

Cécile B. Evans

(Cleveland, Stati Uniti, 1983)

Attraverso videoinstallazioni, sculture, lecture-performance e progetti sul web, la pratica artistica di Cécile B. Evans osserva l'impatto delle tecnologie digitali sulla soggettività umana. Le sue ricerche si concentrano in particolare sulla scala di valori attribuita alle emozioni e sulle relazioni contemporanee plasmate per effetto di meccanismi imposti dall'alto.

Nelle opere video l'artista mette in scena una complessità di storie popolate da personaggi di invenzione più o meno umani o umanizzati ai quali è affidato il compito di condurre la conversazione attorno a diversi argomenti. La simultaneità degli stimoli visivi, la strana identità dei protagonisti e gli intrecci delle loro discussioni rendono difficile seguire lo sviluppo della trama in senso lineare. Ne risulta un affastellamento di musiche, filmati, immagini d'archivio, rendering digitali e dialoghi estratti dalle chat e dai forum di internet. Di fronte a un'opera di Evans lo spettatore è immerso in una cacofonia virtuale che invade anche lo spazio fisico della galleria o del museo, grazie alla presenza di componenti installative che si ispirano alle immagini del video. Questa rete di riferimenti trasferisce nel campo dell'arte le possibilità offerte dall'*hyperlink*, o ipertesto, il collegamento che rinvia da un contenuto all'altro in un percorso online potenzialmente infinito.

Protagonista di un video del 2014 intitolato proprio *Hyperlinks or It Didn't Happen* è un uomo di nome Phil, un'animazione di computer grafica modellata a partire dal volto dell'attore Philip Seymour Hoffman, il quale discute con altri personaggi della loro comune condizione di entità digitale. Nello stesso anno nasce *Agnes*, uno spambot creato per interagire con gli utenti del sito web delle Serpentine Galleries di Londra attraverso un reciproco scambio emozionale che le consente nel frattempo di raccogliere informazioni su di loro. In *What the Heart Wants*, 2016 ritroviamo Phil e Agnes in compagnia di altri personaggi dalla provenienza più varia, tra cui una cellula umana, un ricordo che è stato in grado di sopravvivere all'uomo che lo ha generato, un collettivo di lavoratori rappresentato da orecchie prive di corpi. Su tutti domina però Hyper, la voce narrante, un'entità femminile che incarna il potere illimitato delle aziende che si impossessano dei dati sensibili per governare le nostre interazioni. La frammentazione visiva che si raggiunge in questo video, intensificata dall'intervento di personaggi che arrivano da precedenti lavori, impedisce di seguire appieno il flusso della storia e spinge a concentrarsi di più sul processo creativo messo in atto da Evans. Anche per questo motivo, prima dell'esordio alla Biennale di Berlino del 2016, l'opera è stata presentata in una forma lievemente diversa che, a partire dal titolo *Working on What the Heart Wants*, dichiarava al pubblico la sua forma non finita ma in continua evoluzione.

RA