

Technocentric

25.01—19.02.22

Sarah Ciracì



«Come siamo diventati postumani?»

Sarah Ciraci e Gabriela Galati

«Come siamo diventati postumani» è il titolo del libro di Katherine Hayles, mai tradotto all'italiano, *How We Became Posthuman* (1999), un testo che indaga con gli strumenti teorici del postumanesimo critico e della critica letteraria tematiche profondamente affini a quelle che Sarah Ciraci affronta attraverso le sue opere in *Technocentric*. Così come Hayles (e non solo lei) postula che siamo sempre stati postumani, cioè, che l'intreccio dell'umano con la tecnologia è dato dall'inizio, e che la dicotomia natura-cultura, o natura-tecnologia è una fallacia che ha provocato non poche confusioni (e danni), in modo analogo la nuova serie di lavori di Ciraci indaga e mette in evidenza questi temi nelle opere stesse. Le tre serie di opere presentate in *Technocentric* presso IPERCUBO partono da una cosciente visione del passato che in un movimento ricorsivo e non lineare arriva al presente, si proietta al futuro, e torna al passato, e così via... Un concetto chiave per capire questo movimento nel lavoro di Ciraci è quello di *Pathosformel*, o «formule patetiche», il nome che lo storico dell'arte Aby Warburg ha dato a quelle forme archetipiche che ritornano e si ripetono in contesti ed epoche diverse in tutta la storia dell'arte. Ne *La rinascita del paganesimo antico* (1932) Warburg spiega come nella rielaborazione di forme dell'arte antica da parte di artisti del Rinascimento non ci sia stata solo una ripetizione, ma una vera risignificazione di queste forme. In un senso

culturale più ampio, l'essere umano ha bisogno infatti di essere guidato da automatismi basati sulle esperienze passate. Così ogni volta che si trova in un nuovo «ambiente tecnologico», come direbbe McLuhan, il soggetto attiva una serie di meccanismi che cercano una familiarità con ambienti precedenti, quello che nell'ambito del design è stato chiamato scheumorfismo: la persistenza di tratti inutili appartenenti a oggetti obsoleti in oggetti nuovi. Questa persistenza ha come obiettivo rendere l'assimilazione e l'uso dei nuovi utensili più facile e intuitiva. Prendendo come punto di partenza materiali, temi e/o *Pathosformel* già ampiamente assimilati in lavori precedenti dell'artista, in queste nuove serie di opere sono stati introdotti elementi che creano delle anomalie, o dei disturbi nelle *Pathosformel* precedenti, in modo da rendere così più accessibile ed evidente il cambiamento, e mantenendo al contempo un percorso ricorsivo temporale tra passato, presente e futuro. Ogni serie riflette sugli strumenti di controllo ideati dall'umano verso altri umani e non umani attraverso l'uso della tecnologia, e che generano una intreccio di percezioni umane e percezioni artificiali, di carne e protesi meccaniche integrate nei corpi. In questo processo di relazione tra esseri viventi e tecnologia si viene a creare così un circuito chiuso in cui ogni idea poetica e mitologica viene esclusa per generare un sistema cibernetico immanente.



Opere in mostra

1. *Giogo*

È un remake della serie *Aerei* di Alighiero Boetti realizzati a partire dal 1977. I suoi aerei sorvolano il pianeta in maniera gioiosa, svolazzano in un cielo senza confini. Così Alighiero Boetti esprimeva il trionfo della libertà dell'immaginazione e del tempo libero, due elementi che si alimentano a vicenda. In *Giogo* l'abbondanza e la catalogazione di satelliti ribalta i valori espressi nell'opera di Boetti: non c'è libertà dove c'è controllo capillare. Al volgere gli occhi al cielo e oltre il visibile non c'è più Dio né mistero ma dispositivi di controllo che accumulano dati. Una coltre di apparecchi che ci separano dallo spazio ignoto emisterioso e come in uno specchio riflettono la vita sulla Terra rimbalzando informazioni. Di conseguenza, il percorso tra noi e l'universo è interrotto, il dispositivo ripiega lo sguardo indietro. Il tecnocentrismo non ammette mistero e nemmeno libertà. Il gioco di Boetti si trasforma in un soggiogamento di noi stessi ideato e applicato. Tuttavia, l'opera introduce l'anomalia come via di uscita: nell'uniformità dei dispositivi di controllo, un elemento estraneo potrebbe diventare una possibilità di sovversione attraverso la differenza anomala.

2. *Sacrilegio*

È un'opera che riflette sul controllo e lo sfruttamento dell'umano sugli animali non umani attuato attraverso dispositivi applicati, tra gli altri, negli allevamenti intensivi. L'opera utilizza l'archetipo del mandala, il cerchio, un simbolo di unità e armonia che in quest'opera si trasforma in un simbolo distorto e perverso che annichila il sacro in uno strumento di dominio: la forma del panopticon applicata alla sorveglianza e a torturare gli animali allevati come alimento per un'altra specie. Il mandala è rappresentato in un bassorilievo, utilizzato storicamente per illustrare il topos della caccia, reinterpretato in quest'opera in un pattern visivo il cui modulo è una mucca.



Giogo

3. *New Era New Hero*

La serie di vasellami è ispirata all'iconografia greca sul tema delle olimpiadi reinterpretate in chiave contemporanea. Realizzate da artigiani specializzati nella riproduzione di ceramiche greche, a un primo sguardo i vasi non appaiono dissimili dall'originale: si vedono atleti impegnati in competizioni sportive. Solo a uno sguardo più attento si percepisce che alcuni arti degli atleti sono artificiali, sono protesi di fattura contemporanea. La serie ha diversi livelli di lettura: in primo luogo la chiave postumana si riflette nell'interesse dell'artista nella scienza e la tecnologia, sul difficile equilibrio tra cultura e natura e la convinzione che, seguendo Bernard Stiegler, l'essere umano sia fondamentalmente protesico. In questo senso, le protesi degli atleti paraolimpici appartengono a una categoria particolare, tra le infinite possibili, e sono quindi in continuità con le protesi che gli umani utilizzano tutti i giorni e da sempre. In secondo luogo, *New Era New Hero* parla di una continuità tra il supporto che gli atleti greci chiedevano alle divinità per ottenere la vittoria, e come conseguenza ottenere una superiorità che conduceva al differenziamento dall'uomo comune, e l'atleta contemporaneo, disabile, il quale invoca il superamento di ogni limite attraverso l'uso della tecnologia. Tecnologia la quale, per l'uomo contemporaneo, viene a configurarsi come appartenente ad una sfera divina: originalmente intesa come progetto di potenziamento dei sensi e del corpo umano è sconfinata irreversibilmente in un progetto divino, nelle mani del quale abbiamo riposto la nostra vita pratica ed emotiva. Gli atleti paraolimpici rappresentano l'incarnazione dell'eroe contemporaneo, esseri sovraumani in cui la superiorità di spirito si sposa con il progetto divino della tecnologia, diventando per l'umanità modelli esemplari della conquista scientifica il cui esito è che natura e cultura si sovrappongono indistintamente superando l'ideologia dell'antropocentrismo.



Sacrilegio



New Era New Hero

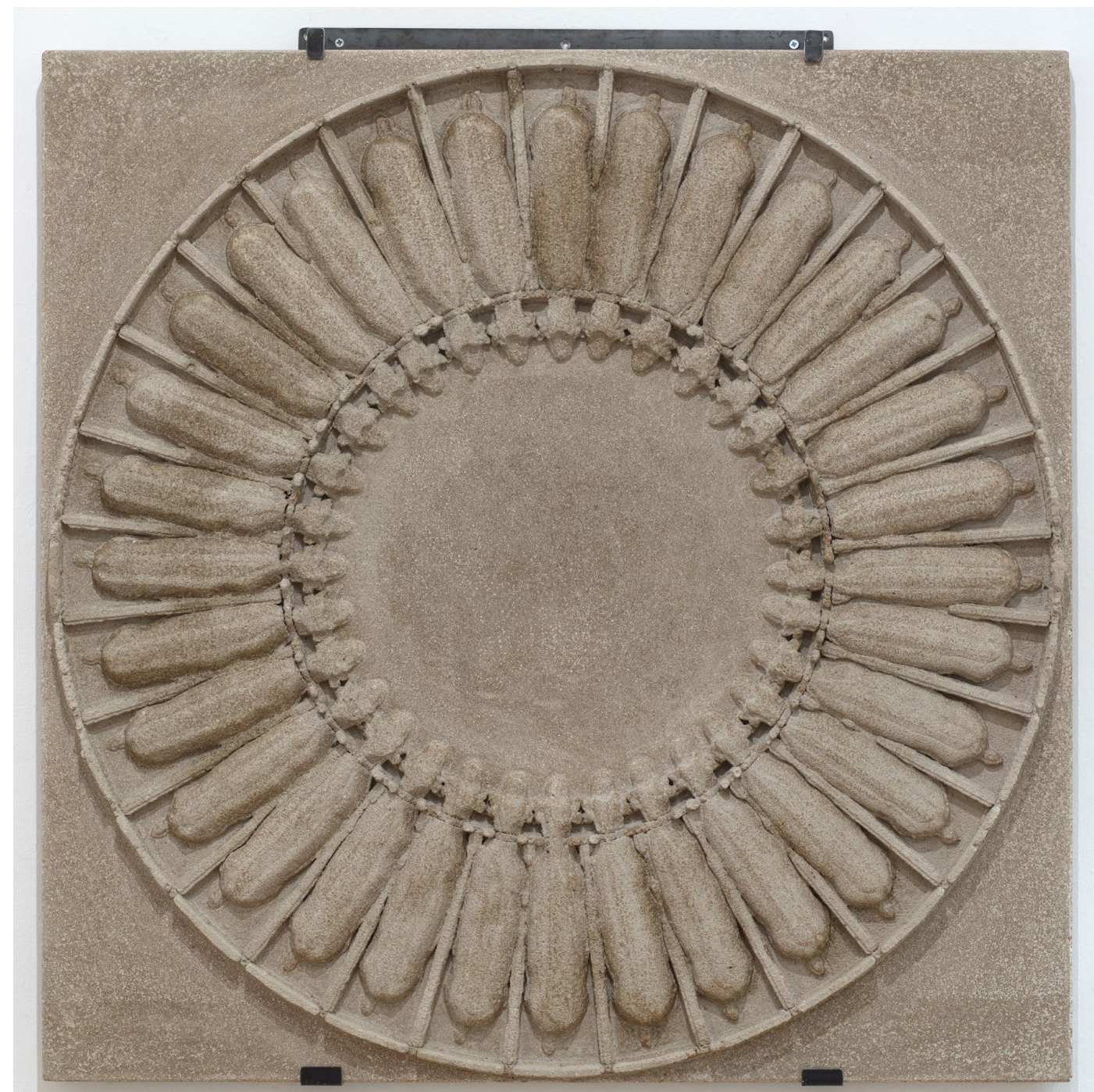






GIOGO, 2021

→ Penna biro su carta intelaiata, tre pannelli, 145 x 291 cm



SACRILEGIO, 2021

→ Cemento, 100 x 100cm

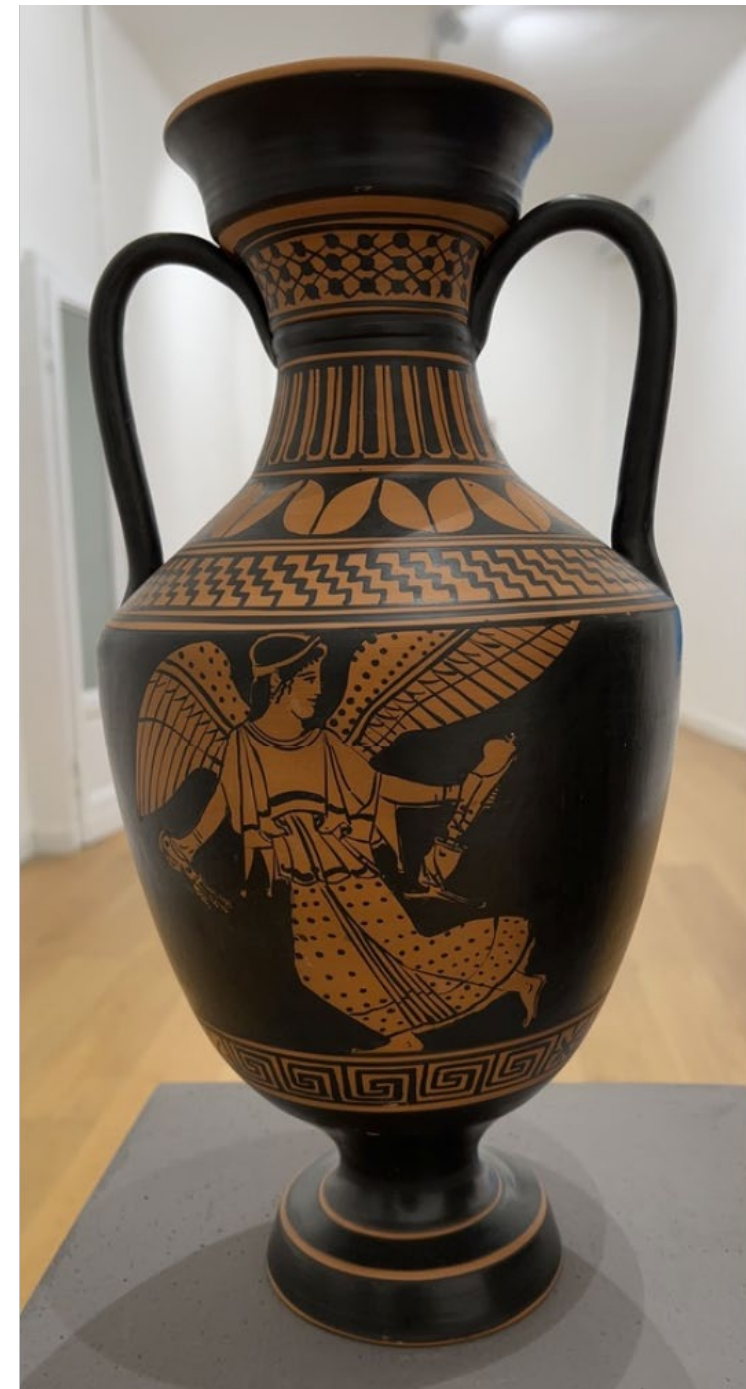
NEW ERA NEW HERO, 2021

→ Ceramica dipinta a mano, 42 × 23 × 23 cm



NEW ERA NEW HERO, 2021

→ Ceramica dipinta a mano, 42 × 23 × 23 cm



NEW ERA NEW HERO, 2021

→ Ceramica dipinta a mano, 16 × 48 × 39 cm



NEW ERA NEW HERO, 2021

→ Ceramica dipinta a mano, 25 × 34 × 23 cm







Sarah Ciraci

Dall'inizio degli anni Novanta Sarah Ciraci indaga sui rapporti tra uomo, tecnologia, cultura pop e mass media. La sua ricerca artistica è stata stimolata dal senso di smarrimento provocate dall'accelerazione della scienza e della tecnologia. Ultimamente si è concentrata sulla scienza, in particolare sulla fisica quantistica, e su ciò che la metodologia scientifica ha in comune con la filosofia buddista. Ad esempio, nella serie dei «mandala» (*ie Neural Network*) Ciraci ha utilizzato circuiti elettronici per innescare un processo osmotico tra misticismo e tecnologia: allo stesso modo in cui i mandala tibetani raccontano storie, e possono contribuire alla creazione di nuove forme di pensiero, l'artista intende raccontare la storia della tecnologia dall'interno, mostrandone lo scheletro, i circuiti elettronici, utilizzando le strutture del mandala. Ciraci utilizza anche riferimenti alla storia dell'arte, come in *Ritratto di umanoide (iCub)* (2008), in cui riproduce l'iconografia della ritrattistica familiare ottocentesca per raffigurare iCub, il primo umanoide robotico italiano, sviluppato presso l'Istituto Italiano di Tecnologia a Genova. Ciraci ha avuto mostre personali in musei come il Museo d'Arte Contemporanea di Roma (MACRO), Roma; la Italian Academy for Advanced Studies in America presso la Columbia University, New York; e la Galleria nazionale d'arte moderna, Roma. Ha partecipato a mostre collettive nell'ambito di gallerie e musei nazionali e internazionali, tra cui il Museo nazionale delle Arti del XXI secolo, MAXXI, Roma; lo Yuki Kondo ACAC Aomori Contemporary Art Center, Giappone; Museo di Arte Contemporanea del XXI secolo, Kanazawa, Giappone; la Triennale di Milano, il FRAC Languedoc-Roussillon, Montpellier; e la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Guarene D'Alba, Torino, solo per citarne alcuni. Nel 2003/04 ha ottenuto un importante riconoscimento con il New York Prize, consistente in una borsa di studio annuale presso l'Italian Academy for Advanced Studies in America presso la Columbia University, New York.

