

# NEXT SEX – Sex in the Age of its Procreative Superfluosity

di Lorenza Pignatti

L'Ars Electronica 2000, festival di Arte Elettronica di Linz, ha presentato nella sua ultima edizione, realizzatesi lo scorso settembre, un panorama piuttosto articolato di produzioni artistiche che si realizzano attraverso l'utilizzo di dispositivi tecnologici. In realtà l'analisi che da sempre compie il festival di Linz, giunto quest'anno alla sua ventunesima edizione, si estende non solo alle pratiche artistiche ma anche e soprattutto a quelle socio-culturali.

Il tema del simposio internazionale era infatti *NEXT SEX – Sex in the Age of its Procreative Superfluosity*, per riflettere sulle modalità di procreazione artificiale sempre più presenti (e possibili) nella società post-industriale. Si sono alternati interventi interessanti ad altri forse più prevedibili, il cui intento era sottolineare in prima istanza la separazione tra attività sessuale e riproduzione, che hanno in alcune situazioni allarmato il pubblico femminile (femminista) presente in sala, dove a loro parere si semplificava o addirittura si cancellavano tutte le pulsioni riguardanti il desiderio e l'identità, per enfatizzare unicamente gli aspetti biotecnologici riguardanti la procreazione. Tra i relatori ricordiamo Nobuya Unno, medico e ricercatore all'Università di Tokyo; Carl Djerassi, universalmente noto per essere il "padre della pillola", oltre ad essere professore di Chimica alla Stanford University; Jena Reich, biologo molecolare tedesco, membro della commissione scientifica del German Human Genome Project; Xin Mao genetista e direttore di Eurasia Millenium Limited, che dall'Inghilterra crea scambi culturali e scientifici con la Cina; Veena Gowda avvocato indiano che si occupa della situazione femminile in India collaborando a Majilis, un centro di tutela legale.

La Brucknerhaus, oltre al convegno sovraccitato ospitava anche l'Electrolobby, *meeting point* con day clubbing e presentazione di alcune interessanti vicende legate all'ambiente di rete. E' qui che si è svolta la conferenza stampa di etoy, mentre Annick Bureau ha raccontato i recenti problemi legali vissuti dalla prestigiosa rivista americana "Leonardo", Andrew Leonard ha illustrato *The free software project* e tanti altri interessanti personaggi della scena digitale si sono succeduti, il giorno dell'apertura, nell'Electrolobby. Lo streaming di questi incontri è presente nel sito <http://electrolobby.aec.at>.

Con molto ironia e coraggio (per le fredde condizioni climatiche) il party inaugurale è stato organizzato nell'Eishalle (Palazzo di ghiaccio) di Linz, per ricordare o per sottolineare quanto il ghiaccio sia un elemento imprescindibile per l'ingegneria genetica e la procreazione assistita.

Gli spazi espositivi, erano invece il prestigioso Ars Electronica Center che ospitava *Print on Screen*, e l'O.K Centrum für Gegenwartskunst con *Cyberarts 2000*. Quest'ultimo presentava una selezione delle opere pervenute nelle varie sezioni del festival, suddiviso nelle seguenti categorie: .net, Digital Musics, Visual Effects, Interactive Art e Cybergeneration U19 – Freestyle Computing. Nella categoria .net il premio è stato assegnato allo scrittore americano Neal Stephenson, autore di volumi come *Diamond Age* e *Snow Crash*,

Tra i progetti Web che hanno ricevuto una menzione onoraria ricordiamo: *Telezone* (<http://telezone.aec.at>) di Erich Berger, Peter Purgarhofer e Volker Christian, *The Exquisite Corps* (<http://www.repohistory.org.c!irculation/exquisite>) di Sharon Denning, *The Intruder, Beta version 1.1* di Natalie Bookchin (<http://www.wcalarts.edu/bookchin>) e 0100101110101101 (<http://www.0100101110101101.org>). Il premio per la categoria Interactive Art del Prix Ars Electronica è stato attribuito a Rafael Lozano-Hemmer, per *Vectorial Elevation* (<http://www.alzado.net>) interessante e complessa installazione ideata per illuminare, attraverso Internet, Piazza Zócalo di Città del Messico, una delle più grandi del mondo.

I premi Golden Nica per la categoria Computer Animation è stato assegnato al canadese Jakub, per Visual Effects al francese Christian Volckman e per Digital Musics al tedesco Carsten Nicolai. Nella nuova categoria Cybergeneration U19 (Under19- sotto i diciannove anni) il premio è stato assegnato agli austriaci Verena Riedl e Michaela Hermmann per il progetto *Harvey*.

All'O.K Centrum für Gegenwartskunst erano presenti l'Institute for Applied Autonomy (USA) con *Graffiti Writer*, piccoli robot telecomandati che realizzavano dei graffiti sull'asfalto, Paul Sermon e Andrea Zapp (UK) con *A Body of Water*, un'opera che si serviva delle telecamere digitali per proiettare l'immagine dei visitatori presenti all'O.K Centrum su una superficie d'acqua collocata all'interno di un sottopassaggio di Linz, per permettere un'interazione tra individui fisicamente lontani tra loro. *As Much As You Love Me* dell'israeliana Orit Kruglanski, era invece un'opera composta da un i-mac! fornito di cuffie. Indossandole si ascoltava un frammento di un discorso amoroso. Il mouse che all'inizio del racconto si muoveva con la sua normale leggerezza, nel corso del tempo assumeva una pesantezza sempre maggiore, fino a diventare quasi possibile da muovere. Seguiva infatti la drammaturgia del discorso, che terminava in un abbandono. Il mouse formava invece una traiettoria sul desktop, una rete di linee che scomparivano al termine del dialogo.

Dopo aver descritto brevemente alcune delle opere presenti a *Cyberarts 2000* soffermiamoci su *Print on Screen*, mostra ospitata all'Ars Electronica Center. Tutte le opere investigavano le possibili forme di interazioni con il testo, che in un ambiente digitale non è più congelato alla bidimensionalità della carta ma può invece creare nuove modalità interattive.

*Text Rain* di Camille Utterback/Romy Achituv era un'installazione interattiva!a dove il visitatore, la cui immagine era proiettata su un grande schermo, interagiva con le lettere che scendevano dalla sommità dello schermo, che poteva fermare, raccogliere, evitare.

L'opera interattiva *Life Species II*, realizzata da Christa Sommerer/Laurent Mignonneau mostrava come delle creature artificiali potessero crescere e svilupparsi dopo essersi cibate di alcune lettere dell'alfabeto, che diventavano anche la base del loro patrimonio genetico.

Ancora riflessioni sulle possibili forme testuali in *Discoder*, opera di due giovani designer/programmatore giapponesi. *Discoder* era un'installazione composta da un iMac, la cui tastiera era collegata a tanti mouse, e da un grande schermo che mostrava il desktop. Cliccando sui mouse si scomponevano le pagine html presenti nell'hard disk del computer per creare una cacofonia di testi e suoni, visualizzati nel desktop (<http://www.exonemo.com>).

Divertente e ironica era l'opera *Sperm Race*, ospitata nella piazza centrale di Linz, una sorta di competizione tra il seme dei partecipanti alla gara che venivano selezionati in base alla qualità del loro seme. L'atmosfera asettica e cupa dei laboratori clinici si trasformava in un avveniristico gioco, non poi così lontano dalle già ben frequentate banche del seme.