

NEURO_REVOLUTION

a cura di Francesca Lazzarini

04.09 _ 29.10.2020

MLZ Art Dep

Nel raccontarvi *Neuro_Revolution* ho deciso, per una volta, di partire da me: la curatrice. Il mio ruolo in questa storia è stato creare le condizioni affinché un intreccio di incontri, scambi, a volte conflitti ma per lo più riflessioni condivise avesse luogo, generando tra le altre cose questa mostra, di cui anche voi visitatori fate adesso parte integrante. La ricchezza delle conoscenze confluite nel progetto è difficile da sintetizzare: penso ai contributi dei relatori dell'incontro iniziale, alle esperienze dei workshop, alle conversazioni potenzialmente infinite con gli scienziati della SISSA, alle escursioni estenuanti con Giulio Polita, alle occasioni fortuite emerse nel corso delle residenze, alle ore di chiacchierate on e offline sulle opere. E, in ultimo ma non per importanza, al bagaglio di competenze ed energie che gli artisti hanno portato con sé sin dall'inizio del percorso! Ancor più che per la qualità dei loro precedenti lavori, Camilla, Marco, Leonardo, Luca, Valerio e Orecchie d'Asino sono stati selezionati per la promessa, percepibile fin dalle application, di mettersi in gioco senza riserve. E quella promessa l'hanno mantenuta, anche nei momenti più difficili. Alcune proposte si sono concretizzate in opere, altre sono state abbandonate dando vita a lavori del tutto diversi, molte cose sono cambiate, non ultimo a causa del coronavirus. La pandemia, certo, con la centralità che la tecnologia vi ha giocato, ha imposto ulteriori elementi alla discussione. Come curatrice ho dunque abbracciato tutto questo movimento. Curare, in ambito culturale, non ha niente a che fare con capacità mediche ma è assolutamente connesso all'idea di prendersi cura, di occuparsi, di preoccuparsi.

Tra le preoccupazioni da noi condivise sul tema delle tecnologie c'è senza dubbio quella ben espressa dal titolo dell'intervento con cui Giorgio Griziotti ha aperto l'incontro di formazione iniziale del progetto: *Neuro_Revolution o Apocalisse?* Che i mutamenti tecnologici degli ultimi decenni abbiano radicalmente modificato il nostro modo di vivere, conoscere e relazionarci è fuor di dubbio. La questione aperta è se le tecnologie siano solo strumenti di controllo e sfruttamento in mano al capitalismo o se (e come, soprattutto) possano essere mezzi di emancipazione. La parabola di internet, raccontata da Vuk Ćosić durante l'incontro iniziale e discussa con Domenico Quaranta nel suo workshop, non lascia spazio a grande ottimismo: se negli anni Sessanta, la nascita della rete recava con sé l'utopia di un mondo connesso, antigerarchico e stabile (vedi *All Watched Over by Machines of Loving Grace* di Adam Curtis), il suo uso attuale, principalmente teso a un controllo capillare della vita umana e al suo sfruttamento commerciale, delinea scenari decisamente distopici. Con *WWW - Worlding Wild Web*, **Camilla Alberti** recupera quel sogno, proponendo come esempio alternativo di rete il processo di sviluppo delle micorrize, le associazioni simbiotiche tra funghi e radici delle piante. Quattro ricami industriali ne costituiscono la restituzione macchinica, codificata, mentre una scultura vivente è esempio dell'interazione tra elementi organici e inorganici. Come suggerito anche da autori quali Donna Haraway o Stefano Mancuso, riferimenti espliciti per l'artista, il mondo biologico può offrire modelli diversi per la pratica del "costruire mondi", modelli non più antropocentrici ma basati sulla coesistenza equilibrata tra specie.

Il mondo nel quale si muove il protagonista del documentario sci-fi di **Marco Antelmi** è al contrario ormai popolato da soli topi. Tra i gesti ossessivi di una routine quotidiana, emergono possibili indizi sulle cause della catastrofe che ha annientato la razza umana attraverso i ricordi dell'uomo, il quale ripercorre tre interviste da lui fatte rispettivamente a un avvocato esperto di diritti di migranti e di CPR, a un designer di interfacce grafiche per l'Internet banking e a un operatore di una server farm. La maschera che appare sui volti degli intervistati potrebbe essere l'icona dell'ambiente in cui vive oggi l'essere umano, definito da Giorgio Griziotti bioipermedia: uno spazio in cui interagiscono corpi, vite, macchine, reti, codici, dati, flussi, territori e tempo. Ispirato al romanzo *Dissipatio H.G.* di Guido Morselli, *Teorie di Topi* è un monito sugli effetti politici e sociali delle attuali strategie neoliberaliste, incentrate su cloud computing e data center.

Di tali strategie, si è ampiamente discusso nel workshop con Vuk Ćosić e il discorso si è presto focalizzato sulla gig economy e sull'economia delle piattaforme. *The Intangible Community* è il risultato della ricerca che **Leonardo Bentini** ha compiuto sull'argomento nei mesi successivi alla residenza. L'installazione è stata realizzata attraverso la collaborazione con i lavoratori on demand di una delle principali piattaforme di crowdsourcing, ai quali l'artista ha chiesto di proseguire la scrittura di alcuni racconti fornendo loro solo gli incipit. Disponibili online, questi testi collettivi, a cavallo tra diario, pamphlet di denuncia e science fiction, sono illustrati da immagini realizzate dall'artista e introdotti da un selfie inviato da una lavoratrice. L'immagine, scattata con una webcam, è sfocata, pixelata, sottoesposta: i lineamenti della donna sono indecifrabili, la sua identità negata a chi guarda. Incentrate proprio sull'identità e sul futuro della comunità, le narrazioni contenute in *The Intangible Community* sembrano al contrario conferire concretezza a una realtà altrimenti invisibile e priva di voce.

Sul futuro si interrogava nel 1999 anche l'inventore informatico Ray Kurzweil con *The Age of Spiritual Machines*, la cui figura è stata ampiamente discussa da Domenico durante workshop. La terza parte del libro, *To face the future* speculava sulle evoluzioni tecnologiche di alcuni decenni successivi: 2009, 2019, 2029 e 2099. Se alcune ipotesi sul 2009 e 2019 risultano erranee, l'imprenditore statunitense aveva però previsto con grande precisione l'ubiquità di accesso alla rete che caratterizza la nostra epoca. A mettere provocatoriamente in discussione questa certezza è l'opera di **Valerio Veneruso**, *Public void on pointer enter*. Un tappeto, sul quale è intarsiata una rivisitazione del logo che sul Web indica la presenza di contenuti sensibili, e due immagini di paesaggi simulati accolgono lo spettatore, introducendolo al cuore dell'installazione: un'esperienza di Realtà Virtuale realizzata dall'artista in collaborazione con lo sviluppatore Emidio Torre. Indossando il visore, il fruitore può muoversi in uno spazio dove, oltre ad oggetti virtuali, sono presenti alcuni video amatoriali, di quelli che circolano in rete realizzati dagli utenti per raccontare le loro esperienze o i loro stati d'animo, o semplicemente per l'abitudine ormai consolidata a condividere online ogni momento della propria esistenza. L'installazione fa leva sull'impulso voyeuristico dei fruitori dei social - voyeurismo ormai accettato e anch'esso entrato a far parte dei nostri costumi -, per sottolineare le frustrazioni che, spesso, l'atto di spiare nelle vite degli altri può provocare.

Nell'incontro di formazione iniziale, Paolo Gallina ha raccontato la sua esperienza di astensione dalla tecnologia. Docente di Meccanica applicata alle macchine all'Università di Trieste e fondatore del Laboratorio di Robotica, ha trascorso due anni in Sudan come volontario internazionale, dove la più alta forma di tecnologia, come lui stesso ha detto, era la grata su cui cuocere la cena. Al suo rientro la sua mente era cambiata. In due modi: si sentiva più creativo e non aveva più filtri per far fronte agli infiniti stimoli che ogni giorno bombardano l'essere umano: segni, suoni, luci, immagini, messaggi, la sua mente percepiva ogni segnale come fosse fondamentale. Come ci cambia, soggettivamente, la tecnologia? Come, questa mediazione, influisce sui processi di soggettivazione? In più di un'occasione, durante il progetto, si è parlato di tempo: della scansione temporale imposta dalle macchine con Giorgio Griziotti e Paolo Gallina, della sua percezione con la responsabile del TimeLab della SISSA, Domenica Bueti, di ritmo, allineamento e tempo soggettivo con l'esperimento condotto da Marko Tadić. Lo sviluppo tecnologico pone i nostri corpi

e le nostre menti sotto pressione, spingendoci ad adeguare ritmi e prestazioni a standard non umani. A tal proposito nelle nostre conversazioni sono emersi riferimenti a Bernard Stiegler, Bifo, Rosi Braidotti, Tiziana Terranova, teorici che hanno ampiamente analizzato cause e conseguenze, fisiche e mentali, di tale condizioni. Mutuando il concetto di schizofrenia come modello di relazione tra soggetto e mondo da Félix Guattari, **Luca Marcelli** ha realizzato *Le Voci*. L'installazione sonora è una risposta al caos semiotico che accompagna la proliferazione di info-stimoli nel capitalismo bio-cognitivo. Quattro voci, pronunciate dallo stesso soggetto (la bravissima Ludovica Grimaldi), si sovrappongono, si alternano, si contraddicono, a volte di sintonizzano in ritornelli per poi riprendere ciascuna la propria strada. Come affrontare il flusso travolgente di stimoli che ci raggiungono quotidianamente? Come processare una simile quantità di informazioni? È davvero indispensabile trovare una conciliazione tra le voci? Oppure, essendo questo impossibile, possiamo gestire questa nuova condizione facendo emergere nuove modalità di attenzione, di pensiero, di ragionamento?

La pervasività della rete ha imposto ripensamenti in quasi ogni ambito della vita, e l'arte, come hanno argomentato Gaia Tedone nel suo workshop e Claudia Löffelholz nell'intervento a inizio progetto, non ne è stata immune. Se la prima si è soffermata sui cambiamenti della curatela in rete, soprattutto in relazione al modo diverso in cui oggetti, immagini e conoscenze circolano online, la seconda ha portato numerosi esempi di arte partecipativa, esplorando il concetto stesso di network e riflettendo sulle possibilità che ne possono derivare. Il duo **Orecchie D'Asino** ha lavorato proprio in questa direzione. Le artiste sono partite da una domanda: "in tempi di social network, sappiamo ancora incontrarci vis-à-vis?". La risposta è *Quattrocchi*: progetto di arte partecipativa o, come lo definisce OD'A, "gioco di società sul campo". Come funziona? Durante la residenza a Trieste, le artiste hanno reclutato un primo gruppo di volontari, chiedendo loro di donare un oggetto e dare la disponibilità a incontrare la persona che lo riceverà in dono. Queste ultime saranno altri volontari che visitando la mostra decideranno di partecipare, scegliendo il contenuto ignoto di una delle tante scatole esposte in galleria e incontrando poi la persona che corrisponde a quel dono. Dopo gli incontri singoli, l'intero gruppo si riunirà alla MLZ Art Dep, in occasione del finissage della mostra. Creando una rete del tutto analogica *Quattrocchi* rinnova il senso dell'incontro e dello scambio, sottraendo gli oggetti alla loro consueta vita di beni di consumo on e offline e incoraggiando le persone a valorizzare il significato delle relazioni. L'irrompere della pandemia, proprio sul finire della prima fase di reclutamento, e il suo sviluppo nei mesi successivi, che ha visto la nostra intera esistenza trasformarsi, anche in un goffo tentativo di replica online, non hanno che acuito l'urgenza e il significato del progetto.

Se ho voluto partire da me non è per manie di protagonismo ma - cogliendo il suggerimento di Gaia Tedone a ragionare su cosa voglia dire oggi essere curatori -, per chiarire la mia posizione e farvi comprendere che quanto scritto qui non è la verità sul progetto ma solo uno dei vari punti di vista - forse un po' privilegiato lo ammetto - dai quali affrontare la complessità di *Neuro_Revolution*, uno dei possibili orditi in cui intrecciare questa storia. E come dicevo all'inizio, anche voi, ora, ne fate parte attiva. Sta dunque a voi, adesso, prenderne in mano i fili e comporre la vostra trama.

Francesca Lazzarini

LE OPERE

1

Luca Marcelli (Cagliari, 1995) vive e lavora a Milano

Le Voci, 2020

installazione sonora: diffusori, aste microfoniche, sistema audio, 11' loop

La produzione di soggettività è al cuore del capitalismo e, nell'epoca del bioipermedia, le tecnologie svolgono un ruolo primario in tale azione. La ricerca di Luca Marcelli, si concentra sulle dinamiche psicologiche legate alla proliferazione di info-stimoli e al caos semiotico da essi generato. La sua in-stallazione sonora crea uno spazio immersivo composto da quattro voci, appartenenti allo stesso soggetto ma molteplici, per lo più in contraddizione e contrasto tra loro. Pensando la schizofrenia come modello di relazione tra il soggetto e il mondo, *Le Voci* si interroga sulle alterazioni neurocognitive che possono verificarsi quando la mente è costretta a interpretare un sistema di informazioni troppo complesso per ricavarne un significato coerente, e sulle possibilità generative - in termini sia di nuovi significati che di nuove modalità di esistenza - che emergono da tale condizione.

2

Valerio Veneruso (Napoli, 1984), vive e lavora tra Torino e il web

Public void on pointer enter, 2020

installazione interattiva: visore Realtà Virtuale, tappeto intarsiato, stampe digitali

I social hanno amplificato l'istinto umano al voyeurismo: un voyeurismo autorizzato, che spinge per noia, curiosità o morbosità a guardar scorrere le vite degli altri nel gesto semplice dello scroll. Per *Neuro_Revolution*, Valerio Veneruso ha realizzato un'installazione, incentrata attorno ad un'esperienza di Realtà Virtuale che fa leva su tale impulso. Ad accogliere l'utente, è una postazione connotata da una reinterpretazione del simbolo che viene di solito utilizzato in rete per segnalare la presenza di contenuti sensibili. Indossando un visore, la fruizione dell'opera spinge a riflettere sulla (im)possibilità di accesso a tali contenuti, e sulla frustrazione che spesso accompagna simili esperienze.

3

Orecchie D'Asino

[Ornella De Carlo (Bari, 1991) e Federica Porro (Como, 1994), vivono e lavorano tra Modena e Milano]

Quattrocchi, 2020

opera partecipativa, installazione tecnica mista

In tempi di Facebook, Tinder, Happn, e Instagram, sappiamo ancora incontrarci vis-à-vis? In occasione della residenza, il collettivo *Orecchie D'Asino* ha dato il via a *Quattrocchi*, progetto di arte partecipativa - o gioco di società sul campo - che rinnova il senso dell'incontro e del fare rete in modalità off-line, mettendo allo stesso tempo in discussione concetti chiave del mondo contemporaneo come consumo, scambio, fiducia, fragilità, valore. La comparsa del Coronavirus, proprio nel momento in cui il progetto entrava nella prima fase di coinvolgimento e contatto diretto con le persone, ha caricato di ulteriore urgenza le sue domande centrali: come avvengono le relazioni nella nostra società? Che valore hanno? Come immaginiamo le relazioni del futuro?

4

Camilla Alberti (Milano, 1994) vive e lavora a Milano

Worlding Wild Web, 2020

serie di 4 ricami: ricamo industriale su tessuto, cornice di legno con vetro zeroglass

scultura organica: legno, acciaio, plexiglass, bambù, marmo nero, cera di soia, caffè, piante

L'installazione di Camilla Alberti, costituita da 4 ricami e una scultura organica, propone un parallelo tra il World Wide Web e il Wood Wide Web, una rete vegetale che collega le specie grazie alla funzione delle micorrizze, associazioni simbiotiche tra funghi e radici delle piante. L'avvento di internet, negli anni '60, recava con sé un'utopia: quella di un mondo connesso, antigerearchico, equilibrato e stabile, in cui l'essere umano non avrebbe più occupato una posizione dominante nella convivenza con le specie animali, vegetali e le macchine. Le relazioni di potere del capitalismo hanno soffocato quell'utopia, riconfermando l'antropocentrismo e trasformando Internet in uno strumento di controllo. La ricerca dell'artista muove da una domanda precisa: può il paradigma vegetale offrire un modello alternativo per rivalutare il potere emancipatorio del Web?

5

Marco Antelmi (Bari, 1993) vive e lavora a Milano

Teorie di topi, 2020

video, colore, suono, 18'05"

Liberamente ispirato al romanzo *Dissipatio H.G.* di Guido Morselli, il cortometraggio di Marco Antelmi, *Teorie di Topi*, intreccia il genere documentario alla fantascienza. La narrazione, frammentaria e onirica, è articolata attorno alle ossessioni e alle routine quotidiane del protagonista, che appare essere l'unico umano sopravvissuto in un mondo popolato da soli topi. Seguendo le sue memorie, attraverso interviste da lui fatte in passato ad un designer di applicazioni, un ingegnere informatico e un avvocato penalista che si occupa di migranti, il film si interroga sugli effetti politici, economici e sociali dei servizi cloud e dei data center, alla ricerca delle cause che hanno portato all'estinzione del genere umano sulla terra.

6

Leonardo Bentini (Roma, 1994) vive e lavora a Milano

The Intangible community, 2020

installazione interattiva: pagina web, stampa su PVC adesivo

Leonardo Bentini ha orientato la sua ricerca al mondo della gig economy e in particolare ad Amazon Mechanical Turk, il servizio di crowdsourcing che coordina domanda e offerta di quei lavori o compiti che i computer non sanno ancora propriamente svolgere e per i quali è dunque richiesto, o preferibile, l'uso dell'intelligenza umana. La forza lavoro di questo settore è atomizzata, precaria, sottopagata, priva di tutele sociali e di una voce che la rappresenti. Con *Intangible community*, l'artista utilizza la piattaforma per coinvolgere i lavoratori nella creazione di una serie di racconti collettivi, in cui temi ricorrenti sono l'identità e il futuro della comunità stessa.

GLOSSARIO

Il Glossario di Neuro_Revolution raccoglie termini che danno conto di una parte delle conoscenze e dei ragionamenti attivati o messi in circolazione dal progetto. Accomunati dall'appartenenza al campo semantico della tecnologia, questi concetti vengono qui ri-umanizzati o de-macchinizzati.

Cloud

Concepita da Irwin Dorros, a partire dagli anni '70 la nuvola è stata utilizzata dagli ingegneri come simbolo per rappresentare un network non identificabile o non prevedibile, indipendentemente se fosse riferito a una rete telefonica o alla rete internet. L'idea del cloud come metafora dell'esternalizzazione remota del calcolo e dell'archiviazione è supportata dall'idea comune della comunicazione digitale e dei media quali entità immateriali. Per Vincenzo Estremo, il cloud computing sfrutta questa associazione per dare al digitale e ai media una sorta di credibilità basata sull'effimero, nascondendo quindi tutte le possibili manifestazioni materiali. Ma per quale motivo l'immaterialità del cloud dovrebbe rappresentare un dato positivo? Per quanto riguarda il cloud computing, si pensa erroneamente che l'assenza di peso derivi dall'assenza di consumo di memoria nell'archiviazione locale. D'altra parte, anche se la composizione, la misurazione e il peso delle nuvole atmosferiche non sono più un mistero, è pur sempre vero che storicamente queste appaiono come elementi immateriali. Vedere fluttuare le nuvole nel cielo ci dà l'impressione che questi agglomerati non rispondano alle leggi gravitazionali. In realtà le goccioline d'acqua che le compongono sono sostenute da correnti ascensionali non sufficientemente attrattive per precipitare al suolo sotto la forza di gravità. Tutte le nuvole, dunque, hanno un peso.

Connessione

Nell'informatica e nelle telecomunicazioni questo termine assume diversi significati in base al contesto in cui è usato. In una connessione fisica si pongono in collegamento due o più apparecchiature elettroniche attraverso un'interfaccia e dei mezzi trasmissivi su entrambi i dispositivi (es. cavi elettrici). Relativamente a una rete di terminali, si definiscono invece connessioni logiche e/o fisiche, collegamenti verso l'esterno col fine di completare un dato servizio. Un insieme di connessioni crea una rete di comunicazione che, per propria conformazione, assume una struttura decentralizzata e distribuita. La decentralizzazione è un modello complicato che permette di trovare o escogitare vie di fuga, nuove architetture e sondare altri sentieri. Un modello che in biologia trova il suo emblema nella vita vegetale e fungina. La connessione è un sistema di cause ed effetti, legami, tentativi, hackeraggi biologici, mediazioni, coesistenza, vita e morte.

Crowdsourcing

Il mio corpo è un contenitore. Gli organismi che vivono al suo interno sono eventi che, nel loro accadere, per osmosi e interazione, generano l'ontologia del processo. Cos'è una risposta se non un insieme di quegli eventi? E che altro sono questi eventi se non le domande stesse?

Il mio corpo come contenitore, ecosistema; produce, rigetta e chiede la consapevolezza del collettivo. In che senso io sono ed il resto è? Io sono gli eventi, le domande e la risposta. Sono la folla che mi abita, sono la coesistenza di singolarità ed eventi che nella complessità formano una comunità.

Chiedo alla folla: sono, anzi potrei essere, il nodo sul dito, il filo della matassa che si attorciglia nelle mani di chi gioca e giocando chiede, impara, vive e forma altrettanti eventi, insieme ed organismi? Io come insieme, come contenitore macchina, come automa, di che insieme faccio parte? Sono un organismo di quale ecosistema? La risposta è l'insieme dei processi.

Interruzione

L'interrupt è il meccanismo informatico che consente alle macchine di ricevere e rispondere a segnali asincroni provenienti dall'esterno. Come spiega Giorgio Griziotti, questa capacità è ciò che ha reso possibile il real time computing e che ha portato i computer dalla fase moderna a quella attuale, sociale. La conoscenza si sviluppa in modo del tutto diverso dalla rigidità computazionale ma l'idea di attenzione e di relazione con l'esterno, resa possibile da un'interruzione nel normale svolgimento di una funzione, risuona con i concetti di sospensione o interruzione utilizzati nell'affect theory. Secondo Brian Massumi, ad esempio, un'interruzione è ciò che rende possibile il cambiamento: provocando l'alterazione di uno stato, apre uno spazio virtuale di possibilità, permettendo al nuovo di emergere. L'idea che un'opera o un evento creino una frattura nel normale modo di percepire le cose è intuitiva. Possiamo pensare a Neuro_Revolution in termini di interruzione? Una residenza è una sospensione, all'interno della quale si ricevono stimoli dall'esterno. Che tipo di reazione ha suscitato? Quali conoscenze ha messo in moto? Che genere di risposte verso l'esterno ha generato?

Sincronizzazione

In informatica, la sincronizzazione è un processo che riguarda l'attivazione di flussi di esecuzione in contemporanea. Se le operazioni vengono eseguite in serie, il problema non si pone. Qualora sia necessaria una modalità di esecuzione parallela, invece, si può incontrare una regione critica, ovvero una porzione di codice che può essere processata da un flusso alla volta. Affinché il sistema funzioni correttamente emerge dunque la necessità di un'alternanza tra i diversi flussi. Trasposto il ragionamento all'esperienza umana, possiamo agire diversamente di fronte a una regione critica? Invece di essere uno spazio per il singolo, può essere interpretata come uno spazio per il molteplice? Spingendoci ancora oltre, può essere uno spazio in cui uno e molti perdono di significato, secondo un paradigma rizomatico? Scrivono Deleuze e Guattari: "il rizoma non si lascia riportare né all'Uno né al molteplice". Sincronizzazione, allora, come apertura di uno spazio il cui funzionamento è dato dalla rinuncia all'individualità e alla differenziazione. La nuova regola è l'integrazione e la moltiplicazione dei flussi: canto polifonico.

Sistema

Un sistema è un'unità costituita da più parti interagenti tra loro che formano un tutt'uno in cui ogni parte dà il proprio contributo per una finalità comune. Così come in informatica il sistema operativo è un insieme di software che fornisce all'utente una serie di comandi e servizi per usufruire al meglio della potenza di calcolo di un elaboratore elettronico, in fisica l'insieme dei corpi che prendono parte ad un sistema vengono ad essere regolati da determinate leggi che ne definiscono il loro funzionamento e la loro interazione.

In qualsiasi caso il sistema, visto come palcoscenico, ha come protagonisti la macchina e l'uomo secondo diverse combinazioni: macchina-uomo, macchina-macchina, uomo-uomo. In quest'ultimo rapporto si dà maggior spazio alla causalità, all'errore e all'inaspettato: un teatro improvvisato. Qui la mancanza di un copione rende difficile se non impossibile controllare il numero dei parametri significativi.

Public void

Nel gergo di diversi linguaggi di programmazione, la dicitura Public void corrisponde alla dichiarazione di una funzione pubblica - cioè accessibile, visibile da chiunque - che però non restituisce nessun valore: un qualcosa che esiste, ma che aspetta istruzioni per poter agire.

Volendo invece tradurre questo termine in maniera letterale si otterrebbe l'espressione "vuoto pubblico", ovvero, una condizione collettiva che nasce dalla necessità di colmare un senso di vuoto che è, principalmente, personale, privato; attraverso le nuove tecnologie (e dunque grazie alla rivoluzione culturale che Internet continua a rappresentare da oramai circa trent'anni), provare a essere parte della vita dell'altro diviene una pratica indispensabile per poter vivere l'illusione di sentirsi meno soli. Il concetto di horror vacui è qualcosa che caratterizza, da sempre, il pensiero occidentale: una paura che, riportata ai nostri giorni, ci fa comprendere meglio la deriva

accelerazionista propria di una società dedita al costante accumulo di capitale. Per Bauman - nel suo *Mortalità, immortalità e altre strategie di vita* - "la riapertura del vuoto è ciò che porta il terrore della morte al centro stesso della vita"; la lucidità di tale riflessione ci induce inevitabilmente a pensare, invece, a quanto sia differente la percezione del vuoto all'interno delle culture orientali. Nelle dottrine buddhiste, ad esempio, la vacuità (Śūnyatā in sanscrito) assume un ruolo fondamentale in quanto necessaria per abbandonare ogni egocentrismo ed entrare in contatto con un corpo unico: se si comprende che ogni cosa è vacuità, e che quindi non implica nessun limite alla manifestazione delle possibilità, ci si rende maggiormente predisposti a un qualche effettivo riempimento. La vacuità è l'essenza della compassione ed essa viene spesso associata alla natura ultima della realtà poiché "la vera natura di tutti i fenomeni è vuota, al contrario dell'allucinazione dell'ego che è piena di concetti, aspettative, ansia e proiezioni che non hanno nulla a che fare con la realtà." (Lama Thubten Yeshe).

RINGRAZIAMENTI

Senza l'aiuto di **Guglielmo Zalukar**, nuovo pilastro di AiR Trieste, la mia salute mentale a questo punto non sarebbe la stessa, né lo sarebbe il progetto. Oltre a tutte le persone già menzionate, insieme agli artisti vogliamo ringraziare:

Alice Bergomi

Michael S. Bruno (3D compositing)

Rossella Calella Caramia

Nicolò Campitelli (service tecnico/rendering)

Daniele Cocetta (Vice Sindaco, Assessorato all'Istruzione, territorio ed ambiente, agricoltura Trivignano Udinese),

Andrea Colla (entomologo del Museo Civico di Storia naturale di Trieste)

Davide Crepaldi (direttore laboratorio di Linguaggio, Lettura e Apprendimento, SISSA)

Giulio, Amalia e Stefano Devoto

Paolo Ermacora (ricercatore presso l'Università di Udine)

Zita Fusco

Antonio Giacomini (consulenza tecnica VR)

Ludovica Grimaldi

Francesco Jodice

Giulia Meloni

Tiziana e Isabella Pers, RAVE_east village artist residency

Rodolfo Riccamboni

Marta Rovetta

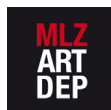
Gabriele Sassone

Marco Scotini (direttore dipartimento di Arti Visive di NABA)

Mirko Smerdel (grafica)

Emidio Torre (VR developer)

Davide Zoccolan (direttore laboratorio di Neuroscienze Visive, SISSA)



Con il sostegno del MiBACT e di SIAE, nell'ambito del programma "Per Chi Crea"

