Exibart.com
30 agosto 2000 delle ore 09:08

Bodies©INCorporated: la fabbrica dei corpi

Bodies©INCorporated è probabilmente il più noto e apprezzato tra i molti progetti d'artista in Rete

Quest'opera è ricca di suggestioni ed esplora uno dei punti caldi della poetica del cyberspazio: il problema dell'identità e del rapporto tra corpo reale e presenza virtuale. L'autrice è Victoria Vesna, esperta di nuovi media e insegnante all'Università di Santa Barbara in California.
Entrando in Bodies©INC è possibile costruirsi un vero e proprio "replicante" virtuale, un avatar personale di cui si possono scegliere tutte le caratteristiche: il sesso, l'età, il nome e soprattutto i materiali e le dimensioni di ogni parte del corpo. Il risultato, che è visualizzabile in 3D grazie al VRML, potrebbe avere la testa di vetro, il tronco di nuvole, le braccia di lava e magari le gambe di cioccolato. Ma la nuova identità creata dall'utente ha bisogno di essere tenuta in vita, nutrita, accresciuta e questo è possibile solo se si partecipa attivamente alla comunità virtuale di Bodies©INC. Se il corpo viene abbandonato sosterà per quaranta giorni nella sezione LIMBO dopodichè verrà inserito nella NECROPOLIS e comparirà negli elenchi dei membri con l'inquietante dicitura "dead". Sono infatti disponibili bollettini aggiornati di tutte le nuove nascite e morti, come in ogni comunità del mondo reale.

Lo SHOWPLACE!!! è invece l'ambiente dove gli avatar si incontrano, comunicano in forum e chat (che parodiando le "live Chat" si dividono in «alive» chat e «dead» chat) rendendo vivo e attivo il progetto/"società".
Infatti il sito è organizzato come una vera e propria società commerciale, un'industria produttrice di corpi, allusione evidente già nel nome e nel logo del progetto: una testa con un terzo occhio copyright. Ogni membro viene avvisato (in una sfilza di condizioni espresse in un tono formale e minaccioso) che una volta aderito e costruito il corpo, perde su di esso qualunque diritto; inoltre ad ognuno viene assegnata una quota di azioni che cresce al crescere della partecipazione.
Le tematiche che Bodies©INC esplora sono diverse e intrecciate tra di loro e la stessa autrice ne parla come di un progetto dalle molteplici implicazioni: «Gli eventi che possono accadere nei vari ambienti delle comunità scatenano reazioni emozionali e interrogativi diversi. Per esempio come la rappresentazione grafica di un corpo ne amplifica il rapporto che stabiliamo con lui? Che tipo di rapporto psicologico si crea con questo corpo virtuale? Che cosa succede quando il «proprietario» si accorge che in sua assenza il corpo è stato alterato? In che modo diventa questo nuovo corpo una fonte di piacere e ansie? Che tipo di dinamica emozionale scaturisce da questi corpi, quando vengono mostrati in pubblico?»

La fabbrica dei corpi di Victoria Vesna, con la sua struttura di finta corporazione, oltre a rappresentare un'analisi della psicologia sociale delle "comunità" on line, vuole mettere in discussione lo sviluppo del commercio elettronico, il marketing e la presunta democrazia del Web.
Ma Bodies©INC è un esperienza che va vissuta; il mio avatar si chiama Valer. Magari ci incontreremo lì.

Valentina Tanni

indice dei nomi: Valentina Tanni, Victoria Vesna, Dem