

# Rebecca Allen: «Chi vuole davvero vivere dentro il metaverso?»

**Parola all'autrice, pioniera dell'arte digitale e della rappresentazione umana attraverso la tecnologia. E che, fino a settembre, è al MEET di Milano con una retrospettiva. «La realtà materiale ci definisce, non è separata da noi»**

[Germano D'Acquisto](#) 10 Giugno 2026 07:00

Rebecca Allen, 'Adventures in Success', 1983

Foto cortesia

Per molto tempo abbiamo raccontato il futuro come un luogo. Rebecca Allen, invece, lo ha raccontato come un corpo. Quando negli anni Settanta iniziava a programmare le sue prime figure animate attraverso schede perforate e calcoli matematici, la computer grafica era ancora territorio per ingegneri e laboratori di ricerca. Eppure, in quello spazio apparentemente freddo e disincarnato, Allen introdusse qualcosa di inatteso: la sensualità, il movimento, la vulnerabilità. In altre parole, l'essere umano.

Fino a settembre, il MEET – Digital Culture Center di Milano dedica all'artista americana la retrospettiva *Synthetic Creatures. Storia, evoluzione e rappresentazione*, un viaggio attraverso oltre cinquant'anni di ricerca che ripercorre la nascita dell'arte digitale e le sue implicazioni più profonde. Ospitata nel centro fondato e diretto da Maria Grazia Mattei e resa possibile dal sostegno di Fondazione Cariplo, la mostra si inserisce nel progetto "Le radici del nuovo", l'archivio storico del MEET che ricostruisce genealogie e immaginari della cultura digitale contemporanea. Dalle prime animazioni di *Flirt* e *Girl Lifts Skirt* agli ambienti immersivi abitati da forme di vita artificiale, fino alle più recenti esplorazioni della coscienza in realtà virtuale, il percorso racconta un'artista che ha intuito con decenni di anticipo molte delle questioni che oggi attraversano il dibattito su avatar, intelligenza artificiale e identità digitale. Perché il vero tema del lavoro di Rebecca non è mai stata la tecnologia, ma ciò che resta umano mentre tutto il resto diventa artificiale.



Rebecca Allen, 'Girl Lifts Skirt', 1974. Foto cortesia

**Negli anni Settanta lavorare con l'animazione computerizzata significava entrare in uno spazio dominato dagli uomini e dall'ingegneria. Quanto è stato importante inserire il corpo femminile all'interno di quel paesaggio tecnologico ancora "vuoto"?**

Per creare questa nuova forma di arte in movimento ero consapevole che sarei entrata in un mondo tecnico, dominato da informatici e ingegneri uomini. Proprio per questo era ancora più importante entrarci come artista e come donna. Mi era già chiaro che il computer avrebbe trasformato l'umanità. Volevo contribuire a orientarne lo sviluppo in quella fase iniziale introducendo uno sguardo artistico e femminile, trasformando una macchina fredda in qualcosa di più umano. E anche più femminile. Le mie prime opere animate al computer, *Girl Lifts Skirt* e *Flirt* del 1974, mostravano donne che si muovevano in modo seducente. Erano lavori che parlavano sia della condizione femminile e della sua oggettificazione sia del contrasto con i processi tecnici complessi necessari per realizzarli.

**In *Synthetic Creatures* il corpo sembra oscillare tra presenza fisica e fantasma digitale. Oggi, nell'epoca degli avatar e dell'AI crede che stiamo ancora usando il corpo per esprimerci o piuttosto per scomparire?**

Né la scienza né la religione si sono mai sentite davvero a proprio agio con il corpo umano. E, in fondo, nemmeno l'umanità ha mai fatto pace con la propria esistenza fisica. Credo che le tecnologie che stiamo sviluppando stiano accelerando questa separazione dal corpo, dal mondo materiale e dalla natura stessa. È una delle mie principali preoccupazioni rispetto a tecnologie che continuano a essere progettate da una ristretta élite di scienziati e uomini d'affari. Il corpo è la nostra interfaccia primaria con la realtà: è attraverso di lui che sperimentiamo emozioni e il nostro legame con il mondo vivente. Non credo che il corpo scompaia del tutto. Piuttosto si trasforma, si astrae, viene mediato dalla tecnologia. La vera domanda è se riusciremo a preservare l'umanità, l'emozione e l'esperienza incarnata all'interno di ambienti sempre più artificiali. Questa tensione tra presenza e assenza, tra fisico e virtuale, rimane al centro del mio lavoro.

Rebecca Allen, 'Dan Rather Interview', 1983. Foto cortesia

**Le sue prime animazioni venivano create con schede perforate e calcoli geometrici. Oggi basta un prompt per generare immagini e mondi virtuali. L'intelligenza artificiale le sembra una democratizzazione della creatività o il rischio di un'immaginazione standardizzata?**

Il modo in cui l'intelligenza artificiale viene sviluppata oggi è profondamente problematico. Nei primi anni dell'informatica avevamo spesso la sensazione che la tecnologia fosse in ritardo rispetto alle nostre idee: eravamo noi a spingerla oltre i suoi limiti per aprire nuove possibilità artistiche. Con l'AI la situazione si è ribaltata. La tecnologia corre più veloce delle nostre idee e della nostra capacità di comprenderne le conseguenze. Quello che mi preoccupa è che gran parte dello sviluppo dell'intelligenza artificiale sia guidato dagli interessi commerciali e dalla ricerca del profitto più che dal desiderio di ampliare il potenziale umano. Ci saranno sempre artisti capaci di utilizzare le nuove tecnologie in modo originale e significativo, e l'AI diventerà inevitabilmente un nuovo strumento creativo. Ma rischiamo anche di rinunciare a qualcosa di essenziale se permettiamo ai sistemi automatizzati di sostituire la nostra immaginazione. La creatività non consiste semplicemente nel produrre immagini, musica o testi. Nasce dall'esperienza vissuta, dalle emozioni, dalla memoria, dal conflitto, dal corpo stesso. Se chiunque può generare opere simili premendo un pulsante, dobbiamo chiederci se questo espanda davvero la creatività o se ci stia conducendo verso una progressiva standardizzazione dell'immaginazione.



Rebecca Allen, 'Woman Ascending Staircase', 1981. Foto cortesia

**Molte delle sue opere sembrano porre una domanda tanto semplice quanto radicale: che cosa resta umano all'interno di uno spazio sintetico? Pensa che la tecnologia oggi stia ampliando l'esperienza umana o la stia lentamente anestetizzando?**

Molti dei miei lavori pongono questa domanda. Fin dall'inizio non mi interessava soltanto la tecnologia in sé, ma il modo in cui essa ridefinisce percezione, emozione e identità. Ho sempre pensato che il ruolo dell'artista fosse portare umanità dentro la macchina: preservare sensualità, vulnerabilità, emozione ed esperienza corporea all'interno di sistemi tecnologici che altrimenti rischiano di apparire freddi e astratti. La tecnologia può certamente ampliare l'esperienza umana. Può aprire nuovi modi di vedere, comunicare, immaginare e comprendere noi stessi. Ma allo stesso tempo molte tecnologie contemporanee ci stanno allontanando dall'esperienza fisica diretta, dalla natura, dagli altri e persino dal nostro stesso corpo. Gli ambienti virtuali privilegiano la vista e l'informazione, ma spesso ci separano dal tatto, dalla presenza, dall'intimità e dalla complessità sensoriale della vita reale. Viviamo quindi dentro una tensione profonda. La tecnologia può espandere la coscienza umana e persino aiutarci a capire come funziona la coscienza stessa. Ma può anche anestetizzarci, riducendo l'esperienza a simulazione, consumo e distrazione. La domanda, per me, è se riusciremo a sviluppare tecnologie che amplifichino la sensibilità umana invece di impoverirla.

Rebecca Allen, 'Adventures in Success'. Foto cortesia

**Ha collaborato con figure come Kraftwerk, Twyla Tharp e Nam June Paik. Quanto conta il dialogo con musica, danza e performance rispetto alla pura innovazione tecnologica?**

Essendo stata presente agli albori della computer grafica e dei software di animazione, il mio studio doveva funzionare anche come un laboratorio di ricerca. Il mio lavoro era intrecciato all'innovazione tecnica. Era un periodo entusiasmante. Stavamo cercando di capire come simulare la realtà. Per certi versi sembrava una nuova forma di Rinascimento. Come simulare la luce che colpisce una superficie? Le ombre? La trasparenza? Le texture? Come dare forma a oggetti tridimensionali, ai loro movimenti e ai loro ambienti? Erano questioni tecniche, certo, ma erano anche questioni artistiche. Il mio obiettivo era andare oltre la simulazione per arrivare a nuove forme di espressione. Al centro del mio lavoro c'erano movimento, tempo e ritmo come dimensioni fondamentali dell'arte. L'interesse per il movimento espressivo del corpo umano ha naturalmente portato a collaborazioni con coreografi come Twyla Tharp. E lavorando con media basati sul tempo, il dialogo con il suono e la musica è diventato inevitabile. Ho avuto la fortuna di collaborare con alcuni dei più importanti

coreografi, artisti e musicisti della mia epoca, tra cui i Kraftwerk, che come me erano interessati a esplorare i confini delle nuove tecnologie.

Rebecca Allen, 'Swimmer', 1981. Foto cortesia

**I suoi avatar degli anni Novanta sembrano anticipare i social media, il metaverso e le identità multiple online. Guardando la cultura digitale contemporanea prova più fascinazione o inquietudine?**

Entrambe. Fin dall'inizio ero interessata al modo in cui le tecnologie digitali potessero espandere identità, percezione ed espressione umana. I miei primi avatar esploravano l'idea di un sé fluido, multiplo, capace di esistere contemporaneamente nello spazio fisico e in quello virtuale. All'epoca erano idee speculative. Oggi fanno parte della vita quotidiana. Stiamo assistendo a una trasformazione della coscienza umana e dei comportamenti sociali. La cultura digitale permette alle persone di costruire identità, abitare mondi virtuali e comunicare oltre i confini geografici. Ma provo anche una certa inquietudine rispetto alla direzione che questa evoluzione ha preso. Gran parte della cultura digitale contemporanea è guidata da sistemi aziendali costruiti intorno al consumo, alla sorveglianza, alla distrazione e alla mercificazione dell'identità. Il sé virtuale può facilmente staccarsi dall'esperienza corporea, dalla natura, dall'intimità e dalle relazioni umane dirette. Sempre più spesso viviamo attraverso le immagini di noi stessi anziché attraverso la nostra presenza fisica.

Rebecca Allen, 'FLIRT', 1974. Foto cortesia

**Esiste ancora un gesto umano che considera impossibile da simulare davvero in digitale?**

È interessante osservare come la realtà virtuale venga vissuta quasi esclusivamente attraverso la vista e il suono. Eppure, all'interno di questi ambienti simulati, continuiamo a non possedere un vero senso del tatto. Né dell'essere toccati. Per questo credo che esistano aspetti del gesto umano e dell'emozione che rimangono difficili da simulare digitalmente. Il movimento non è mai puramente meccanico. Un gesto porta con sé memoria, psicologia, vulnerabilità, sensualità, intenzione e presenza emotiva. La tecnologia può simulare l'apparenza del movimento. Ma è l'artista che deve riuscire a trasmettere l'esperienza vissuta che si nasconde dietro quel movimento.



**Oggi molte persone trascorrono più tempo dentro schermi e ambienti virtuali che nello spazio fisico. Pensa che il futuro sarà sempre più immersivo o che emergerà un desiderio radicale di tornare alla materialità e alla presenza reale?**

“Immersivo” è una parola molto interessante e oggi viene usata ovunque. Le tecnologie immersive possono certamente generare esperienze artistiche potenti. Ma c'è molto di più da guadagnare vivendo pienamente nella realtà fisica e confrontandosi direttamente con gli altri esseri umani e con il mondo che ci circonda. Chi vuole davvero vivere dentro il metaverso? E cosa significherebbe, alla fine, per la nostra umanità? Queste trasformazioni tecnologiche stanno avvenendo a una velocità tale da lasciarci pochissimo tempo per riflettere sulle loro conseguenze psicologiche, sociali e spirituali. La tecnologia è una creazione umana. Ma non è così che immaginavo la sua evoluzione. Vorrei vedere nascere un movimento culturale capace di interrogarsi seriamente sulla direzione che stiamo prendendo e di rifiutare gli aspetti più disumanizzanti della tecnologia. Essere umani significa abitare pienamente il mondo fisico di cui facciamo parte. La realtà materiale non è qualcosa di separato da noi. È ciò che ci definisce.

Rebecca Allen, 'Steady State', 1989. Foto cortesia

**Dopo cinquant'anni trascorsi a immaginare corpi sintetici, mondi virtuali e identità fluide, che cosa la sorprende ancora degli esseri umani reali?**

Forse mi sorprende soprattutto la facilità con cui le persone hanno accolto, e in gran parte accettato, il percorso che stiamo seguendo.