (Hitler, il Superuomo: ingoia oro e butta fuori spazzatura) (Fig. 1) in cui vediamo, *come se* mediante raggi X, la cassa toracica di Hitler piena di monete che danno forma alla sua spina dorsale e alle sue viscere, mentre una svastica luccica dove si dovrebbe trovare il cuore. Le metafore in gioco sono varie. Una è quella già accennata della vista ai raggi X: imitando la radiografia, l'artista ci dice che è in grado di vedere e mostrare l'ipocrisia nascosta del regime nazista, facendo vedere ciò che la maggior parte dei tedeschi non può, o non vuole, vedere e comprendere. Inoltre, Heartfield sostituisce ossa e viscere con monete, intendendo che ciò che sostiene (la colonna vertebrale) e motiva profondamente (le viscere) l'ideologia di Hitler non è altro che avidità, e che il cuore del dittatore è devoto al proprio partito e non al popolo. In *Das ist das Heil das Sie bringen* (Questo è la salvezza che portano) (Fig. 2) Heartfield

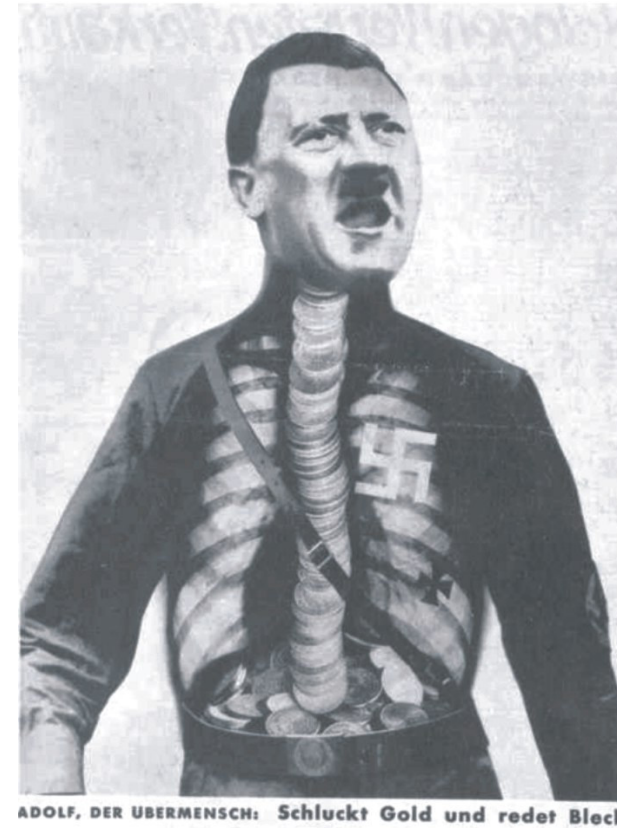


Fig. 1 – John Heartfield, *Adolf, der Übermensch: Schluckt Gold und redet Blech*, 1932

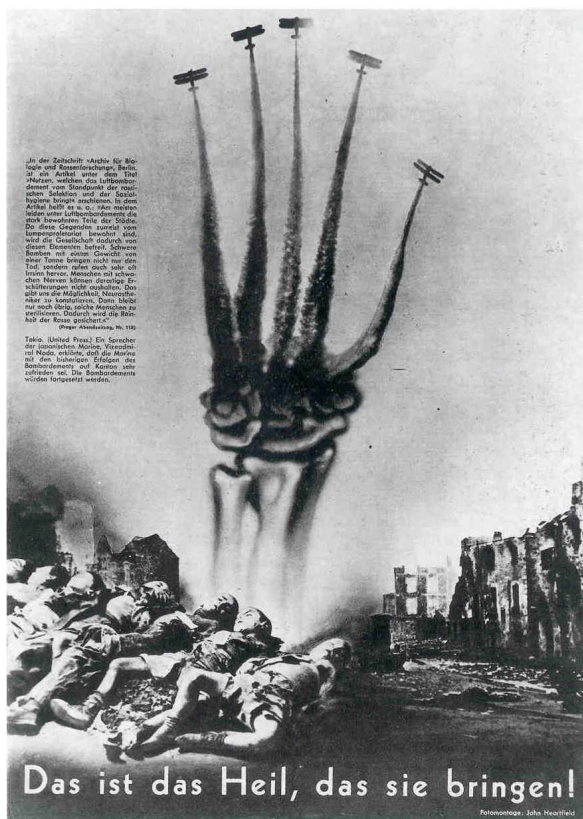


Fig. 2 – John Heartfield, *Das ist die Heil das Sie bringen*, 1936

ancora una volta critica il governo nazionalsocialista e le sue guerre. In questo fotomontaggio vediamo una distesa di cadaveri di bambini e sullo sfondo le rovine di una città. Da questa scena di disperazione emerge la gigantesca mano di uno scheletro, le cui dita sono le scie di aerei da guerra.

Gli scheletri sono sempre stati un simbolo della morte, della paura e dell'angoscia (il "Trionfo della Morte", con i suoi scheletri danzanti è un tema iconografico risalente al tardo Medioevo) e senza dubbio Heartfield non aveva bisogno di fare riferimento alla radiografia per utilizzare lo scheletro di una mano come simbolo delle conseguenze della guerra. Nonostante ciò, questa mano fumosa, che sembra collocarsi tra lo scheletro e il fantasma, assomiglia più a una radiografia che a un disegno anatomico. Nel suo complesso il poster trasmette una violenta impressione di frammentazione: innanzi tutto vediamo i corpi e gli edifici frammentati dalla guerra e in un secondo livello di lettura

possiamo ravvisare in tutta la sua radicalità la frammentazione concettuale del corpo promossa dalle nuove tecnologie di visualizzazione. In questo senso vale la pena ricordare che il frammento rappresenta la base materiale e concettuale del fotomontaggio. Hannah Hoch, che collaborò con Heartfield e che fu una degli esponenti principali del Dadaismo (il gruppo che conì il termine *fotomontaggio*), indica le cartoline, la fotografia di guerra e la radiografia quali fonti di ispirazione primaria di tale tecnica (Kevles, 1998). Chiaramente, per quanto riguarda la radiografia, ciò a cui si fa riferimento nei lavori di Heartfield non è una diversa maniera di comprendere il corpo umano, ma una diversa maniera di “vedere” nel senso più ampio del verbo. Per gli artisti delle diverse correnti moderniste i raggi X rappresentano, da un lato, una metafora positiva che indica la capacità di “vedere oltre”, il trionfo della creatività e dell’intelligenza sulla brutalità e l’irrazionalità, contro le apparenze. Dall’altro lato, in a-

perta contraddizione con quest’idea, essa rappresentava la frammentazione del mondo come l’abbiamo sempre conosciuto, un mondo che la Prima Guerra Mondiale aveva ridotto a pezzi e che stava correndo verso un nuovo conflitto, ancor più destabilizzante.

### ***Robert Rauschenberg: Il ritratto postmoderno***

Nonostante tali precedenti, bisogna aspettare fino al 1967 perché una vera radiografia sia inserita in un’opera d’arte. *Booster* (Fig. 3), l’enorme litografia (182 x 91 cm) realizzata da Robert Rauschenberg, ricca di humor e sfrontatezza, è stata interpretata dalla storica d’Arte Wendy Steiner come un “ritratto postmoderno” che esplora le relazioni e i legami tra il soggetto di un ritratto e il suo contesto storico (Steiner, 1987).

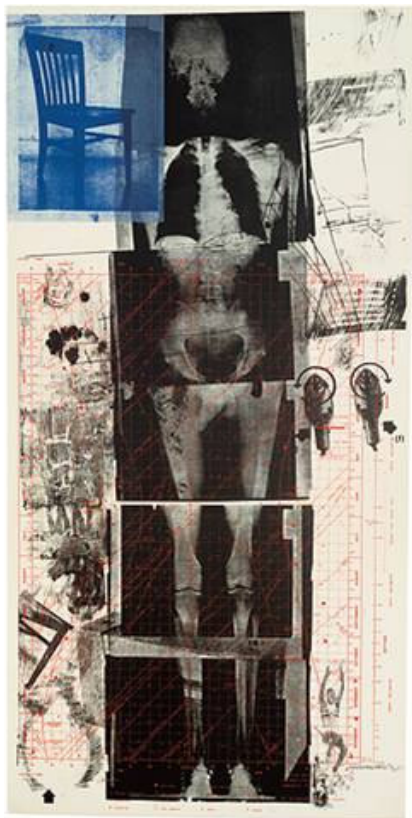


Fig. 3 – Robert Rauschenberg, *Booster*, 1967

Il centro della litografia è occupato da una radiografia a corpo intero dell'artista, composta da cinque pezzi separati connessi tra loro in maniera irregolare così da costituire l'immagine completa. Questa figura centrale, ritratto "interiore" di un uomo, è circondata da altre immagini che inscrivono l'opera d'arte in uno specifico momento della Storia e della vita quotidiana: la mappa astrologica del 1967, due sedie, un atleta che salta, varie macchine e due razzi, del tipo utilizzato per lanciare gli shuttle nello spazio. Il fatto che la radiografia, tecnicamente e metaforicamente relazionata a una dimensione interna e personale, sia collegata con immagini che rimandano al consumo di massa e al progresso tecnologico che simboleggiano l'egemonia statunitense può essere letto come un ironico gioco visivo.

Nel 1967 la radiografia non era più considerata scienza d'avanguardia, ma piuttosto un comune strumento medi-

co; le insolite dimensioni di questa radiografia, però, la trasformano in un simbolo della supremazia americana<sup>3</sup> e sembrano celebrarne la superficiale cultura delle immagini. Al tempo stesso il titolo dell'opera, *Booster*, (che potremmo approssimativamente tradurre con “propulsore”), sembra farsi gioco di questa stessa cultura: i razzi propulsori (*booster rockets*), infatti, vengono usati per lanciare le navette shuttle nello spazio, ma il termine “boosterism” indica la tradizione americana di promuovere e valorizzare la fiducia in sé e la competizione (Kevles, 1998). La mappa astrologica, poi, introduce un ulteriore livello di ambiguità. Da un lato inserisce la litografia di Rauschenberg nella tradizione del disegno anatomico,<sup>4</sup> con riferimento alle rappresentazioni medievali del corpo in quanto “microcosmo”, un mondo in miniatura che rispecchia nelle sue forme e funzioni l'ambito più vasto del macrocosmo. Questa idea è rappresentata in maniera e-

semplare nell'insieme di stampe *Le Quattro Stagioni*, risalenti alla prima metà del XVII secolo (Fig. 4), in cui



Fig. 4 – *Le quattro stagioni*, XVII sec

strati di carta sovrapposti vengono usati per svelare progressivamente le caratteristiche anatomiche di una donna e di un uomo, mentre dischi girevoli permettono di tracciare le congiunture astrologiche, presentando una sintesi delle complesse dottrine cosmologiche che dominarono la scienza e la medicina sino alla fine del XVIII secolo (Kemp e Wallace, 2000). Da un altro punto di vista, la mappa astrologica rappresenta la resilienza e persistenza dell'astrologia in quanto popolare forma di pensiero magico. Rauschenberg prendeva l'astrologia abbastanza seriamente da avere un astrologo personale, un atteggiamento apparentemente in contraddizione con le contingenze storiche della Guerra Fredda, in cui il progresso scientifico e tecnologico, esemplificato dalla competizione per la conquista dello Spazio, costituivano un elemento chiave nel rafforzare l'orgoglio nazionale e nel condizionare le relazioni di potere internazionale. Ancora una volta Rauschenberg, che era uno degli artisti selezionati dal

Programma Spaziale Nazionale per tradurre complessi concetti tecnologici e ideologici in un linguaggio accessibile alla gente comune, si fa gioco di, o forse sarebbe meglio dire mette in luce, la complessità e le contraddizioni del contesto culturale in cui il ritratto è inscritto.

Se la relazione tra l'artista (e soggetto del ritratto) e società è un tema centrale di *Booster*, lo svolgersi del tempo e la storia soggettiva, individuale, sono i temi centrali di *Visual Autobiography* (1968) (Fig. 5). In questo trittico il primo pannello include una versione leggermente ridotta della radiografia di *Booster*, sovrapposta a un cerchio che include simboli astrologici, sessuali e matematici, come se si trattasse di un uomo vitruviano (post) moderno. Il pannello centrale contiene la narrazione della vita dell'artista che dà forma a una spirale (la spirale del tempo vissuto) simile a un'impronta digitale e il cui centro ospita un'immagine di famiglia, incorniciata dalle linee di una scatola. Dalla scatola una freccia (la freccia del tempo



oggettivo) punta al terzo pannello in cui l'artista, indossando un paracadute, pattina su di un'altra scatola, una specie di palco, con i tetti e il profilo di una città sullo sfondo. Secondo Steiner la ripetizione del cerchio nei tre pannelli è collegata alla ricerca artistica della dimensione temporale in un ritratto statico: "Il soggetto appare contro l'aura del suo passato, un passato che lo struttura, lo sostiene e ne interrompe la caduta. La connessione tra l'essenza atemporale e lo svolgersi della vita è esplicita in questo autoritratto dell'artista e del suo paracadute" (Steiner, 1987).

In questi lavori, dunque, Rauschenberg si confronta con un problema interno alla Storia dell'Arte: l'incrocio e lo scontro tra le istanze iconiche, indiziali e simboliche del ritratto e la sua problematica iscrizione nel tempo. Secondo Steiner un ritratto deve essere iconico, in quanto si assume che assomigli a colui o colei che rappresenta. Al tempo stesso deve essere un indice, perché fa riferimento

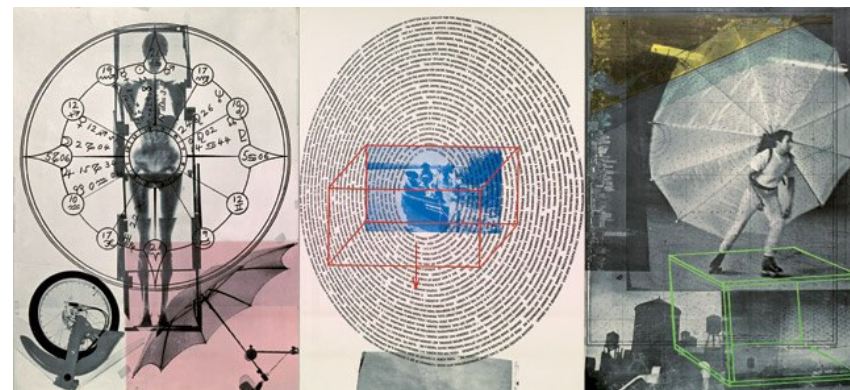


Fig. 5 – Robert Rauschenberg, *Visual Autobiography*, 1967

alla dimensione extraartistica del soggetto, alla sua esistenza concreta, in modo da rendere presente la persona. E, in aggiunta a questi due elementi, dipende da simboli semiotici (titolo e iconografia) per poter stabilire inequivocabilmente l'identità del soggetto. Questo problema, vecchio quanto il genere del ritratto, è stato ravvivato e arricchito negli ultimi decenni dal miglioramento e dalla diffusione dell'*imaging* cerebrale. Con la Tomografia a

Emissione di positroni (PET) e la Risonanza Magnetica (RM) funzionale è oggi possibile produrre immagini della mente al lavoro, creando ritratti perfetti del così detto soggetto cerebrale.<sup>5</sup> Un ritratto che rinuncia alla propria tradizionale funzione iconica e basa tutta la propria forza nell'essere un indice, la traccia visibile di un processo in atto nel cervello di qualcuno. Un indice complesso, che può essere letto correttamente solo quando è trattato come un simbolo, ossia, solo quando l'osservatore conosce le regole visive che codificano l'immagine. Nella prospettiva della Storia dell'Arte ridurre il ritratto al ritratto del soggetto cerebrale appare non meno povero di quanto non appaia povero al fenomenologo ridurre l'esperienza umana all'attività delle cellule cerebrali. Anche se dovessimo dare per certo che le immagini di PET e RM funzionale costituiscono rappresentazioni fedeli dei processi mentali, esse sembrano ben lungi dall'essere immagini coinvolgenti o espressive. Eppure, nonostante tali pre-

messe, le “immagini della mente” hanno acceso la fantasia di molti artisti che le hanno incorporate nel loro linguaggio visivo come elementi attraverso i quali elaborare nuove forme di ritratto.

### ***Susan Aldworth: Paesaggi cerebrali***

Un interessante esempio di elaborazione delle immagini neurologiche in ritratti è offerto dal lavoro dell'artista britannica Susan Aldworth, che fonde *imaging* medico e ritratto in forma di paesaggio. La cornice concettuale in cui l'artista iscrive il proprio lavoro fa riferimento all'enigma di come sia possibile che da strutture materiali (il cervello) sorgano pensieri immateriali, così come la riflessione sui temi dell'identità e dell'individualità. Aldworth ha lavorato sull'idea del ritratto basato sull'*imaging* cerebrale a partire dal 1999, quando, dopo aver perso conoscenza in

seguito all'inalazione accidentale di vapori di diluenti, fu sottoposta ad angiografia cerebrale diagnostica. Nel suo diario scrive: "Natale 1999. Stai sdraiata su un lettino guardando in diretta il tuo cervello in una serie di schermi. [...] Guardi dentro la tua propria testa mentre stai pensando, vedendo, sentendo – il tuo cervello lavora mentre tu ci guardi dentro".

Un'esperienza che offrì l'ispirazione per il lavoro *Between a Thing and a Thought* (2000) (Fig. 6), un autoritratto sospeso tra materia e astrazione. Questa piccola stampa (20 x 20 cm), infatti, è l'elaborazione, la reinterpretazione artistica, di un'angiografia cerebrale standard (Fig. 7). Mentre l'"originale" è una lastra radiografica in bianco e nero, Aldworth rielabora le forme di base dell'angiogramma in colori caldi, che fanno pensare sia alla vita organica (il rosso scuro del sangue) sia alla materia inorganica (ocra chiaro e terra di Siena). Il risultato è in qualche modo ambiguo: sembra più un paesaggio, o

meglio, una mappa, piuttosto che un cervello. Il rosso che sgorga dall'arteria principale afferra l'attenzione dello spettatore. Riconosciamo immediatamente che rappresenta il sangue, ma potrebbe anche essere un fiume che scorre attraverso una terra arida in cui un "flusso di coscienza" si diffonde in innumerevoli rivoli secondari dalle forme convolute. La luminosa figura centrale è circondata da una cornice i cui toni variano dal marrone dorato al giallo-verde, e tale cornice sembra racchiudere il cervello di un individuo, o un singolo pensiero, come un fotogramma congelato della storia dell'evoluzione della vita. Negli angoli della cornice, infatti, si distinguono delle piccole immagini somiglianti a foglie fossili e alghe.

È interessante osservare che Aldworth, come Rauschenberg, lavora con una tecnica di stampa, ma poiché i due artisti utilizzano scale di grandezza completamente diverse, finiscono per trasmettere sensazioni e significati completamente diversi. Rauschenberg lavora su dimensioni

enormi, in una dichiarazione di fiducia nel potere della tecnologia e mettendo in mostra un corpo gioiosamente superficiale: non c'è niente di più da vedere di quanto è



Fig. 6 – Susan Aldworth, *Between a Thing and a Thought*, 2000

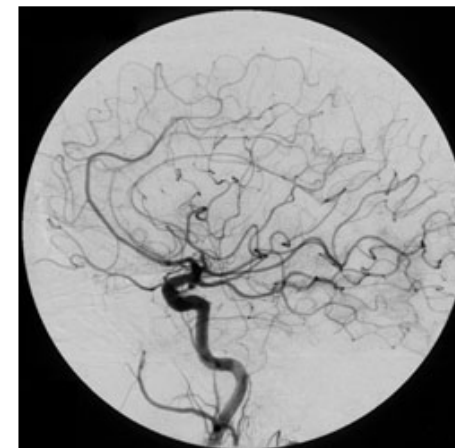


Fig. 7 – *Angiografia cerebrale*

messo in mostra, nessun dilemma da risolvere. La litografia è portata al limite tecnico così da dimostrare che l'artista ha il controllo del processo grafico. Aldworth, invece, lavorando su piccole dimensioni trasmette una sensazione di fragilità dell'opera d'arte in sé e di intimità in relazione all'immagine (lo spettatore deve avvicinarsi fisicamente all'opera per poterla osservare). Lo stesso senso

di fragilità e di imbarazzante intimità che potremmo sentire se potessimo guardare dentro alla testa di un'altra persona.

*Between a Thing and a Thought* è il primo lavoro di una lunga serie in cui l'artista ha sperimentato diverse immagini mediche (dall'angiografia alla Risonanza Magnetica) e diversi media artistici (qui parlerò solo delle stampe, ma le creazioni di Aldworth includono sculture, video e installazioni). Nel dittico *Cogito Ergo Sum 1, 2* (2002) (Figg. 8 e 9), per esempio, delle lastre di RM del cervello sono state "graffiate" con acidi e foglia d'oro e parzialmente ricoperte con collage di immagini e parole.

L'obiettivo dell'artista era quello di creare un collegamento tra le immagini scientifiche del cervello e un diverso tipo di rappresentazione del suo personale processo creativo e dei suoi pensieri. Il risultato è al tempo stesso lirico e provocatorio. In *Cogito Ergo Sum 1*, per esempio, vediamo un occhio fissarci da quattro delle venti sequenze

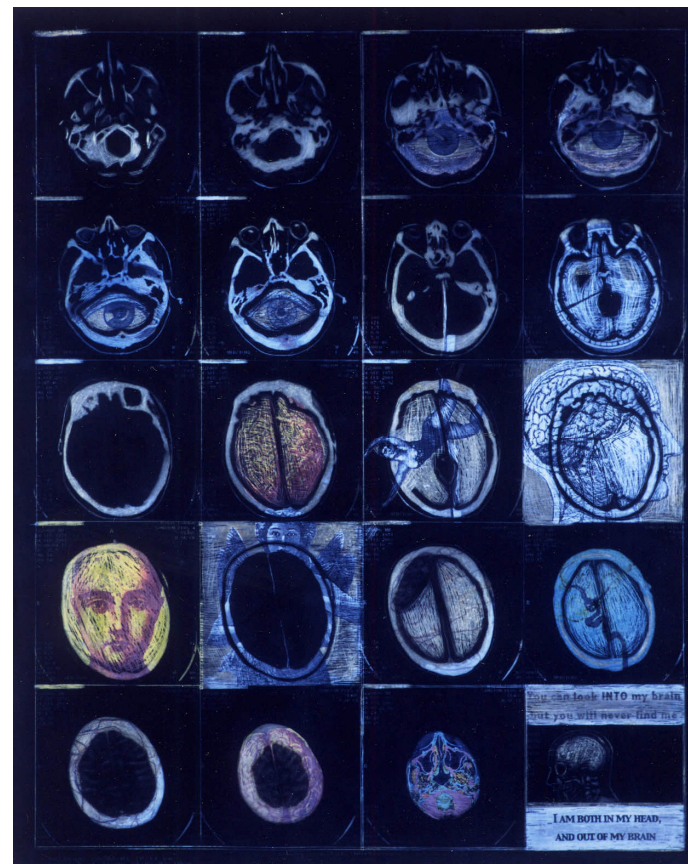


Fig. 8 – Susan Aldworth, *Cogito ergo sum 1*, 2002

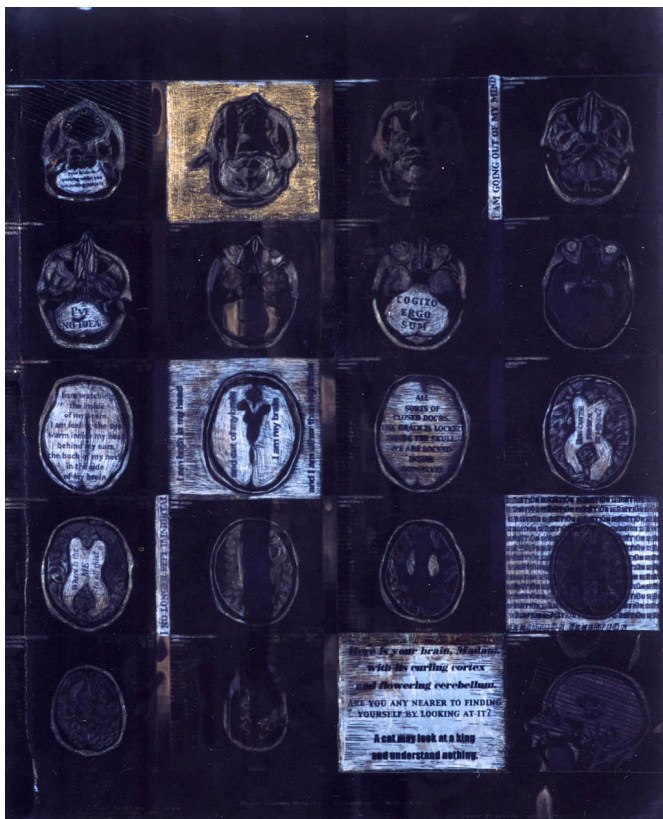


Fig. 9 – Susan Aldworth, *Cogito ergo sum 2*, 2002

della Risonanza Magnetica (l'occhio della mente? L'occhio di Dio?). In un'altra sequenza una donna, che potrebbe essere una ballerina o un'artista di circo, cade sognante nel vuoto, mentre più in basso una fata ci osserva da dietro un cervello sezionato. Queste fantasiose "intrusioni" visive nella Risonanza Magnetica mettono letteralmente in mostra l'ambiguità delle immagini cerebrali: esse sembrano promettere la rivelazione di qualcosa (il sé, l'identità, la coscienza) che non possono afferrare. Tale inadeguatezza della scienza è affermata a gran voce nell'ultimo riquadro, in cui leggiamo: "Puoi guardare dentro al mio cervello, ma non mi troverai mai" e "Sono dentro alla mia testa. E fuori dal mio cervello".

Nella seconda tavola del dittico non si trovano immagini evocative, ma brevi frasi che affrontano esplicitamente il problema mente/corpo e la sensazione di estraniamento che una persona prova quando cerca di pensare la complessiva esperienza del "sé" come mera produzione del

cervello. Alcune frasi sono chiaramente leggibili, altre quasi cancellate, così che l'osservatore è catturato in un movimento di avvicinamento e allontanamento, una specie di conversazione con l'artista: in alcuni momenti le sue parole sono chiare e facili da comprendere, in altri appaiono confuse. Proprio come in una discussione complessa, in cui idee e significati non sempre sono chiari e ben definiti. In *Cogito Ergo Sum 2* Aldworth offre apertamente agli spettatori il suo disorientamento di fronte alle immagini cerebrali. Le sue parole variano dal registro drammatico "Dov'è l'IO in tutto questo?" a quello scherzoso: "Ecco il suo cervello, Signora, con il suo cortex arricciato e il cerebello in fiore. Si sente un po' più vicina a trovare sé stessa guardandolo?", all'umore nero: "Sto andando fuori di testa". Il significato dell'opera è rafforzato dalla sua struttura materiale. La cellulosa è trattata con foglia d'oro, e questo può essere letto come metafora della preziosa promessa che contiene, ossia, rivelare i segreti

della mente. Ma, come nella ricerca del vero oro, che deve essere estratto da una miniera o dalle sabbie di un fiume, è difficile estrarre significato e certezze dalle immagini della mente.

C'è un paradosso insito nell'*imaging* neurologico, in quanto il suo scopo è visualizzare ciò che non può essere visto o detto: il pensiero che pensa se stesso, l'esperienza di essere umani, vivi, qui, adesso. Questo paradosso è rielaborato nella serie *Brainscapes: Inside the Brain of Thirty Strangers* (2005-2006) (Figg. 10 e 11), composta dai ritratti di trenta pazienti sottoposti ad angiografia cerebrale. In quanto artista invitata al Royal London Hospital, Aldworth aveva il permesso di osservare e disegnare gli interventi regolarmente. Seduta a pochi metri di distanza dal tavolo operatorio guardava due schermi, uno mostrava il o la paziente, l'altro l'interno della sua testa. Nel corso degli anni ha realizzato in queste occasioni centinaia di disegni, variando tra abbozzi a matita e acquerel



Fig. 10 – Susan Aldworth, *Brainscape 8*, 2005

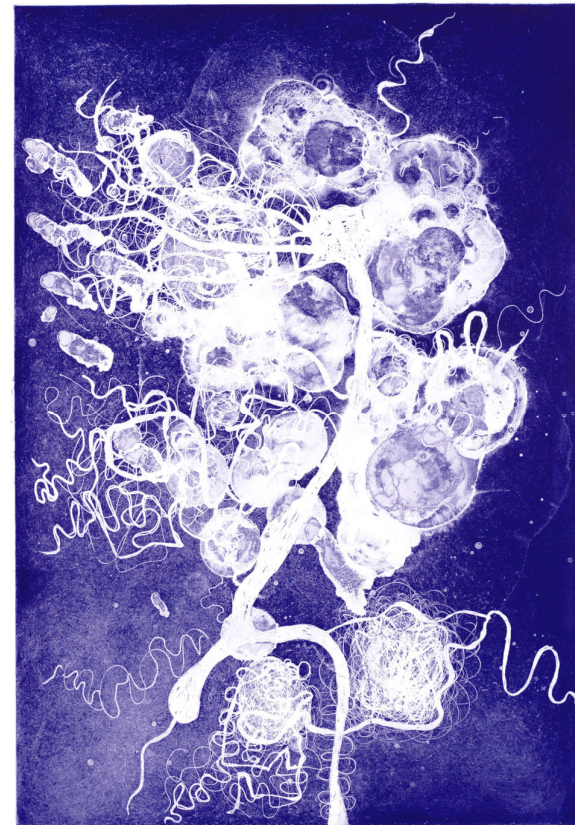


Fig. 11 – Susan Aldworth, *Brainscape 30*, 2006





Fig. 12 – Susan Aldworth, *Location 1*, gennaio 2006

li dai toni forti, sempre utilizzando il colore come metafora del “sé” del paziente disteso nella sala operatoria (Fig. 12). In tal modo le immagini cerebrali hanno acquisito due significati nel suo processo di lavoro: da un lato costituivano una sorta di fotografia del soggetto del ritratto, dall’altro le linee delle arterie rese visibili dall’angiografia definiscono il motivo grafico di base che sostiene tutta la serie, creando un linguaggio visivo coerente. Come spiega l’artista: “I paesaggi cerebrali che disegnavo a partire dalle angiografie individuali sarebbero diventati parte di un ritratto astratto del paziente”. Il collasso del ritratto in un paesaggio, e vice versa, è a questo punto evidente.

Se in *Between a Thing and a Thought* la relazione tra la mente/cervello e il paesaggio/mappa era rivelata dalle forme e dai colori, nella serie *Brainscapes* essa è dichiarata esplicitamente già nel titolo, gioco di parole tra “brain” e “landscape”. Come in *Between a Thing and a Thought* la tecnica utilizzata è l’acquaforte. La scelta del mezzo e-

spressivo è una componente essenziale del significato di un'opera, e l'acquaforte, in quanto tecnica di produzione artistica legata alla sperimentazione, all'invenzione, all'imprevisto, all'alchimia e alla serendipità, è ideale per produrre immagini che costituiscono l'equivalente grafico dei processi neurochimici alla base dell'attività di miliardi di neuroni. Anche l'acquaforte, infatti, dipende in modo cruciale dalle reazioni chimiche e il processo di incisione ha il potenziale per generare immagini di se stesso, in quanto l'opera finale, un negativo della piastra di metallo originaria, è il risultato (parzialmente imprevedibile) di una serie di reazioni e interazioni tra acidi, inchiostri, metallo, carta e resine. È l'autoregistrazione del processo di produzione e in questo senso rispecchia il cervello al lavoro (Saunders, 2008).

Lavorando con il mastro incisore Nigel Oxley, Aldworth ha potuto spingere l'acquaforte verso nuove direzioni "inventando un nuovo processo che trasforma pezzi di un

vecchio vocabolario in qualcosa di nuovo" (Oxley, 2006). Facendo esperimenti con i negativi dell'incisione Aldworth e Oxley sono riusciti a lavorare esclusivamente con linee bianche, producendo un forte contrasto con il blu intenso dello sfondo dell'acquatinta e creando una luce enfatica che ricorda il guizzo delle idee e l'"accensione" delle sinapsi. Inoltre, sono riusciti a raggiungere effetti visivi inattesi facendo gocciolare alcool denaturato su della trementina sopra all'acquatinta. Il risultato fa pensare a un'emorragia cerebrale, oppure a un flusso di coscienza; al proliferare della materia organica oppure a dei ricordi che sbiadiscono. Come osserva Gill Saunders, anche la scelta del colore dello sfondo è molto evocativa: il blu è il colore che associamo alle acque profonde (dove è difficile stabilire una prospettiva e la forza di gravità cambia), è il colore della calma, ma anche del mistero e dell'ignoto. Al tempo stesso è un colore con una stretta associazione alla scienza: il blu di metilene è ampiamente usato come indi-

catore di ossidoriduzione nella chimica analitica, è un colorante base utilizzato per studiare diversi tessuti biologici, ed è il colore del cianotipo, uno dei primi processi fotografici che annovera tra le sue più note applicazioni le illustrazioni botaniche di Anna Atkins (Fig. 13).



Fig. 13 – Anna Atkins, *Dictyota dichotoma*, 1843

Infine, il blu è il colore che molti pazienti associano al trauma cerebrale. Padroneggiando questa tavolozza essenziale (bianco e blu) e i capricci dell'intaglio, Aldworth crea "ritratti straordinariamente intimi della mente in azione" (Saunders, 2008), paesaggi del cervello che, come *Between a Thing and a Thought*, sono inquietanti mappe di un territorio sconosciuto.<sup>6</sup>

Commentando il lavoro di Susan Aldworth, il neuroscienziato Paul Broks ha sottolineato che l'artista è fondamentale alle prese con il problema corpo/mente. Nelle sue opere dà una "risposta artistica" a un problema classico della filosofia, che negli ultimi anni è diventato uno dei temi più dibattuti delle neuroscienze (Broks, 2008). Dare una risposta artistica non significa dare una risposta diretta (compito che spetta alla scienza), ma piuttosto amplificare e rappresentare/ripresentare i paradossi, le ambiguità e le incertezze insite di ogni domanda irrisolta. A differenza di un'argomentazione scientifica o filosofica,

un'opera d'arte non è costretta a rispettare la legge del terzo escluso, ma può essere il *locus* di contraddizione dove gli opposti possono coincidere o esplodere. Nelle sue opere Aldworth non sottoscrive né rigetta la prospettiva neuroscientifica su coscienza, identità e personalità, ma ci coinvolge in un gioco in cui le immagini mediche sono celebrate e messe in dubbio, riconoscendone il valore epistemologico e mettendone in evidenza i limiti.

Considerazioni simili sono state fatte da Martin Kemp riguardo all'installazione *Magic Forest* (Fig. 14), realizzata da Andrew Carnie in occasione della mostra *Head On. Art with the Brain in Mind* (Londra, 2000). Artisti e scienziati hanno forme diverse e specifiche di confrontarsi con l'ignoto: "Il lavoro dell'artista e dello scienziato inizia in quella zona di confine in cui la conoscenza si fa incerta. L'artista dà voce alla propria sorpresa attraverso la magia della suggestione visuale, lo scienziato attraverso un'insaziabile urgenza di spiegare il *come*" (Kemp, 2002).

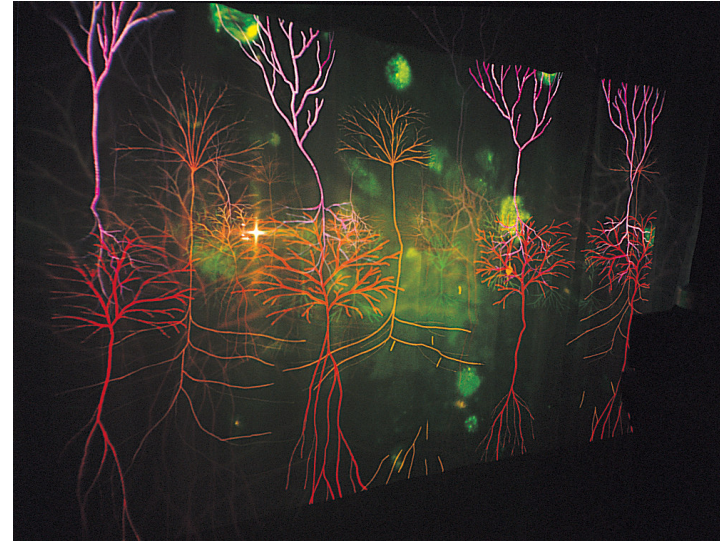


Fig. 14 – Andrew Carnie, *Magic forest* (part.), 2000

Nell'installazione di Carnie due proiettori e tre grandi schermi di garza sono stati utilizzati per proiettare 160 immagini di crescita neuronale, con le immagini che si dissolvono l'una nell'altra sui diversi schermi, mimando la vista che si ha attraverso il microscopio confocale. La sequenza inizia con i neuroni che crescono dentro un cra-

nio, gradualmente proliferano, migrano, costruiscono connessioni tra i loro prolungamenti creando una foresta stratificata che invade completamente gli schermi. Il ciclo finisce quando il sistema collassa: i neuroni scompaiono, l'oscurità ritorna e riappare il cranio che si ingrandisce fino all'inizio di un nuovo ciclo, in una sequenza potenzialmente infinita di generazione e decadimento.

Muovendosi tra i proiettori lo spettatore può entrare nel mondo del cervello in diversi modi: come l'osservatore esterno e oggettivo che scruta complesse forme neuronali o come il viaggiatore che si è perso negli intricati meandri della propria mente. I neuroni di Carnie sono disegnati a mano, usando colori che richiamano la fluorescenza usata per la visualizzazione al microscopio, sono accurati e al tempo stesso fantastici. L'ambito della poesia (la foresta magica delle favole) e quello della scienza (la visualizzazione che mima il microscopio confocale) vengono sapientemente combinati e confusi.

### ***Annie Cattrell: tra la mente e il mondo***

Nella serie *Sense* (2002-2003) Annie Cattrell esplora la "fisicità della coscienza". *Udito, Vista, Gusto, Vista e Tatto* sono cinque cubi luminosi in acrilico trasparente dentro ai quali galleggiano forme irregolari e traslucide (Fig. 15). Queste forme ambrate fanno pensare a delle nuvole, eppure non sono figure fortuite, bensì accurate riproduzioni di dati derivati da risonanze magnetiche funzionali che "catturano" la mente in azione. Le sculture isolano l'andamento dell'attività cerebrale corrispondente alla stimolazione di ciascuno dei nostri cinque sensi. Si tratta di un ottimo esempio di come dati scientifici astratti possano essere trasformati in una realtà tangibile (Kemp, 2003), ma nella loro (apparente) semplicità ed evanescenza tali sculture sono ben lontane dall'essere delle mere illustrazioni scientifiche. Cathy Gere le ha descritte come "artefatti luminescenti che comunicano la diafana,



Fig. 15 – Annie Cattrell, *Sense – Seeing*, 2002

bizzarra bellezza dell'idea che sia possibile visualizzare l'attività di un cervello umano vivo" (Gere, 2004). Di fatto, ciò che colpisce a prima vista lo spettatore sono l'eleganza e la bellezza delle forme e dei colori: cubi cristallini (un teschio trasparente?) che proteggono forme

dorate (il cervello o la mente?). Come nel caso di molti lavori di Susan Aldworth, anche qui si è indotti ad avvicinarsi, a camminare attorno ai plinti bianchi che sorreggono i cubi, sbirciando dentro con una sensazione di intimità e condivisione. E come succede con Aldworth è difficile dire se l'artista ci stia invitando a sottoscrivere la spiegazione neuroscientifica dell'esperienza soggettiva (con specifico riferimento al localizzazionismo), o se invece non stia eludendo la teoria, trasformandola in un bellissimo oggetto che contiene in sé stesso il proprio significato. L'eleganza delle sculture, infatti, cela la complessità della tecnologia necessaria per crearle, esattamente come l'apparente chiarezza e leggibilità delle immagini cerebrali nasconde la complessità e la natura ipotetica delle convenzioni e delle teorie che ne rendono possibile la produzione. Gran parte del lavoro di Cattrell si ispira al corpo, alla percezione, alla relazione tra interno ed esterno.

Nel 1991 come artista invitata in un ospedale psichiatrico a Edimburgo a iniziò a interessarsi alla psichiatria, alla relazione tra il cervello, la mente e il mondo e alla malattia mentale. Al tempo stesso il problema della “trasparenza”, intesa come la possibilità di guardare dentro a qualcosa che non può essere toccato (per esempio, guardare dentro una cellula attraverso un microscopio), divenne un tema centrale del suo lavoro. Questa preoccupazione è all’origine della scelta di lavorare con il vetro, non per le proprietà estetiche intrinseche di questo materiale, ma perché il vetro le avrebbe permesso di riprodurre il concetto stesso di modello o diagramma, dandogli corpo nell’opera d’arte. Il vetro può essere fuso in una maniera tale da nascondere completamente il processo di costruzione dell’oggetto, ossia, il risultato finale non conserva traccia dell’attività che ha condotto alla sua materializzazione. Allo stesso modo diagrammi e modelli sono rappresentazioni polite che rivelano (rendono trasparente)

l’oggetto che rappresentano, e al tempo stesso nascondono il proprio processo di creazione. Per Cattrell la domanda era: “Come riesci a far sì che un’opera d’arte dia la sensazione di essere un pensiero riguardo qualcosa di interiore che hai reso esteriore?” (Cattrell, in Gere, 2004). Il risultato di questo sforzo artistico si è concretizzato in lavori molto diversi tra loro quali *Nervous System* e *Operating Theatre* (Fig. 16).

In *Operating Theatre* Cattrell critica apertamente il paradigma riduzionista. Più esattamente, fa un commento sui pericolosi eccessi ai quali tale paradigma può portare, in particolare la pratica di leucotomia e lobotomia. L’installazione è *site specific*, in quanto è stata creata per il Crichton Museum di Dumfries (Scozia), un antico manicomio trasformato in museo della Storia della Psichiatria. Consiste in una sala operatoria del XIX secolo, sul cui tavolo operatorio è stata montata una fragile griglia tridimensionale fatta di sottili barre di vetro. La griglia è

una drammatica metafora del cervello e della sua doppia fragilità: vulnerabile alla malattia mentale e completamente indifesa sotto i ferri del neurochirurgo. Si tratta di un'opera molto potente, che trascina letteralmente lo spettatore nella tristezza e angoscia della malattia mentale. L'oggetto astratto sul tavolo operatorio, in tutta la sua precisione, rigore geometrico e fragilità, non è semplicemente una metafora del cervello. Esso rappresenta ogni essere umano e la sua intrinseca fragilità. Ci ricorda quanto limitato sia il controllo che possiamo esercitare su ciò che succede nella nostra psiche (plasmata tanto da imprevedibili eventi neurochimici quanto dall'ambiente che ci circonda) e sui modi in cui la comunità (famiglia, establishment medico, istituzioni pubbliche) si rapporta con il "pazzo". È peraltro interessante notare che, come vedremo più avanti, la formula estetica della griglia (strumento "neutro" di organizzazione dello spazio) è stato utilizzato da un'altra artista, Mona Hatoum, per met-



Fig. 16 – Annie Cattrell, *Operating Theatre*, 2000

tere in questione la natura della prigione, dell'ospedale, dell'esercito e di altre istituzioni depersonalizzanti in numerose installazioni di grandi dimensioni che dissezionano e anatomizzano lo spazio.



*Nervous System* (Fig. 17) è un'altra scultura in vetro basata su antichi reperti anatomici portati in Inghilterra da Padova nel 1640. In quest'opera Cattrell ricrea una specie di diagramma del sistema nervoso umano. Sospesa orizzontalmente a pochi centimetri dal suolo, la scultura proietta un'ombra sottile che potrebbe rappresentare le sensazioni prodotte dal nostro sistema nervoso: le sensazioni vissute ci sono inequivocabilmente presenti, ma non possiedono più sostanza di un'ombra. Come in *Sense* l'accuratezza scientifica e l'evocatività poetica si fondono. Il vetro indica la capacità della scienza di vedere ciò che sta dentro e di estrarre forme pure e leggibili dal caos delle viscere. L'interno diventa esterno e il risultato finale, limpido e pulito, non porta traccia della complessità del processo (dissezione di un cadavere umano per ottenere il reperto anatomico, modellazione del vetro per produrre l'opera d'arte).<sup>7</sup> Come in *Operating Theatre*, però, il vetro indica anche la fragilità, tra transitorietà e il timore di in-



Fig. 17 – Annie Cattrell, *Nervous System*, 1999

frangersi in mille pezzi.

Cattrell è indubbiamente un'artista "impegnata". Commentando il proprio lavoro sulle immagini cerebrali, spiega: "Penso che tutto questo lavoro sia sorto dall'esperienza di *resident artist* a Edimburgo, dal confrontarmi con lo stigma sociale di cui sono vittima le per-

sone internate negli ospedali psichiatrici. All'epoca, riflettendo sulle persone ricoverate, pensavo al cervello come un'entità fisica influenzata dall'ambiente circostante" (Cattrell, in Gere, 2004). In linea di principio, se fosse possibile mettere in relazione in maniera esatta le patologie mentali con il funzionamento del cervello, le malattie psichiatriche sarebbero solo un tipo di malattia fisica e questo potrebbe aiutare a ridurre lo stigma dei pazienti (e trovare cure efficaci). In questo senso, *Sense e Nervous System* possono essere interpretati come tributi al paradigma riduzionista e al localizzazionismo. Al tempo stesso, proprio perché si tratta di opere d'arte, coinvolgono lo spettatore in un'esperienza estetica, mostrando l'inadeguatezza del localizzazionismo nel dare una spiegazione completa dell'esperienza soggettiva. In particolare, *Operating Theatre* costituisce un chiaro riconoscimento del pericolo implicito nell'approcciare la malattia mentale (e quindi l'identità umana) da una prospettiva localizza-

zionista. Mettendo in scena una delle pratiche più controverse nella storia della psichiatria ci ricorda che, più di altre malattie, la maggior parte dei disturbi psichiatrici sono determinati storicamente e culturalmente, e che la definizione di normalità e follia è sempre fatta sulla base di convenzioni sociali. Infatti, anche se potessimo definire con esattezza i fondamenti neurochimici del comportamento umano, l'accettabilità di qualunque comportamento (normale/anormale) rimarrà sempre determinata socialmente. *Operating Theatre* è il lato oscuro della visione ottimista della mente/cervello suggerita in *Sense*. In *Sense* il cervello è trasparente, leggibile e affidabile: esiste da solo, in una calma bellezza e può essere modellato positivamente. In *Operating Theatre* il mondo irrompe sulla scena: il cervello/mente non è più isolato, è (rap)presentato come un cervello che è necessariamente il cervello di una persona specifica, la cui mente è inestricabilmente legata alle sensazioni e all'esperienza. Nel di-

spiegarsi della sua opera Cattrell esplora in tutta la loro estensione la promessa di trasparenza legata alle immagini del cervello e, più in generale, alle neuroscienze e alla psichiatria: dalle questioni relazionate alla produzione delle immagini e alla teoria localizzazionista, ai dilemmi etici della pratica medica e alla biopolitica. Come artista traduce questi temi in esperienze estetiche che interrogano continuamente lo spettatore.

### ***Mona Hatoum: Strani corpi, spazi anatomizzati***

La trasparenza del corpo diventa un tema esplicitamente politico nelle opere di Mona Hatoum. Questa artista palestinese, nata in Libano ed educata in Inghilterra, ha lavorato sulla relazione tra visione, corporeità ed esplorazione filmica dell'interno del corpo sin da quando era una stu-

dentessa di Arte a Londra, negli anni Ottanta. Nella performance *Don't Smile, You're on Camera* (1980) Hatoum filmava gli spettatori seduti in diverse file e proiettava le immagini in diretta (Fig. 18). Dietro le quinte, però, tre collaboratori filmavano i propri corpi nudi ed editavano questi fotogrammi, insieme ad alcune immagini radiografiche, nel filmato degli spettatori. Il risultato era che alle persone del pubblico poteva capitare di vedersi improvvisamente nude, o di riconoscere un seno femminile su un torace maschile, o di vedere le ossa di un torace emergere da una giacca. Era come se l'artista, dotata di speciali poteri e diritti di visione, fosse capace di guardare attraverso vestiti e pelle, e come se potesse far confondere i sessi. Le reazioni degli spettatori variavano dal divertimento all'inquietudine e, in genere, le persone provavano la bizzarra sensazione che la telecamera fosse in grado di materializzare la fantasia di poter vedere attraverso i vestiti e dentro il corpo (una fantasia che Hatoum sostiene di aver



Fig. 18 – Mona Hatoum, *Don't smile, you're on camera* (sequenza di fotogrammi), 1980

accarezzato sin dall'infanzia).

In questa performance giovanile l'artista stava già mettendo a punto due temi che sarebbero diventati *topoi* fondamentali del suo lavoro: le questioni di genere e il problema della sorveglianza e dello "sguardo penetrante". In un'intervista rilasciata a circa vent'anni di distanza dalla performance, spiegava: "[Quando ho presentato *Don't Smile, You're on Camera*] sono stata criticata per essere aggressiva e invadente. Stavo cercando di rendere le persone consapevoli del fatto che siamo costantemente assoggettati a qualche meccanismo di sorveglianza – lo sguardo invasivo. Stavo rendendo le persone consapevoli mostrando una forma esagerata di sorveglianza. È chiaro, stavo invadendo i confini delle persone. [...] All'epoca si parlava dello sguardo come qualcosa di maschile e io insistevo sul fatto che non era necessariamente così. Suppongo che stessi tentando di sfidare i ruoli maschile/femminile precostituiti. Ho sempre resistito a questi

stereotipi, e sono stata criticata criticata, anche dalle femministe a un certo punto” (Hatoum, in Archer *et al.*, 1997). L’intelligente interpretazione data da Mona Hatoum alle idee foucaultiane di sguardo e sorveglianza emerge in modo più elaborato nei lavori più maturi, come *Corps Étranger* (Fig. 19) – in cui la videocamera entra letteralmente dentro al corpo dell’artista – e in una serie di installazioni basate sulla struttura a griglia, in cui il corpo sotto sorveglianza è fisicamente assente, così che il significato stesso dell’essere osservatore è messo in discussione.

Il primo progetto per *Corps Étranger* (1994), un’installazione video in cui i meandri più intimi del corpo dell’artista vengono esposti allo sguardo dello spettatore, fu scritto ai tempi di *Don’t Smile, You’re on Camera*, ma a causa dei problemi tecnici ed economici presentati dalla sua realizzazione rimase incompiuto fino al 1994, quando Hatoum fu invitata a realizzare un’opera d’arte



Fig. 19 – Mona Hatoum, *Corps Étranger* (dettagli), 1994

quando Hatoum fu invitata a realizzare un’opera d’arte per il Centre Georges Pompidou. L’installazione è costituita da una cabina cilindrica provvista di due entrate,<sup>8</sup> e all’interno della cabina il pavimento è occupato dalla proiezione di immagini endoscopiche<sup>9</sup> del corpo dell’artista accompagnate da suono della sua respirazione e del suo battito cardiaco registrati mediante un ecografo posizionato su vari punti del corpo. La videocamera scivo-

la per qualche secondo sulle superfici del corpo (pelle, membrane, un bulbo oculare) e poi, improvvisamente, penetra al suo interno mostrando le viscere, prima di emergere nuovamente in un movimento erratico piuttosto inquietante. Siccome lo spazio nella cabina è piuttosto stretto il visitatore è praticamente forzato a camminare sulle immagini, in una claustrofobica atmosfera di indesiderata intimità. Secondo il critico d'arte Guy Brett la scelta di proiettare le immagini sul pavimento, costringendo lo spettatore a camminarci sopra, costituiscono un elemento cruciale dell'opera, in quanto crea una forte analogia tra il corpo e la Terra: il nostro sguardo penetra il corpo "come le trivellatrici dei pozzi che si immergono in profondità" (Brett, 1997).

Aldworth crea paesaggi del cervello, Cattrell ci offre diagrammi e mappe del corpo interno. Hatoum ci immerge direttamente in un tunnel che porta alle profondità di una terra-corpo. Ancora una volta l'artista ha voluto sfidare il

pubblico: "Volevo dare la sensazione di come il corpo diventi vulnerabile di fronte allo sguardo scientifico, che lo misura, ne invade i confini, lo oggettivizza. Sentivo che introdurre una telecamera, che è un corpo estraneo, dentro al corpo sarebbe stata la violazione suprema dell'essere umano, non lasciando neppure un singolo angolo inesplorato" (Hatoum, in Archer *et al.*, 1997). E, in effetti, visitando questa installazione si può avere l'impressione che vengano ultrapassati molti confini: quello tra dentro e fuori, sé e altro, privato e pubblico, intimità e alienazione, attrazione e disgusto, fascino e abiezione, lirismo e violenza. Brett ha senz'altro ragione quando dice che la relazione paradossale tra gli opposti è una chiave fondamentale per comprendere l'opera di Hatoum (Brett, 1997). Se Aldworth celebra il paradosso tra l'esperienza soggettiva e i modelli neurologici, Hatoum mette in scena e declina aspetti differenti di un paradosso più ampio: quello tra l'essere oggetto di osservazione e

osservatore attivo, le due cose allo stesso tempo, sempre. Con queste premesse non sorprende dunque la quantità di interpretazioni che è fiorita attorno a *Corps Étranger*. Per Sturken e Cartwright, per esempio, questa installazione è un commento politico sulla medicina contemporanea: la tesi è che le moderne tecniche mediche di visualizzazione, dando accesso a parti del corpo precedentemente invisibili, costituiscono un nuovo strumento per categorizzare e tipificare gli esseri umani (Sturken e Cartwright, 2000). Nella stessa linea di pensiero Andrea Duncan osserva: “Mona Hatoum prova sia attrazione sia repulsione per l’intervento medico e sfrutta le tecniche di una scienza invasiva per mostrare ciò che considera il proprio “sguardo penetrante” [...]. L’invasione endoscopica è un viaggio scivoloso dentro una materia soffice e impressionabile che enfatizza la perdita di integrità fisica” (Duncan, 2000). Per Nicholas Mirzoeff, *Corps Étranger*, invece, riguarda soprattutto la relazione tra l’interno e

l’esterno del corpo: “Sin dalla creazione del sistema prospettico la cultura visuale ha contato su una distinzione tra realtà esterna e interno del corpo, il luogo in cui sono prodotti i giudizi percettivi sulla realtà. Nello strano corpo di Mona Hatoum i confini non sembrano più sicuri” (Mirzoeff, 1999). In questa prospettiva il titolo stesso dell’installazione assume ulteriori significati. Se non possiamo più separare l’esterno (il mondo attorno a noi) dall’interno dei nostri corpi (che coincide con il nostro punto di vista e dunque con la nostra possibilità di emettere giudizi sul mondo esterno), allora il corpo stesso diventa un territorio straniero. Il paradosso è patente: lo sguardo dell’osservatore non è più distaccato, scientifico e “dominatore”, perché l’osservatore stesso è catturato in un “territorio straniero”. L’osservatore diventa osservato. E il carnefice diventa la vittima. Con la sua scala distorta e l’ingrandimento estremo, infatti, questo corpo (femminile) che inizialmente sembra essere la vittima del potere

medico e/o della dominazione maschile diventa “il ventre che divora, la *vagina dentata*” che ingoia lo spettatore (Hatoum, in Archer *et al.*, 1997).

La messa in discussione della vista come senso del distacco e della distanza, così come la dialettica tra essere vittima e prendere il potere, tra il guardare e l'essere guardato, tra soggetto e oggetto, sono il motore di molte altre installazioni di Mona Hatoum. Il corpo e la sua visibilità sono sempre implicati, anche quando il primo non viene rappresentato affatto. Hatoum raggiunge questo effetto rovesciando la metafora del corpo paesaggio. Come menzionato precedentemente, in una serie di lavori realizzati a partire dal 1989 l'artista ha usato il motivo minimalista della griglia geometrica (gabbie di metallo, reti di letti, brande, elementi di un sistema di riscaldamento) per dissezionare lo spazio fisico dell'installazione in modo da creare quello che definisce uno “spazio anatomizzato”. Uno spazio dissezionato che rappresenta i corpi che do-

rebbe contenere e organizzare. In opere come *The Light at the End* (1989) (Fig. 20), *Short Spaces* (1992), *Light Sentence* (1992) e *Quarters* (1996) (Fig. 21) Hatoum suggerisce una relazione tra spazio architettonico, corpo e visione.

Tutti questi lavori sono commenti sulla prigione, il manicomio, la baraccopoli, la caserma. Un riferimento fondamentale è chiaramente Foucault e le sue idee sul corpo disciplinato e sul panopticon. Però, laddove Foucault accentua le nozioni di controllo e interiorizzazione (il soggetto agisce come se fosse sempre sotto uno sguardo regolatore e punitore), le installazioni di Mona Hatoum enfatizzano ciò che resta all'esterno, l'esperienza dell'osservatore. Nulla è nascosto allo spettatore, ma egli stesso è esposto e catturato nello spazio-scena che sta osservando. Qualcosa di molto simile succede in *Corps Étranger*: la cabina di esposizione (galleria d'arte, cubicolo medico, navicella spaziale, torre d'avorio, cabina di peep-



show) ci protegge e ci espone al tempo stesso. Penetriamo il corpo con il nostro sguardo (medico), ma siamo anche ingoiati da esso (Philippi, 1996). Di fatto, con la sua inquietante rappresentazione dell'interno del corpo, Hatoum scoraggia definitivamente ogni tentativo di colonizzazione: lo sguardo, sia esso estetico, scientifico o pornografico, è sempre frustrato (Lajer-Burcharth, 1997), non arriva da nessuna parte e non riesce a catturare nulla. La videocamera ha abolito la separazione tra l'esterno visibile e l'interno impenetrabile e opaco. Ridotto completamente e radicalmente alla dimensione del visuale, il corpo mostra che non c'è nulla da vedere là dentro, e più esattamente, come osserva Frances Morris: "Dal Rinascimento alla nostra epoca senza fede il corpo è stato visto come il ricovero di qualcosa con significato spirituale. Hatoum rivela un corpo che, semmai, è stato espropriato. Non viene rivelata alcuna volontà che governa, nessuna mente, anima o centro" (Morgan e Morris, 1995). Ancora una

volta ci avviciniamo a Susan Aldworth che guarda dentro il labirinto del cervello e si domanda "Dove sono IO in tutto questo?". Apparentemente, se cerchiamo l'"anima", lo "spirito" o qualunque cosa ci renda umani, non la troveremo dentro il corpo. Guardando nel corpo tutto ciò che possiamo trovare è carne pulsante. Il corpo è vuoto perché non c'è nulla dietro e al di là di esso. È un corpo vuoto investito di fantasie, miti e sogni.



Fig. 20 – Mona Hatoum, *The light at the end*, 1989

Fig. 21 – Mona Hatoum, *Quarters*, 1996

### ***Stelarc: Il corpo vuoto e la tecno-topia***

L'idea di un "corpo vuoto", privato non solo di qualunque volontà o anima, ma anche di tutti i suoi organi interni, è stata esplorata estesamente dall'artista australiano Stelarc, sin dalla fine degli anni Settanta. Il suo quadro concettuale di riferimento, però, è alquanto diverso da quello di Mona Hatoum. Stelarc non è interessato a mettere in discussione il regime visuale del corpo, al contrario, egli

esplora la possibilità di migliorare il corpo umano in modo che possa mantenere il passo con la tecnologia, perché, secondo una sua famosa affermazione: "Il corpo è obsoleto". In un'intervista spiega: "Dobbiamo progettare corpi adattati alle nostre macchine. [...] Ho pensato alla possibilità di ingegnerizzare una pelle sintetica [...] così, semplicemente attraverso un cambiamento di pelle, potremmo svuotare radicalmente il corpo umano. Non avremmo bisogno di polmoni per respirare, né di un tratto gastrointestinale per digerire il cibo. Non avremmo bisogno di un sistema circolatorio per trasportare i nutrienti e l'ossigeno attraverso il corpo. E un corpo vuoto sarebbe un ricettacolo migliore per tutte le componenti tecnologiche che ci potremmo mettere dentro" (Stelarc, in Smith, 2005).

La sua performance *Stomach Sculpture* (Fig. 22), messa in scena in occasione della Quinta Triennale Australiana di Scultura di Melbourne, nel 1993, è la coerente esplorazione estetica e la letterale incarnazione di queste idee. Al

pari di *Corps Étranger*, *Stomach Sculpture* è un'opera basata sulla video-endoscopia. Nel corso della performance l'artista ingoiava una capsula lunga qualche centimetro (una scultura d'oro e platino), manovrata mediante un cavo flessibile connesso a un servomotore e controllato da un circuito elettrico. Una volta ingoiata la capsula, l'endoscopio risucchiava i liquidi gastrici in eccesso e gonfiava lo stomaco d'aria.<sup>10</sup> A questo punto la capsula si apriva e si distendeva per poi cominciare a emettere suoni e luci. Questi suoni, mischiati con i rumori gastrici, venivano trasmessi nello spazio della galleria in cui aveva luogo la performance, mentre il processo in corso all'interno del corpo di Stelarc veniva documentato attraverso la video-endoscopia. Commentando questa performance nel proprio sito web,<sup>11</sup> l'artista spiega: "L'intenzione era quella di creare una scultura per uno stomaco disteso. L'idea era inserire un'opera d'arte dentro al corpo – collocare la scultura in uno spazio interno. Il corpo diventa vuoto,



Fig. 22 – Stelarc, *Stomach Sculpture*, 1993

senza alcuna distinzione significativa tra spazio pubblico, privato e psicologico. La tecnologia invade il corpo e funziona al suo interno, non come una protesi, ma come un ornamento estetico. Uno non guarda più un'opera d'arte, non realizza una performance artistica, ma contiene l'oggetto artistico. Il corpo vuoto diventa un ricettacolo.

Non di un sé o di un'anima, ma semplicemente di una scultura”.

Per Stelarc il corpo è una macchina vuota e obsoleta. Non ha alcun potere e deve essere migliorato. Il corpo interno di Mona Hatoum, sebbene esposto allo sguardo “disciplinante” è ancora capace di inquietare l'osservatore, può essere vuoto e completamente visibile, ma è ancora in grado di ingoiare lo spettatore che osa guardarci dentro. Il corpo di Hatoum è un abisso, quello di Stelarc una superficie (anche se interna) dove l'arte può essere messa in scena e la tecnologia organizzata. Sebbene entrambi usino la stessa tecnologia, Hatoum e Stelarc strutturano le loro opere con l'intento di creare effetti opposti. La prima crea un ambiente avvolgente, pervasivo e piuttosto soffocante, che produce l'impressione di essere risucchiati dentro a/espulsi da un corpo vivo. Il secondo mira a stabilire una distanza: proietta l'interno del proprio corpo su uno schermo in una grande sala di uno spazio espositivo e ri-

chiede che l'attenzione del pubblico si diriga alla scultura di metallo piuttosto che al corpo che la ospita. Questo corpo non è virtualmente colonizzato da uno sguardo scientifico che l'artista vuole sfidare, è di fatto *abitato* da una scultura, metafora di tutti gli strumenti tecnologici che potrebbero (o meglio dovrebbero) migliorare la nostra performance fisica e mentale. Stelarc non solo dà il benvenuto a questa colonizzazione, ma la richiede e difende attivamente. Nella sua performance il corpo estraneo (la scultura) non è un estraneo e non ci si aspetta che produca estraniamento. Al contrario, è il simbolo del corpo che verrà: un corpo attivamente svuotato dei suoi organi in modo da essere un cyborg migliore.

A questo punto, però, va notato che la coerenza tra le affermazioni di Stelarc e il suo lavoro è compromessa dalla natura stessa della performance. Scegliendo la video-endoscopia e amplificando i suoni del suo stomaco, Stelarc rende molto difficile per lo spettatore focalizzare

l'attenzione sulla scultura e dimenticare il "ricettacolo". La tecnologia può essere integrata nella carne, ma la carne suscita la nostra empatia in una maniera e con un'intensità che non può essere raggiunta dalle protesi meccaniche. Scioccanti e nauseanti come sono, le immagini endoscopiche cortocircuitano la separazione tra visione ed enterocezione, producendo un'esperienza cinestesica in cui sentiamo visceralmente ciò che vediamo. A differenza delle altre tecnologie per la visualizzazione dell'interno del corpo (per esempio radiografia, ecografia e RM), che producono immagini senza entrare realmente nel corpo, la video-endoscopia è molto simile alla visione diretta. La videocamera non funziona "come se" potesse vedere attraverso la pelle, ma deve essere introdotta di fatto nel corpo, il che significa che i nostri stessi occhi entrano nel corpo. Ciò che vediamo è proprio là, davanti a noi, nonostante la deformazione dovuta alla scala e alla posizione dell'obiettivo. A meno di non avere una forma-

zione medica specifica difficilmente riconosceremo con esattezza ciò che stiamo vedendo, ma di sicuro comprenderemo che stiamo sbirciando dentro a un corpo vivo. La maggior parte delle persone non ha mai visto il proprio stomaco (e probabilmente preferirebbe non vederlo mai), ma sappiamo che visti da dentro siamo tutti praticamente uguali e che ciò che giace sotto la pelle è brutto e sgradevole. Non abbiamo bisogno di camminare sulle immagini (come in *Corps Étranger*) per sentire che quelle viscere potrebbero essere le nostre, che il dolore provocato dalla procedura endoscopica potrebbe essere il nostro dolore. Ciò significa dunque che Stelarc fallisce nel proprio tentativo di presentarci il corpo come qualcosa di "secco" che può essere controllato e contenuto, e perciò fallisce nel gestire il nostro sguardo così come la natura del proprio corpo.

Hatoum ci impone uno sguardo politicizzato, ci chiede di resistere a ogni procedura tesa a domare il corpo – dalla

visualizzazione medica all'ordinamento dello spazio. Nel lavoro di Stelarc, invece, il corpo si mostra in tutta la propria resilienza, contro la volontà e il controllo dello stesso artista. In fin dei conti Stelarc è uno dei grandi esponenti della Body Art e, come nota Amelia Jones: "Questo artista, che insiste retoricamente sul fatto che il corpo è obsoleto, sceglie la performance come proprio mezzo artistico. Proprio quel mezzo che con maggiore insistenza pone la questione della "presenza" del corpo, della sua materialità, imprevedibilità, sudore, odore. La performance è per definizione inquinata dall'irrazionalità. La minaccia di un potenziale disastro e della seduzione erotica è sospesa sopra ogni evento dal vivo" (Jones, 2005). Resta il fatto che Stelarc si arrende con allegra leggerezza alla tecnologia, mentre Mona Hatoum presenta la tecnologia come qualcosa a cui bisogna resistere o, quanto meno, qualcosa che va confrontata con un atteggiamento critico e provocatorio. In entrambi i casi questi artisti incarnano nelle pro-

prie opere sogni, preoccupazioni e paure contrastanti circa la relazione tra l'individuo e le tecnologie di visualizzazione.



Fig. 23 – Laura Ferguson, *Crouching figure with visible skeleton*, 1996

### ***Laura Ferguson: anatomie differenti***

Vuoto, iper-reale, viscerale o meccanico, il corpo che Stelarc e Hatoum portano in scena è sempre virtuale. Una costruzione artistica, se non addirittura puramente intellettuale. Laura Ferguson, artista americana che vive e lavora a New York, racconta una storia diversa. Nella *Visible Skeleton Series* (*work in progress* iniziato nel 1993) (Figg. 23, 24 e 25) utilizza le immagini cliniche del proprio scheletro come punto di partenza per creare disegni che parlano di un corpo reale e di una sofferenza vissuta. Un corpo “deformato” dalla scoliosi che, nonostante ciò, conserva la propria bellezza e sensualità. Se i lavori di Hatoum e Stelarc possono essere letti come manifesti politici, quello di Ferguson dovrà essere interpretato come un’autobiografia militante. L’artista non è interessata a come l’*imaging* medico abbia colonizzato i nostri corpi, né a come potremmo migliorare il nostro fisico utilizzan-

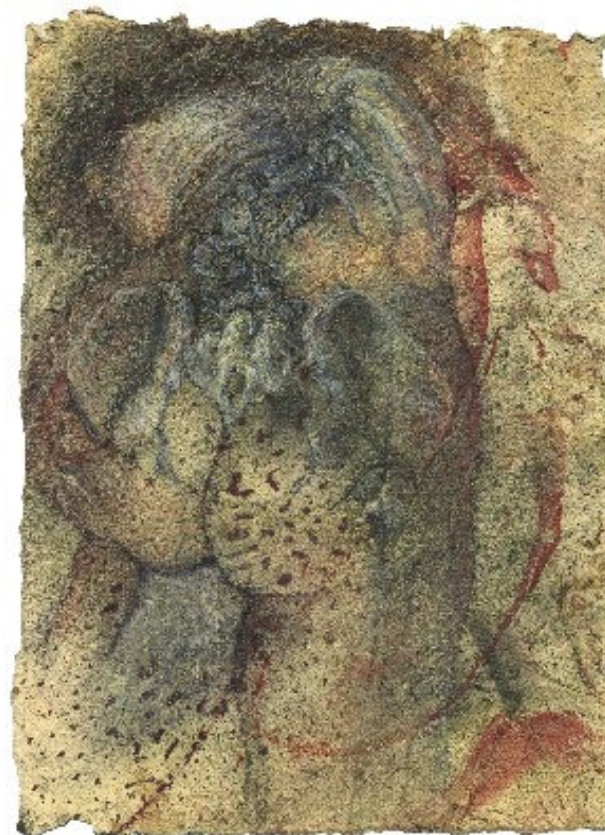


Fig. 24 – Laura Ferguson, *Bending figure with visible skeleton*, 2004



Fig. 25 – Laura Ferguson, *Bending pelvis/sacrum, study for Bending figure with visible skeleton*, s.d.

do protesi altamente tecnologiche. Ciò che la interessa è come i medici utilizzano le immagini cliniche per agire sul *suo* corpo, e cosa queste immagini possono dirle di se stessa. Per cercare delle risposte a queste domande prende possesso delle immagini e lavora con esse con l'obiettivo di costruire ciò che chiama "una conoscenza artistica" del suo scheletro "diverso". Una conoscenza che può essere usata per sfidare lo sguardo normalizzatore, sia esso medico o sociale, e che può aiutare a creare le basi per una discussione sul concetto di normalità. In un'intervista pubblicata nel 2006 diceva: "L'arte è uno dei poche spazi pubblici in cui il corpo meno-che-perfetto può essere ritratto mostrandone la peculiare bellezza, grazia, sensualità e originalità" (Ferguson, in Neely, 2006). E nel proprio sito web<sup>12</sup> spiega: "Dal momento che sono un'artista, e tendo a pensare in forma visiva, avevo bisogno di rappresentare l'aspetto della mia spina vertebrale scoliotica. [...] La scoliosi è un modello mal riuscito



di quella meravigliosa struttura che è il sistema muscolo-scheletrico, ma io volevo rappresentare [il mio scheletro] come qualcosa che ha una propria bellezza, più complessa, in cui la *deformità è diversità e la diversità individualità*. Ferguson si ispira alla tradizione anatomica rinascimentale (tra le sue fonti di ispirazione annovera Leonardo e le cere anatomiche del Museo La Specola di Firenze), sovvertendo il significato delle rappresentazioni mediche che, per definizione, oggettivizzano il soggetto, lo tengono a distanza e lo normano. In questa prospettiva le radiografie e le tomografie computerizzate con cui l'artista lavora non sono né oggetto di riflessione teorica, né metafore, ma piuttosto elementi essenziali di un processo di "apprendimento attraverso il disegno"<sup>13</sup> che le ha permesso di riguadagnare quel senso di possesso del proprio corpo che aveva in parte perso a partire dal momento in cui la sua esperienza era stata medicalizzata. Ferguson rivendica il diritto di lavorare con le immagini cliniche del

proprio corpo – che in genere sono considerate proprietà dei medici<sup>14</sup> – per poter imparare a conoscere la sua insolita struttura. L'obiettivo è creare immagini che siano anatomicamente accurate e tuttavia personali e iscritte in una tradizione artistica: "Avevo a disposizione il mio proprio corpo da usare come soggetto di un'opera d'arte – un corpo voluttuoso, come nella tradizione artistica del nudo di Tiziano, Degas o Renoir, eppure deformato dalla scoliosi: un tipo di bellezza difettosa, ma forse per questo più interessante, un'immagine che incarna in sé un dualismo" (Ferguson, in Neely, 2006).

Genuina allieva della tradizione anatomica, Laura Ferguson ha dedicato molti anni allo studio dell'anatomia, iniziando a lavorare con Irene Dowd, ballerina e coreografa che insegna anatomia con particolare enfasi sul movimento, e quindi sulla relazione tra struttura e funzione. Lavorando con un vero scheletro umano ha potuto prendere familiarità con il dinamismo intrinseco della struttura os-

sea che in termini visuali si traduce in questioni di forma, volume, consistenza, rotondità, trasparenza, rugosità e così via. Dopo un anno trascorso a disegnare uno scheletro normale cominciò ad approcciare il proprio, più complicato. A tal fine era necessario lavorare con le radiografie. Al pari della pittura la radiografia ha il problema di come riprodurre in due dimensioni un mondo tridimensionale. Con un fattore aggravante: nelle immagini radiografiche è impossibile simulare la prospettiva e tutti i piani appaiono sovrapposti (come in un quadro cubista). Ferguson spiega il problema molto chiaramente: “Nelle lastre radiografiche c’è un unico piano: le ossa appaiono come luce bianca, essenzialmente trasparenti, con elementi di primo e secondo piano sovrapposti gli uni agli altri. Le aree più bianche sono quelle più dense. Un piccolo segno circolare potrebbe indicare un oggetto cilindrico, per esempio un processo spinoso diretto in avanti o all’indietro, oppure potrebbe essere un solco circolare o

un’indentazione. [...] Ogni segno bianco in una radiografia rappresenta una struttura reale, ma il grado di trasparenza è l’unica indicazione del suo spessore o della sua tridimensionalità” (Ferguson, manoscritto).<sup>15</sup> Poiché lo scopo dell’artista era visualizzare la dinamica della scoliosi, la sua natura di deformità rotazionale che affetta tutto il corpo, risultò necessario utilizzare modelli in plastica che si potessero torcere e piegare. Successivamente, con l’aiuto dell’insegnante di anatomia, imparò a individuare dei punti di riferimento sul proprio corpo, laddove lo scheletro e i muscoli sono più visibili sotto la pelle. Appoggiando le radiografie (che hanno dimensioni quasi reali) direttamente sul corpo tentava di intuire la corrispondenza tra le ossa dentro il corpo e i punti di riferimento tracciati sulla pelle. Il processo di disegno “dall’esterno verso l’interno” – il tentativo di rappresentare l’interno del corpo con l’aiuto di ciò che emerge alla superficie – aiutò a dare volume ai disegni.<sup>16</sup> Nonostante ciò

il risultato appariva ancora incompleto, perché mancava l'approccio "dall'interno verso l'esterno".

A tal fine aveva bisogno di immagini mediche più dettagliate e sofisticate, per esempio tomografie computerizzate tridimensionali. In quanto artista invitata alla New York University, Ferguson aveva l'opportunità di utilizzare tale tecnologia per fini artistici. Le immagini tomografiche sono immagini complesse. Prendendo in prestito un'espressione usata da Joseph Dumit a proposito della PET cerebrale possiamo dire che sono "immagini per esperti", in quanto la loro intelligibilità si fonda su conoscenze specialistiche previe (Dumit, 2004). Le immagini tomografiche devono essere lette in serie: ogni lastra contiene un certo numero di "fotogrammi" e ogni fotogramma corrisponde a una "fotografia" fatta dallo scanner mentre ruota attorno al corpo del paziente (ogni "fotogramma" rappresenta una sezione assiale millimetrica di una determinata sezione del corpo). Quando il radiologo

osserva le lastre deve ricostruire mentalmente l'immagine volumetrica. Per facilitare e ottimizzare tale compito negli ultimi anni sono stati sviluppati strumenti computazionali che consentono di ricostruire immagini tridimensionali. Questo significa che i programmatori che sviluppano i programmi per il *rendering* 3D devono ricostruire figure volumetriche a partire da un'enorme quantità di dati bidimensionali, e nel fare ciò si trovano di fronte agli stessi problemi degli artisti visuali. Come sintetizza Ferguson: "Con tutta la loro tecnologia e con tutto il loro essere basate su fatti medici, le immagini mediche tridimensionali continuano a essere un'illusione di tridimensionalità, e per creare questa illusione i programmatori usano le stesse tecniche, quali ombreggiatura e prospettiva, usate dagli artisti. Ma come, e con che livello qualitativo, la tecnologia riesce a far fronte a questi problemi di rappresentazione? Fino a che punto la soluzione è strettamente basata sui dati piuttosto che interpretativa?".

Consapevole di questi problemi Ferguson può utilizzare criticamente tali immagini per raggiungere il desiderato realismo. Una volta determinata la posizione dello scheletro per i suoi disegni – attraverso un accurato lavoro con radiografie, tomografie e osservazione diretta del proprio corpo allo specchio – l'artista svolge ulteriori studi per prendere familiarità con i più minuti dettagli anatomici, sino alla trama dell'osso. Questa parte del lavoro viene svolta principalmente nel Laboratorio di Anatomia della New York University, dove può osservare scheletri umani reali. Questo lavoro meticoloso ha lo scopo di rendere visibile l'enorme complessità del corpo umano. Ferguson commenta: “È un tipo di lavoro insolito – non è esattamente come disegnare un oggetto reale che puoi vedere, ma non è nemmeno come disegnare un oggetto della fantasia: è disegnare qualcosa di reale che però non si può vedere” (è facile riscontrare nelle parole di Ferguson una corrispondenza con il problema della trasparenza di cui

parla Cattrell). L'attenzione quasi ossessiva per i minimi dettagli nella rappresentazione dello scheletro non è però fine a se stessa. Ferguson prende seriamente l'antica massima “Conosci te stesso” che guidava il lavoro degli anatomisti del Rinascimento, per i quali l'ordine creato da Dio (che include il microcosmo del corpo umano) era disegnato per essere compreso dagli uomini (Kemp e Wallace, 2000). Questa “anatomista” contemporanea non insegue un'armonia divina, ma è comunque alla ricerca di una comprensione profonda di quello che chiama lo “spazio interiore”, disegnandolo con ogni dettaglio, fino alle più piccole articolazioni e alla loro impercettibile tessitura, in modo da estrarre armonia dall'asimmetria, bellezza da ciò che è solitamente considerato brutto, delicatezza dal dolore. E con tutta la loro accuratezza i disegni anatomici rappresentano solo la fase preparatoria delle opere d'arte di Laura Ferguson: “Avere tutti i dettagli a posto è solo l'inizio, poi devo dotare [le ossa] di sensazioni, signi-

ficato, individualità – con lo stesso senso di sensualità e morbidezza che sento nel resto del mio corpo. E proprio come il carattere del volto è formato dalle esperienze della vita, così le ossa sono state modellate dalle forze che hanno lavorato su di esse nel corso degli anni, dai tentativi del corpo di compensare le loro asimmetrie”. Ciò che è in gioco è la trasformazione del disegno anatomico in un ritratto. Qui l’arte si separa dalla scienza e la traiettoria di Laura Ferguson incrocia quella degli artisti analizzati sopra, con una specifica affinità con il tentativo di Susan Aldworth di trasformare gli angiogrammi in ritratti soggettivi. Però, mentre Aldworth e Cattrell cercano il soggetto dentro al cervello, Ferguson ricerca la coscienza in tutto il corpo, nelle vicissitudini di uno scheletro che si confronta con la “deformità”. In questo aspetto è concettualmente più vicina a Mona Hatoum, il cui lavoro mette in scena una soggettività contestata che permea la carne.

La trasformazione dei disegni anatomici in sensuali ritratti soggettivi comincia con la preparazione della carta su cui sono eseguiti i disegni finali. Da vera artista/artigiana Ferguson prepara i propri fogli attraverso una tecnica originale che chiama “processo a colori galleggianti”. Tale tecnica consiste nel mischiare colori a olio con polvere di bronzo (un diverso colore per volta) e poi spruzzare la miscela con una spazzola in un recipiente d’acqua. Le gocce di colore si diffondono sulla superficie dell’acqua formando figure imprevedibili che vengono trasferite sulla carta appoggiando i fogli sull’acqua per brevi istanti. Ogni foglio è lasciato seccare prima di essere sottoposto allo stesso processo (anche venti o trenta volte) con colori diversi. Alla fine del processo la stessa materialità della carta si trasforma attraverso la sovrapposizione di strati traslucidi che creano l’effetto ottico di una trama organica (Figg. 26 e 27). Il processo a colori galleggianti è stato ispirato dalla tecnica utilizzata per produrre la carta mar-

morizzata, ma mentre quest'ultima mira a produrre motivi ben delineati, ripetibili e controllabili, lo scopo dei colori galleggianti è quello di lasciare che le forme appaiano liberamente, così che ogni foglio presenti il proprio imprevedibile motivo e trasmetta sensazioni diverse legate ai colori e alle forme. Similmente a quanto avviene nell'acquaforte, questo processo implica una buona dose di casualità e serendipità.



Fig. 26 – Laura Ferguson, *Floating colours series #2*, s.d.

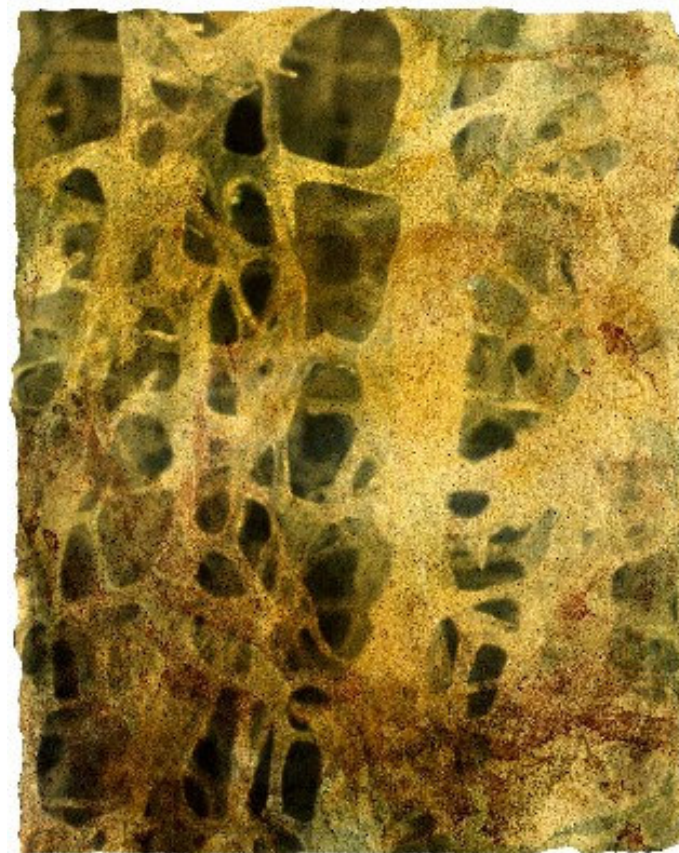


Fig. 27 – Laura Ferguson, *Bone scaffolding with floating colours*, 2006

La stessa artista considera le immagini dei colori galleggianti analoghe alla mezzatinta e osserva che: “[Questi fogli] sembrano rappresentare quell’aspetto della creatività che è naturale, incontrollato, non cosciente”. Il disegno, invece, rappresenta quell’aspetto della creatività “più cosciente, informato dalla volontà, che implica conoscenza”. Su questi fogli, che hanno un aspetto fortemente organico, l’artista disegna con carboncino, matita, pastelli normali e a olio le ossa dinamiche e le morbide forme dell’esterno del corpo che ha attentamente studiato: “Quando ho compreso la figura dall’esterno e la qualità individuale delle ossa sotto la pelle, metto insieme gli elementi nel disegno di uno “scheletro visibile”, in cui chi guarda vede le ossa attraverso la superficie trasparente della figura del corpo”. Si tratta di un paziente lavoro di rivelazione reiterata e multipla. I lunghi studi preparatori rivelano la struttura e le immagini di movimento e spazio che connettono l’interno e l’esterno del corpo; gli strati

trasparenti della carta rivelano la carne – con le sue cellule, nervi e vasi – sotto la pelle; l’opera d’arte finale rivela la bellezza, la grazia, la sensualità e l’originalità di una “anatomia diversa”, al di là del dolore e dell’imperfezione. L’effetto più sorprendente dei disegni di Ferguson è che, contrariamente alla maggior parte delle rappresentazioni della deformità, non suscitano né repulsa né pietà nell’osservatore. Come osservato da Alice Dreger, creano piuttosto un effetto di disorientamento. Si è portati a chiedersi perché ci sia lì uno scheletro. Perché sembra così bello e così sbagliato al tempo stesso? È un disegno erotico? (Dreger, 2004). Questo disorientamento, la tensione e il conflitto che Ferguson crea tra ciò che ci si aspetta che un’immagine medica sia (arida, oggettivante, normativa) e ciò che diventa nel suo lavoro (sensuale, personale, *empowering*) è in fin dei conti molto vicino alla messa in discussione della dialettica tra vittimizzazione e presa di potere rappresentata da Mona Hatoum. I lavori di queste

artiste non solo sfidano lo sguardo medico, ma l'idea stessa di sguardo in quanto esercizio di potere a senso unico. Nelle mani dell'artista le immagini (e quelle che teoricamente sarebbero le sue vittime) ci fissano a loro volta, chiedendo una più profonda comprensione della relazione tra le immagini, quelle mediche in particolare, e il corpo.

---

 NOTE

<sup>1</sup> Le dissezioni pubbliche, inaugurate verso la fine del XV secolo, erano popolari in Italia, Francia e Olanda e furono eseguite sino alla fine del XIX secolo. Il fascino dello spettacolo dell'interno del corpo, comunque, è ancora vivo, come dimostra il successo della mostra *Body Worlds* che mette in mostra cadaveri plastinati.

<sup>2</sup> Nel Manifesto Tecnico della Pittura Futurista, pubblicato a Milano nel 1910, Umberto Boccioni scriveva: “La nostra brama di verità non può più essere appagata dalla Forma né dal Colore tradizionali! [...] Perché si deve continuare a creare senza tener conto della nostra potenza visiva che può dare risultati analoghi a quelli dei raggi X?”. E un decennio più tardi nel Manifesto Realista Naum Gabo affermava: “Proprio come i raggi X vanno dal nero al bianco, così fanno gli strati di tessuto che rivelano. La scala di grigio è la realtà”.

<sup>3</sup> La litografia fu realizzata nell'epoca in cui la competizione tra Stati Uniti e Unione Sovietica per la conquista dello Spazio rappresentava un punto chiave della Guerra Fredda. Rauschenberg fu uno degli artisti che lavorarono per il Programma Spaziale Nazionale. In questo contesto, nonostante l'ironia di cui sono permeati, i suoi lavori sono stati percepiti come una materializzazione dello “spirito americano”.



Secondo la storica dell'Arte Christin Mamiya, tale percezione non è dovuta interamente alle opere d'arte in sé (le immagini di Rauschenberg spesso sono visivamente criptiche e ambigue), ma all'interazione tra questi lavori e le circostanze storiche. Rauschenberg, infatti, fu spesso sponsorizzato dal Governo americano. Nel 1969, per esempio, prese parte all'Art Program della NASA, un piano di divulgazione istituito nel 1963 che riconosceva apertamente il potere persuasivo dell'arte (Mamiya, 1993).

<sup>4</sup> Nel capolavoro di Thomas Mann, *La Montagna Magica*, pubblicato nel 1924, il Dottor Behrens definisce la radiografia come "anatomia per mezzo della luce".

<sup>5</sup> Con il termine "soggetto cerebrale" si fa riferimento a una figura antropologica che dà corpo alla credenza che gli esseri umani siano essenzialmente riducibili ai loro cervelli (Ortega e Vidal, 2007).

<sup>6</sup> L'analogia tra il corpo e il paesaggio è un *topos* letterario senza tempo, così come il paragone tra il disegno anatomico e la mappa. Per gli anatomisti e i cosmografi del XVI e XVII secolo l'analogia tra la scoperta del corpo e la scoperta di nuove terre costituiva una cornice di pensiero essenziale (Albano, in Kemp e Wallace, 2000). In *De Humani Corporis Fabrica* (Venezia, 1627), per esempio, l'anatomista Adriano Spigelius asseriva la necessità di possedere una "mappa

mentale" del corpo, come condizione fondamentale per una corretta conoscenza dell'anatomia (Kemp e Wallace, 2000).

<sup>7</sup> Un interessante contrappunto a *Nervous System* è dato dalla scultura in cera *A Necessary Change of Heart* (2000), di John Isaac. Isaac, infatti, rielabora il tema delle cere anatomiche fiorentine sovvertendo la loro elegante estetica e mettendo in scena la cruda realtà della dissezione.

<sup>8</sup> Questo cubicolo di proiezione è stato interpretato in vari modi. Può di fatto far pensare a una toilette pubblica automatica, così come a una cabina di laboratorio o a una navicella spaziale (Duncan, 2000); oppure potrebbe rappresentare una torre al tempo stesso futurista e medievale (Mirzoeff, 1999). Per Lajer-Burcharth è al tempo stesso uno spazio espositivo, un cubicolo ospedaliero e una cabina di peep-show (Lajer-Burcharth, 1997).

<sup>9</sup> L'endoscopia viene utilizzata già dal 1822 e nella sua forma originaria consentiva semplicemente di visualizzare l'interno del corpo sfruttando le cavità naturali del corpo, senza registrare alcuna immagine. Le possibilità di questa tecnologia si sono sviluppate esponenzialmente con lo sviluppo e la miniaturizzazione delle tecniche di *imaging*.

<sup>10</sup> Quest'ultima è una procedura standard in endoscopia e colonoscopia. Affinché la lente possa mettere a fuoco le mucose interne, infatti, le viscere devono essere distese e a tal fine viene insuflata dell'aria.

<sup>11</sup> [www.stelarc.va.com.au/stomach/stomach.html](http://www.stelarc.va.com.au/stomach/stomach.html) (accesso 16 giugno 2010)

<sup>12</sup> [www.lauraferguson.net](http://www.lauraferguson.net) (accesso 16 giugno 2010)

<sup>13</sup> Il processo di “apprendimento attraverso il disegno” implica un apprendimento sia visuale sia fisico. Sul piano visuale bisogna innanzi tutto imparare a vedere le forme e le figure generali, e successivamente riconoscere dettagli sempre più fini. Bisogna imparare a vedere ciò che si trova veramente davanti a noi e non cosa pensiamo che ci dovrebbe essere. Sul piano fisico ci sono i fini movimenti che la mano deve imparare a eseguire e che, in qualche modo, entrano a far parte del proprio corpo, dell'organismo (Ferguson, manoscritto).

<sup>14</sup> Nell'intervista con Neely, parlando delle difficoltà del riuscire a visualizzare l'interno del proprio corpo, Ferguson sottolinea che: “Uno dei problemi è che anche quando cominci a interessarti e vuoi visualizzare l'interno del tuo corpo, il materiale disponibile tende a essere clinico e difficile da raggiungere. Sembra che i medici siano i proprietari dell'interno dei corpi” (Ferguson, in Neely, 2006). Oggi, con la diffusione dei supporti digitali, questa situazione sta cambiando: le

immagini vengono consegnate al paziente in un CD o DVD, mentre una copia resta negli archivi digitali dell'ospedale.

<sup>15</sup> Da qui in avanti tutte le citazioni di Laura Ferguson sono tratte dal suo libro realizzato a mano, *The Consciousness of the Body*, in cui l'artista ha raccolto testi, disegni e altri materiali. Si tratta di un lavoro ancora incompiuto, ma l'artista mi ha gentilmente messo a disposizione i testi.

<sup>16</sup> Parlando di questo processo nel suo libro, Ferguson fa un'osservazione interessante. Spiega, infatti, che prima di iniziare questo progetto sentiva la propria schiena come se fosse bidimensionale e come se la colonna vertebrale creasse una S piatta. Nel corso del lavoro iniziò invece a sentire la colonna come qualcosa di tridimensionale. Mi sembra che si tratti di un esempio molto interessante di come le nostre immagini mentali, influenzate da ciò che di fatto vediamo (o non vediamo), agiscano sul nostro schema corporeo.

## BIBLIOGRAFIA

- C. Albano, *Cartography and Anatomy*, in A. Gordon e B. Klein, a cura di, *Literature, mapping, and the politics of space in early modern Britain*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.
- M. Archer *et al.*, *Mona Hatoum*, Phaidon, London 1997.
- P. Broks, a cura di, *Infant Fingers*, in *Scribing the Soul*, Aldworth, London 2008.
- A. Dreger, a cura di, *Seeing yourself*, "Perspectives in Biology and Medicine", n. 47(2), pp. 159-164.
- J. Dumit, *Picturing Personhood. Brain scans and biomedical identity*, Princeton University Press, Princeton-Oxford 2004.
- A. Duncan, *Inside-Outside-Permutation: Science and the body in contemporary art*, in Sian Ede, a cura di, *Strange and Charmed. Science and the Contemporary Visual Arts*. Calouste Gulbenkian Foundation, London 2000, pp. 144-163.
- L. Ferguson, (inedito), *The Consciousness of the Body*.
- C. Gere, *Thought in a vat: thinking through Annie Cattrell*, "Stud. Hist. Phil. Biol. & Biomed. Sci.", 2004, n. 35, pp. 415-436.
- A. Jones, *Stelarc's technological "transcendence". Stelarc's wet body: The insistent return of the flesh*, in M. Smith, a cura di, *Stelarc. The Monograph*, MIT Press, Boston 2005, pp. 87-123.
- M. Kemp, *Knowing Neurons*, "Nature", n. 416, 2002, p. 265
- M. Kemp e M. Wallace, *Spectacular Bodies: The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*, Hayward Gallery Publishing, London 2000
- B. H. Kevles, *Naked to the bone. Medical imaging in the Twentieth century*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ., 1997.
- E. Lajer-Burcharth, *Real Bodies: Video in the 1990s*, "Art History", 20, 1997, pp. 185-213.
- N. Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London-New York 1999.
- K. Neely, *Blurring the boundaries of the body. An interview with artist Laura Ferguson*, "Bodies: Physical and Abstract", "Michigan Feminist Studies Journal", n. 19, autunno 2005-primavera 2006
- F. Ortega e F. Vidal, *Mapeamento do sujeito cerebral na cultura contemporânea*, "RECIIS. Elect. J. Commun. Inf. Innov. Health", n. 1(2), 2007, pp. 255-259.
- D. Philippi, *Mona Hatoum: Some Any No Every Body*, in M. C. Zegher, a cura di, *Inside de Visible. An elliptical traverse of 20<sup>th</sup> century art*, MIT Press, Cambridge, MA-London 1996.
- G. Saundres, *States of Mind*, in *Scribing the Soul*, Aldworth, London

---

2008.

M. Smith, a cura di, *Stelarc. The Monograph*, MIT Press, Boston

2005.

Stelarc e M. Smith, *Animating bodies, mobilizing technologies: Stelarc in conversation*, in M. Smith, a cura di, *Stelarc. The Monograph*, MIT Press, Boston 2005, pp. 225-241.

M. Sturken e L. Cartwright, *Practices of Looking. An Introduction to Visual Culture*, Oxford University Press, Oxford 2001.

*Collective thinking* (intervista a Nigel Oxley), "Printmaking today", n. 15(2), (2006), pp. 26-27.