

Presentazione

Boa

Norme Editoriali

Call for I

Contatti

Numeri

Quaderni

Autori



Cinema

Spet

Libri

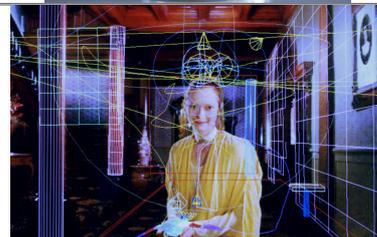
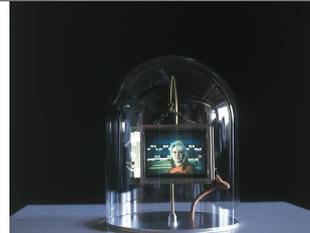
Mc

Eventi

7.2. Le figure femminili di Lynn Hershman tra cyborg e intelligenza artificiale

Share

di Francesca Gallo



Categorie

Gallerie

Questa pagina fa parte di:

L'opera di Lynn Hershman (Cleveland, Ohio-US, 1941) – una delle artiste più influenti della New Media Art – ruota in gran parte attorno alla figura femminile a cui viene demandata la capacità di incarnare i problemi del momento, attraverso l'impiego di software, web, IA. Hershman, infatti, non si limita a un approccio sperimentale in cui le possibilità formali, visive e concettuali dei nuovi dispositivi tecnologici sono il fine prevalente dell'opera, ma mette in luce le insidie e gli aspetti sottaciuti di tali tecnologie nelle dinamiche sociali e politiche, soprattutto da una prospettiva di genere.

Negli anni Settanta, in una fase coincidente con l'espansione del movimento femminista, impegnato non solo nell'allargamento dei diritti di cittadinanza ma anche nella radicale critica della cultura occidentale identificata con canoni e valori patriarcali, l'artista conquista notorietà internazionale con l'alter ego performativo *Roberta Breitmore* (1973-78). A differenza di altre artiste che in quella fase rifrangono la propria identità in una pluralità di figure ambivalenti – si pensi a Eleanor Antin, ad esempio – *Roberta Breitmore* ha una spiccata dimensione pubblica, indipendente dai circuiti dell'arte. Hershman, infatti, individua immediatamente il contesto sociale largamente inteso come prevalente campo della propria azione artistica, probabilmente stimolata anche dalla collaborazione alla miliare *Running Fence* di Christo e Jean-Claude.

Quando nel decennio seguente si concentra sull'interattività sono le tematiche affrontate a ricondurre lo sguardo verso i ruoli di genere nella società: *Lorna* (1983-1984, con la programmazione di Ann Marie Garti) e *Deep Contact* (1984-1989, con la collaborazione informatica di Sara Roberts) sono due importanti esempi di videodisco d'artista. *Lorna* – esposto alla Biennale di Venezia del 1986e uno dei primi lavori di questo tipo – ha per protagonista una donna afflitta da agorafobia e pertanto ossessivamente chiusa nel proprio appartamento, dipendente dalla tv commerciale e incapace di prendere in mano la propria esistenza. Sebbene il videodisco appaia a Hershman come una naturale espansione della scultura, le diramazioni narrative sono strettamente relate alla sfaccettata identità performativa di *Roberta Breitmore*. *Lorna* [fig. 1] accoglie il visitatore come volto sullo schermo, il suo comportamento viene esplorato tramite un telecomando, lo stesso con cui la protagonista cambia continuamente canale televisivo. Inoltre, in galleria, il monitor su cui si è fruibile l'opera fa parte di un ambiente domestico che riproduce in scala quello in cui vive la protagonista [fig. 2], per ribadire l'identificazione dell'utente con Lorna.

Il cliché femminile, connotato da passività e minorità, incarna secondo l'artista la condizione generale del consumatore medio, il cui mondo sembra chiuso dentro il piccolo schermo.

Deep Contact [fig. 3], invece, mette in scena il corpo femminile reificato, tipico del commercio sessuale. Prendendo spunto dalle *hot lines*, infatti, l'opera mostra Marion, una giovane succintamente vestita, che invita il fruitore a toccare il suo corpo tramite l'interfaccia del *touch screen*. In questo caso la protagonista mostra intraprendenza nel sollecitare la considerazione dell'utente, come d'altronde è tipico di una certa disinibizione sessuale, mentre l'esplorazione del corpo di Marion risulta tutt'altro che tranquillizzante. Per esempio, sfiorandole la testa sullo schermo scorrono una serie di trasmissioni televisive sulle tecnologie di riproduzione, intese sia in senso tecnologico sia biologico: spezzoni scelti e montati ironicamente dall'artista per mettere implicitamente in luce la progressiva fusione dei due aspetti tradizionalmente intesi come antinomici, natura e tecnica appunto. Ogni parte del corpo di Marion conduce a una sezione diversa del videodisco, strutturato in modo che spesso si debba tornare indietro per rivedere/rileggere quanto è appena successo. Nonostante il riferimento alla classica interazione sessuale a distanza tipicamente superficiale, quindi, il voyeurismo implicato nell'opera sollecita anche riflessioni di natura filosofica, sovente su se stessi, tramite i riferimenti allo Zen.

La centralità del corpo umano e soprattutto lo schermo/pelle di *Deep Contact* permettono di leggere questo lavoro come una tappa del percorso di avvicinamento al cyborg, al centro del dibattito di quel decennio, basti pensare al celebre *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway. Ma è con i lavori degli anni Novanta che Hershman sviluppa in maniera originale questo filone di ricerca, con opere che fanno ricorso a software sempre più sofisticati fino a implicare l'intelligenza artificiale: infatti, a differenza di Stelarc o di Orlan che trasformano il proprio corpo in cyborg, Hershman rimane sul terreno della rappresentazione, e collaborando sistematicamente con gli informatici ritaglia per sé un ruolo simile a quello della regista cinematografica. Con *Difference Engine #3* (1995-1998, programmazione di Lion Saar), uno dei primi lavori a riflettere sulla rete come spazio limbico, riceve la Golden Nica di Ars Electronica di Linz nel 1999. Il titolo cita la 'macchina differenziale' di Charles Babbage, antenato dei moderni calcolatori mentre l'opera costituisce anche un presupposto importante per la 'riscoperta' del ruolo di Ada Lovelace nello sviluppo dei linguaggi macchina: la scienziata infatti è al centro di una delle prime prove cinematografiche di Hershman, *Conceiving Ada* (1997).

Con la diffusione di internet, per l'interattività si aprono possibilità impensate, che arricchiscono lo scambio tra utente e opera attraverso le banche dati e i flussi del web – destinati a diventare l'equivalente della natura per i cittadini del XXI secolo – che possono essere collegati «a terminali intelligenti», scriveva Jean-François Lyotard già una ventina di anni prima. La ricerca di Hershman offre anche a questo riguardo esempi particolarmente interessanti per la costante presenza di protagoniste femminili. È il caso di *Synthia Stock Ticker* (2000-2002, programmazione di Lior Saar, [fig. 4] opera connessa a internet, nata in un momento di euforia per la *new economy* e dedicata proprio ai condizionamenti del mercato azionario sul comportamento umano. Ancora una volta un personaggio femminile svolge alcune attività piuttosto che altre al variare del 2% del Dow Jones o del Nasdaq: se il mercato sale, Synthia balla, se invece vi sono flessioni di borsa diventa nervosa. A differenza di Lorna, però non dipende dall'utente dell'opera, ha guadagnato rispetto a quest'ultimo una certa indipendenza, visto che subisce i condizionamenti di situazioni impersonali, ma alla stregua di Lorna, incarna una figura inconsapevole e vulnerabile.

Infine, *DiNA* (2004, programmata da Clin Klingman) basata sull'intelligenza artificiale, la cui interattività è ancora una volta connessa al web, da dove preleva la *doxa*, l'opinione più diffusa a proposito di questioni cruciali come istruzione, sanità e disoccupazione. Sono questi i temi su cui *DiNA* viene interrogata, poiché si candida all'improbabile carica di 'telepresidente' con una campagna elettorale fittizia, coincidente con quella che ha riconfermato il repubblicano George W. Bush alla Casa Bianca, durante la quale, infatti, si è registrato l'incremento del voto a distanza. Nella forma di un'installazione per la fruizione individuale [fig. 5] o di sito internet temporaneo (www.vote4dina.com), *DiNA* è dotata di un sintetizzatore

vocale per emulare la voce umana e di un volto, come sempre, femminili: il suo slogan è «artificial intelligence is better than no intelligence» e, come tutti i sistemi AI è capace di apprendere dall'esperienza ovvero dall'interazione con gli esseri umani/utenti/visitatori.

L'artista quindi continua a mostrare, in modo ironico e dissacrante, le molte forme di controllo degli individui mediate in maniera sempre più consistente e pervasiva dalle tecnologie e a tal fine ripropone come elemento distintivo del proprio lavoro figure femminili, talvolta non dissimili da quelle seducenti che alimentano il consumismo, come nel caso di *Deep Contact* in cui Marion sollecita però una sorta di viaggio di formazione. Lorna e Synthia, invece, sono più passive e inconsapevoli, mentre se perfino *DiNA* non ha una propria personalità, è tuttavia la prima (seppur improbabile) candidata donna alla Casa Bianca, dopo i tentativi dell'attivista Victoria Woodhull nel XIX secolo e prima di Hillary Clinton nel 2016.

Al contrario è nella produzione cinematografica di Hershman che si incontrano donne autorevoli, consapevoli, padrone del proprio destino come le scienziate protagoniste di *Conceiving Ada* [fig. 6] e di *Teknolust* (2002) capaci di superare i limiti delle conoscenze scientifiche nel loro campo così come quelli imposti dalla società del tempo alla loro condizione di genere e alle prese, certamente non a caso, con i temi della creatività e della riproduzione, di sé o di altre entità intelligenti.

Bibliografia

J.-F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere* [1979], Milano, Feltrinelli, 1983.

J. Malloy J. (ed.), *Women, Art and Technology*, Cambridge-London, MIT, 2003.

M. Tromble (ed.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents, Private I*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California, 2005.

Sitografia

<https://www.lynnhershman.com/> [accessed 31 August 2020].

Tag:

[smarginature](#) | [FASCinA](#) | [Le sperimentali](#)

Mi piace 0

Tweet

[Arabeschi](#)

[Presentazione](#)

[Comitato Scientifico](#)

[Redazione](#)

[Tutti i numeri](#)

[Tutti gli autori](#)

[Policy](#)

[Tematiche](#)

[Cinema](#)

[Spettacoli](#)

[Libri](#)

[Mostre](#)

[Eventi](#)

[Resta in contatto](#)

[Twitter](#)

[Facebook](#)

rivista@arabeschi.it

[Contatti](#)