



BRERA

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

250

1776 2026

Users, Unfriendly

Anna Adamolo, Alterazioni Video, Barbara and Ale,
Simone Bergantini, Francesco Bertocco, Marco Cadioli,
Antonio Caronia, Paola Di Bello, Tiziano Doria,
Beatrice Favaretto, Invernomuto (Simone Bertuzzi
e Simone Trabucchi), IOCOSE, Kamilia Kard,
Sabrina Melis, Marco Mendeni, Paolo Rosa,
Perla Sardella, Marco Strappato,
Natália Trejbalová, Diego Zuelli



250
1776 2026

Users, Unfriendly

Presidente

Marco Galateri di Genola

Direttore

Franco Marrocco

Direttore Amministrativo

Dott.ssa Cristina Calò

Ufficio Grafico

Larysa Pauk

Commissione Cultura

Massimo Kaufmann, Presidente

Martina Corgnati

Maria Cristina Galli

Federico Ferrari

Lorenzo Madaro

Anna Mariani

Chiara Nenci

Riccardo Notte

Gabriele Perretta

Angela Sanna

Users, Unfriendly è un progetto della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, realizzato in occasione delle celebrazioni per il 250° Anniversario dell'Accademia di Brera, 1776 – 2026

a cura di:
Domenico Quaranta

ex Chiesa di San Carpofo
via Marco Formentini 14, Milano
dal 2 luglio al 2 settembre 2026

Anna Adamolo
Alterazioni Video
Barbara and Ale
Simone Bergantini
Francesco Bertocco
Marco Cadioli
Antonio Caronia
Paola Di Bello
Tiziano Doria
Beatrice Favaretto
Invernomuto
IOCOSE
Kamilia Kard
Sabrina Melis
Marco Mendeni
Paolo Rosa
Perla Sardella
Marco Strappato
Natália Trejbalová
Diego Zuelli

Users, Unfriendly

Domenico Quaranta

Diversi anni fa, nell'ormai lontano 2005, un amico mi disse che l'Accademia di Belle Arti di Brera aveva messo a bando un corso chiamato "Net Art". Alle mie orecchie suonava come fantascienza di buon livello. Avevo incontrato la Net Art, un po' per caso, nei miei anni di studio all'Università, corso di Laurea in Lettere e Filosofia, indirizzo di Storia dell'arte. Ne avevo fatto l'oggetto della mia tesi. La ricerca era piaciuta, e nel 2004 l'editore universitario ne aveva pubblicato una riduzione.¹

All'epoca, la definizione più o meno condivisa della parola Net Art descriveva una pratica artistica contemporanea che individuava nella rete internet il suo medium di espressione e il suo mito fondativo. Per quanto dotata di illustri antenati, la si riteneva una pratica giovane, "nata" verso la metà degli anni Novanta del Ventesimo secolo, con l'avvento del World Wide Web. I miei studi mi consentivano già di scriverne, in rubriche specializzate di riviste di settore; di parlarne, in qualche conferenza o in appendice a corsi universitari sull'arte contemporanea; o di curarla, in contesti non esattamente istituzionali. Ma un corso dedicato? Conoscevo poco dell'Accademia, ma quel bando mi sembrava un segnale interessante di inedito allineamento al presente. Mi candidai, e lo vinsi.

L'ambiente che trovai lo ricostruisco, oggi, dai miei ricordi personali, dalle memorie scritte e orali di chi ha contribuito a crearlo o di chi ne ha fatto parte, come docente o come allievo. Quando sei un docente precario, sviluppi un rapporto strano con il posto in cui insegni. A volte è un rapporto puramente, formale, mordi e fuggi. Ma anche quando ti ci identifichi, non gli appartieni. Per quanto solido sia il legame con le persone, il tuo legame con l'istituzione si rimette in discussione ogni anno.

Con la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte di Brera era difficile non sviluppare un senso di appartenenza. La Scuola era stata istituita come percorso sperimentale negli anni immediatamente precedenti, tra 1998 e 2000, da un gruppo di lavoro che includeva Franco Mazzucchelli, primo Direttore, Paolo Rosa, Tullio Brunone, Antonio Caronia, Mauro Folci e Daniele Paolin, tra gli altri. Nel 2003 erano entrati Andrea Balzola ed Ezio Cuoghi, che rispettivamente avevano avviato e coordinato i corsi di Nuove Tecnologie delle Accademie di Carrara e di Macerata. Al mio arrivo, il triennio era ormai consolidato e cominciavano ad essere avviati i primi corsi di II livello, aperti nel 2006, in un percorso di espansione che aveva coinvolto nella didattica altri ricercatori, professionisti e artisti. La gioventù della Scuola, il fatto che non esistessero posizioni a ruolo per buona parte dei suoi insegnamenti, né una prospettiva temporale in cui la loro apertura fosse concepibile, il carisma personale e lo spessore umano di molti "colleghi" generavano un senso di parità e di comunità che spesso si estendeva anche agli studenti più maturi: un **habitat**, come amava chiamarlo Paolo Rosa. Era una cosa preziosa che ho ritrovato in pochi altri luoghi di insegnamento, ma che ho rivisto nella fase nascente di altre Scuole di Nuove Tecnologie dell'Arte, figlie di una generazione di artisti e intellettuali spesso marginali al mondo dell'arte per scelta o necessità, ma che hanno fatto del **networking**, della collaborazione e della relazione il principio fondante della loro pratica.

Insomma: dalla mia soggettiva di allora, NTA (come viene chiamata, allora come oggi, per brevità) a Brera era la Scuola di Paolo Rosa, di Antonio Caronia, di Franco Berardi Bifo e di tante altre persone che stimavo ben prima che divenissero "colleghi", e poco importava quale fosse la rispettiva posizione contrattuale. Anche per questo ho voluto riattivare, in questa pubblicazione e in questa mostra, alcune delle intuizioni, tanto geniali e tanto diverse, di Antonio e Paolo, scomparsi rispettivamente nel gennaio e nell'agosto 2013, a pochi mesi di distanza.

Il luogo di questo habitat è stata, dai primissimi anni fino al dicembre 2024, la sede "temporanea" di Brera 2 in Viale Marche: due piani di un edificio degli anni Sessanta, sede di una scuola superiore, condivisi con la Scuola di Progettazione artistica per l'impresa, con accesso dalla porta secondaria, sul retro. Un luogo non certo ospitale, reso **casa** dalle cure di chi lo abitava, e che lo ha dotato di laboratori, spazi di didattica e di produzione, una piccola biblioteca, piante nei corridoi e bucce di mandarino sui caloriferi. L'isolamento però era reale, e forse più sentito dai docenti che dagli studenti, che almeno qualche corso di Storia dell'arte e di Estetica nella sede principale andavano a seguirlo. Di quegli anni, del Palazzo di Brera mi restano pochi ricordi, il più vivido dei quali rimane quello di Caronia e Bifo sulle scale che portano alla Pinacoteca, con un megafono in mano, durante le agitazioni scatenate dalla riforma Gelmini.

In questa situazione, la Scuola cresce e si consolida, arrivando ad aprire, nel corso della lunga direzione dell'artista e regista Ezio Cuoghi, scomparso nel 2015, ben quattro corsi di secondo livello sperimentali, rispettivamente in fotografia (dal 2006), cinema e video (dal 2008), arti interattive e performative (dal 2009), arti delle reti (2011),² poi stabilizzatisi a tre e divenuti ordinamentali nell'anno accademico 2018-2019. Io a quell'epoca non ero più lì. Per uno strano scherzo del destino, in quel terribile anno 2013 veniva varata la legge 128/2013, che introduceva nuove misure per il reclutamento del personale accademico. Fui incluso nella graduatoria nazionale e iniziai il mio primo incarico a tempo determinato all'Accademia di Belle Arti di Carrara, perché Brera non aveva cattedre sul mio ruolo.

La Scuola che ho conosciuto bambina l'ho ritrovata, ormai maggiorenne, nel 2022, tornandovi per trasferimento grazie all'apertura di nuove cattedre che ha dato una nuova stabilità a una Scuola tradizionalmente fondata sul precariato della stragrande maggioranza del corpo docente. Nel frattempo, il Ministero dell'Università e della Ricerca aveva introdotto la possibilità di progettare nuove Scuole di Cinema, Fotografia e Audiovisivo: un fatto che, se da un lato ha reso possibile un evidente arricchimento dell'offerta formativa, dall'altro ha prodotto una scissione nel territorio, per vent'anni così compatto, del "multimediale". Ne abbiamo preso atto e abbiamo fatto ogni sforzo per progettare un nuovo percorso che fosse diverso e complementare al nuovo "bambino", che ha visto la luce nel 2024. Strutturalmente, la Scuola - nell'asse formato dal Triennio e dal Biennio di Arti digitali - rivela la sua nuova maturità attraverso una organizzazione più conforme agli ordinamenti e più tradizionale, riscoprendo nel piano di studi la convenzione del corso di indirizzo che caratterizza da sempre i percorsi di arti visive, ma che Nuove Tecnologie non aveva mai avuto a ragione della sua eterogenea interdisciplinarietà.

Parallelamente, si è concluso anche lo splendido isolamento della Scuola. Abbandonata la sede di Viale Marche, Nuove Tecnologie dell'Arte ha cercato un difficile riposizionamento nelle sedi storiche dell'Accademia, il Palazzo di Brera e la ex Chiesa di San Carpofo, sede di questa mostra, in attesa che si aprano nuove prospettive negli spazi dell'ex Scalo Farini. Riunirsi sotto un unico tetto ha comportato dei sacrifici temporanei, soprattutto in termini di riduzione degli spazi laboratoriali dedicati; ma ha prodotto anche un nuovo senso identitario, uno scambio e un dialogo tra docenti e tra studenti che lascia tracce nella partecipazione della Scuola alle iniziative comuni (Accademia Aperta, gli Open Day) e in alcune progettualità più estemporanee che hanno caratterizzato questi ultimi anni: dal ciclo di incontri *La complessità dell'arte, l'arte della complessità*,³ con la relativa pubblicazione; la presentazione, in Sala Napoleonica, dell'installazione partecipativa *Exon, Delusion of equilibrium* per la Milano Digital Week 2025; il ciclo di mostre scaturite dal corso di Audiovisivi lineari e documentate dalla pubblicazione *42+8. 1 corso, 2 anni accademici, 11 progetti espositivi (2025)*,⁴ e la mostra *Parallasse*, che ha riscoperto le qualità spaziali della ex chiesa di San Carpofo (24-27 febbraio 2026).

È ancora presto per valutare gli esiti di questa riprogettazione, e di questa apertura. È, invece, un bel momento per gettare sulla Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, la più piccola matrisca dell'Accademia - 250 anni lei, poco più di 25 noi - uno sguardo retrospettivo, e di servircene per tracciare una rotta. Nata in seno al Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate, in questo quarto di secolo la Scuola ha dimostrato una eccezionale capacità di accogliere, e di restituire al mondo, artiste e artisti - con le radici nel progetto e i rami protesi verso il linguaggio, il senso e la forma. Molti di loro hanno sviluppato percorsi di alto livello nei mondi delle arti visive, della fotografia, del cinema, della media art, a volte riportando la loro esperienza nella didattica, a Brera o altrove. Scavare nella storia della Scuola, con l'aiuto degli altri docenti e di alcune preziose pubblicazioni,⁵ vuol dire ritrovare alcuni dei protagonisti delle arti visive in Italia negli ultimi vent'anni.

Questa mostra è frutto di questo sguardo retrospettivo, e della mia soggettiva deforme. Non cerca la completezza né l'obiettività, entrambe impossibili in una selezione espositiva, per quanto nel proporre una selezione si sia data dei criteri. Non include studenti in corso, né docenti, per quanto validi, la cui presenza nella Scuola sia stata troppo breve per produrre lasciti rilevanti. Non fa, tuttavia, alcuna distinzione tra docenti ed ex studenti, perché la sua intenzione è fare ricerca su un **habitat** e sul rapporto poroso che intrattiene con il mondo là fuori, su uno snodo culturale e le ripercussioni che ha avuto sulle pratiche artistiche contemporanee.

Nello specifico, *Users, Unfriendly* non racconta la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, ma la prende come punto di osservazione privilegiato sugli ultimi venticinque anni, usando la sua rete di relazioni per investigare il modo in cui si è articolato, nel corso dell'ultimo quarto di secolo, il rapporto tra arte e media tecnici. Il titolo della mostra ironizza e sovverte l'espressione inglese, ormai naturalizzata anche in italiano, *user-friendly*, che sintetizza la tendenza dei media tecnici all'usabilità, alla semplicità d'uso. Questa tendenza, spesso presentata in termini propagandistici come democratizzante, ha tuttavia trasformato i media tecnici in scatole nere, dispositivi opachi il cui reale funzionamento ci appare oscuro, e che determinano e limitano, come già notava Vilém Flusser a proposito della fotografia, quello che possiamo fare con essi.

In questo senso, la mostra racconta, attraverso il lavoro di artiste e artisti di diverse generazioni, il modo in cui le arti visive hanno risposto al dilagare delle tecnologie digitali: usandole (*users*), ma coltivando al contempo una coscienza critica e un uso consapevole e disincantato, costituzionalmente *unfriendly*, in grado di decostruirne le narrative dominanti. In questi termini, la pratica artistica si configura, citando ancora Flusser, come il risultato di una battaglia e di un lavoro comune tra gli apparati e gli uomini.⁶ Che usino il video o la fotografia, la modellazione 3D o l'animazione CGI, le pratiche comunicative in rete o l'installazione multimediale, gli artisti in mostra mettono sempre in scena forme di uso resistente del mezzo, aggredendone il funzionalismo e le mitologie, e conquistando così una decisiva autonomia di linguaggio.

Infine, il tema della mostra intende, in questo momento di svolta, riconquistare un legame con le origini della Scuola e con il pensiero dei suoi fondatori, cercando in essi le indicazioni per impostare la rotta, e per comunicare agli studenti, primi destinatari di questo progetto, la formazione che vogliamo, e che tra innumerevoli difficoltà e non sempre con successo cerchiamo di costruire. Per questo, chiudo questo testo con due citazioni che, nelle loro diverse sensibilità, sento affini alle tattiche messe in campo da *Users, Unfriendly*, e considero utili punti cardinali per orientarci nel viaggio. La prima, di Antonio Caronia, viene da alcune registrazioni raccolte da un gruppo di suoi studenti e ricomposte, giocosamente e amorevolmente, in una intervista postuma presente in mostra:

«Oggi la prima cosa da fare è ristabilire la pratica della differenza, ossia sabotare dall'interno il capitalismo cognitivo».

La seconda chiude l'intervento di Paolo Rosa, all'epoca Preside del Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate, nel volume *Arte e media*, che festeggiava simbolicamente i primi dieci anni della Scuola:

«Non basta [...] la sensibilizzazione ai nuovi linguaggi, occorre attivare una coscienza sociale diffusa, un cambiamento culturale generalizzato. Nel nostro caso occorre dichiarare un impegno ad alimentare attitudini per progettare responsabilmente, per produrre un'etica e un pensiero dell'arte adeguati all'epoca di "passioni tristi" che viviamo».⁷

¹ Domenico Quaranta, *Net Art 1995 - 2005. La vicenda di äda'web*, Vita e Pensiero, Milano 2004.

² Cf. Annamaria Monteverdi, "Ezio Cuoghi, L'alta Formazione Di Brera 2", in *Digimag*, Issue 26, luglio-agosto 2007. <https://digicult.it/it/digimag/issue-026/ezio-cuoghi-high-education-of-brera-2/>.

³ Matteo Cremonesi, Claudia D'Alonzo, Domenico Quaranta (a cura di), *La complessità dell'arte, l'arte della complessità*, Krisis Publishing, Brescia 2025.

⁴ Alessandro Mancassola (a cura di), *42+8. 1 corso, 2 anni accademici, 11 progetti espositivi*, Postmedia Books, Milano 2025.

⁵ Andrea Balzola (a cura di), *Arte e Media. Formazione ricerca produzione origini identità prospettive*, Scalpendi Editore, Milano 2010; Mauro Folci, Paolo Rosa (a cura di), *E Manu Capere. Sedici lezioni strane a Brera*, Scalpendi Editore, Milano 2012.

⁶ Vilém Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi Editore, Roma 2009.

⁷ Paolo Rosa, "Arte e media. Genealogia di una nuova formazione per l'Accademia", in Andrea Balzola (a cura di), *Arte e media*, op.cit., p. 11.



DALL'ONDA ANOMALA NASCE ANNA ADAMOLO

CONTRO LA RIFORMA GELMINI, È IL RIFIUTO A GIOCARE CON IL FUTURO COME SE FOSSIMO A UNA PARTITA DI MONOPOLI, E IL GRIDO DI UN NO e la fermezza di tanti sì.

ANNA ADAMOLO È LA PLURALITÀ DEL MOVIMENTO CONTRO LA RIFORMA GELMINI, È IL RIFIUTO A GIOCARE CON IL FUTURO COME SE FOSSIMO A UNA PARTITA DI MONOPOLI, È IL RIFIUTO DI SANARE LE DIFFICOLTÀ DELL'OGGI CON LE MISERIE DI DOMANI.

ANNA ADAMOLO È "Noi la crisi non la paghiamo"

ANNA ADAMOLO SONO LE STUDENTESSE E GLI STUDENTI le - maestre - e - i - maestri - LE - INSEGNANTI - E - GLI - INSEGNANTI -

LE BAMBINE E I BAMBINI LE MAMME E I PAPA'

CHE IN QUESTI MESI HANNO PORTATO NELLE PIAZZE D'ITALIA UNA PROTESTA MAI VISTA CONTRO I TRUFFATORI DEL PRESENTE E DEL FUTURO



Artwork Sheet

TITLE 1 800 Iraki Arts
 ARTISTS Alterazioni Video
 YEAR AND PLACE 2005 New York
 TECHNIC Spamming software for bluetooth
 DIMENSIONS
 DURATION
 EDITION
 PROJECT
 ARTWORK LOCATION
 INSTALLATION NOTES
 TECHNICAL LIST
 EXHIBITED Scope Art Fair , New York, USA, 2006
 AIR Exhibition , Location One, New York, USA, 2006
 TEXT REFERENCE Iraki-arts is a project risen from the tv sale sub-culture, that denounce an incredible loss for human heritage. All the items on sale were plundered from the National Baghdad Museum and

PHOTO REFERENCE

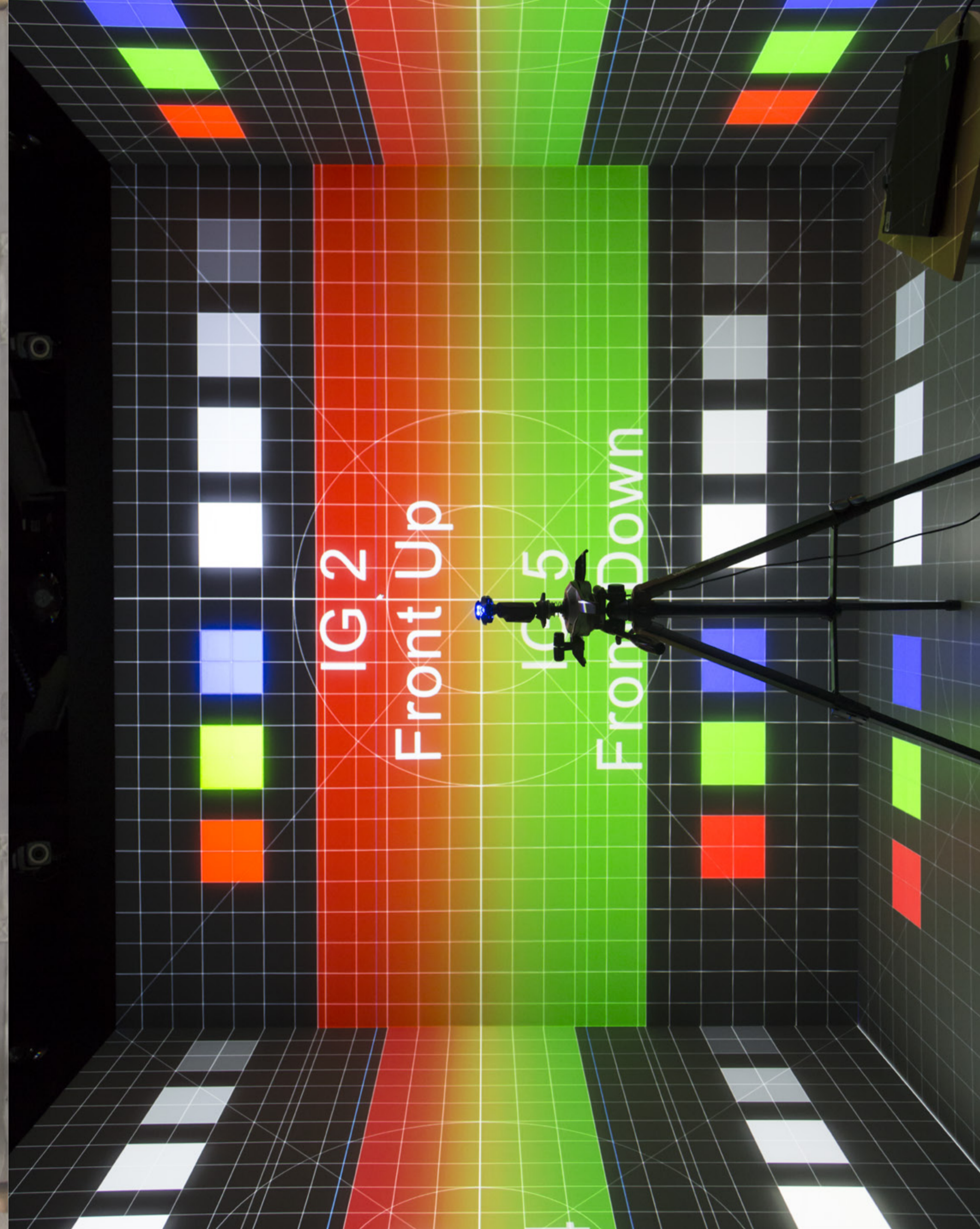
ALTERAZIONI VIDEO ARTWORKS ARCHIVE



Barbara and Ale, *Mr. Donot Panic*, 2021. In alto: fotogramma no. 1379, dettaglio
a destra: fotogramma no. 3237, dettaglio



UNTZ
UNTZ
UNTZ
UNTZ





La nascita della biopolitica e l'uomo artificiale

ANTONIO CARONIA

Delineando la prospettiva del passaggio che, in certi momenti, Foucault chiama "dalla sovranità alla biopolitica", ci sono due frammenti di testo che ci interessano. Nel corso del '76, che troviamo ne *Il faut défendre la société*, la questione della biopolitica e del biopotere emerge soltanto nell'ultima lezione: «*Mi sembra che uno dei fenomeni fondamentali del XIX secolo sia stato ciò che si potrebbe chiamare la presa in carico della vita da parte del potere. Si tratta, per così dire, di una presa di potere sull'uomo in quanto essere vivente, di una sorta di statalizzazione del biologico, o almeno di una tendenza che condurrà verso ciò che si potrebbe chiamare la statalizzazione del biologico. [...] Verranno allora presi in esame gli effetti elementari dell'ambiente geografico, climatico, idrografico, e i problemi ad essi connessi. Quelli delle paludi, ad esempio, o – per tutta la prima metà del XIX secolo – quelli delle epidemie legate all'esistenza delle paludi. Verrà inoltre suscitato il problema dello stesso ambiente, ma non in quanto ambiente naturale, bensì come ambiente che in qualche modo ha degli effetti di ritorno sulla popolazione, come ambiente che è stato da essa creato.*»¹

Cominciamo a notare che in questo, come nel corso successivo, esce fuori un concetto nuovo per Foucault che non aveva mai usato prima, quello di ambiente: c'è un ambiente come insieme di elementi naturali nei quali si svolge la vita dell'uomo, un ambiente che non dipende da lui, dove si trova a operare, e c'è un ambiente invece che viene creato dagli uomini in quanto popolazione, cioè in quanto aggregati di esseri umani. È interessante il commento che fa lui stesso: «*Si tratta, per l'essenziale, di quello che diventerà il problema della città.*»²

Quindi la città è l'esempio più tipico di un ambiente artificiale creato dall'uomo. «*Io credo che in tutto ciò vi sia un certo numero di cose abbastanza rilevanti.*

La prima è questa: l'apparizione di un elemento – stavo per dire di un personaggio – nuovo, che né la teoria del diritto, né la pratica disciplinare, conoscono. La teoria del diritto, in fondo, non conosceva altro che l'individuo e la società: l'individuo contraente e il corpo sociale costituito attraverso il contratto volontario o implicito degli individui. Da parte loro, le discipline avevano a che fare praticamente solo con l'individuo e con il suo corpo. In questa nuova tecnologia di potere, invece, non si ha propriamente a che fare con la società (o comunque con il corpo sociale definito dai giuristi), e neppure con l'individuo-corpo.»³

Capite che Foucault per "popolazione" non intende la società. La società è già un aggregato, è già un corpo sociale in quanto tale, formato da individui ma che si può leggere come un tutto unitario. Una popolazione invece non si può leggere come un tutto unitario. Gli effetti sulla popolazione quando si tratta di un discorso statistico – misurare quante persone muoiono in una certa classe di età in un certo periodo di tempo; misurare che relazione c'è tra l'insorgere di certe malattie e la morte; misurare la relazione che c'è tra certe condizioni ambientali e lo stato di salute – si esplicano su singoli corpi, sui singoli individui ma si misurano in maniera ampia. Quindi popolazione è un termine intermedio tra quello di individuo e di società, non è la società, che è un tutto unico e non è l'individuo, che è solo. Foucault dice che è un corpo

molteplice, un corpo con una quantità.

In *Sécurité, territoire, population*, di due anni dopo, invece, Foucault scrive: «*Diciamo allora, per riassumere, che la sovranità "capitalizza" un territorio.*»⁴



Antonio Caronia su Academia.edu

Nella sovranità abbiamo a che fare con un territorio. La popolazione non è ancora emersa, non è presente quando si fa il discorso della sovranità e Foucault pone come problema decisivo la sede del governo. Dove sta il governo di questo territorio? Nel luogo in cui ha sede il sovrano, da quel luogo egli esercita il suo potere e la sua preoccupazione principale è mantenere integro quel territorio. Gli interessa poco di quello che succede alla popolazione che ci sta dentro. La sovranità capitalizza un territorio e la disciplina cosa fa? «*la disciplina dà forma architettonica a uno spazio e pone come problema essenziale una distribuzione gerarchica e funzionale degli elementi.*»⁵

Per fare della disciplina bisogna avere a disposizione uno spazio chiuso antropizzato e umanizzato: una stanza con delle sedie in cui far sedere gli studenti e tenerli lì per cinque giorni la settimana; una chiesa dove far pregare le persone, l'inginocchiatoio per tenerli in ginocchio o farli alzare o sedere a seconda di quello che fa il prete nella messa. La disciplina senza un'architettura non si riesce a spiegare. Non basta più per la disciplina che ci sia il sovrano e il suddito, tra il sovrano e il suddito ci sono le figure intermedie: c'è il maestro, c'è il direttore della scuola, l'impiegato comunale, il prete, il carceriere, il medico, l'infermiere. Ci sono delle gerarchie. È molto più articolata una dimensione disciplinare rispetto a una dimensione puramente sovrana.

Nella sovranità ci sono solo sovrano e suddito, nella disciplina ci sono una forma architettonica e una gerarchia di personaggi. «*La sicurezza cerca invece di strutturare un ambiente in funzione di serie di eventi o elementi possibili che occorre regolare in un quadro polivalente e trasformabile.*»⁶

La sicurezza cerca di strutturare un ambiente, è un ambiente. Mentre la sovranità ha a che fare con un territorio e la disciplina ha a che fare con un'archi-

tettura, la sicurezza e il controllo hanno a che fare con l'ambiente. Strutturato in funzione di che cosa? Di una serie di eventi o di elementi possibili. La sicurezza lavora sugli eventi, fa succedere qualcosa. Anche la disciplina fa succedere qualcosa ma soltanto come risultato finale di una lunga serie di addestramenti: io ti addestro a stare fermo ad ascoltare, dopo un po' ti ho trasformato in una macchina, in un robot ma non c'è nessun evento. I meccanismi di sicurezza e di controllo invece generano eventi. C'è un'epidemia, un'endemia? Io ti sottraggo a questa endemia, assicuro il tuo corpo contro la scarlattina, contro la difterite, ti convinco a farti visitare regolarmente in funzione di una certa patologia. Sono degli eventi che accadono in continuazione, strutturati, collegati tra loro.

«*La dimensione della sicurezza rinvia perciò a eventi possibili, a ciò che è temporaneo e aleatorio, e che bisogna iscrivere in uno spazio dato. Lo spazio in cui si svolgono serie di eventi aleatori corrisponde, credo, a ciò che è definito ambiente [...] Nella nozione di ambiente il problema fondamentale riguarda la circolazione e la causalità.*»⁷ Che cos'è l'ambiente in fisica? È ciò che serve a spiegare l'azione a distanza di un corpo su un altro. È il supporto e l'elemento di circolazione di un'azione. L'ambiente è lo spazio in cui il sole esercita l'attrazione gravitazionale sulla terra, questo è l'ambiente in fisica. I corpi possono circolare nell'ambiente ed esercitano un flusso su altri corpi facendo in modo che a certe cause corrispondano certi effetti.

«*I dispositivi di sicurezza elaborano, fabbricano, organizzano, pianificano un ambiente ancor prima che la nozione si sia formata e definita. L'ambiente sarà esattamente ciò in cui avviene la circolazione.*»⁸ Il problema della circolazione è esattamente lo stesso presupposto dai Fisiocrati quando dicevano di lasciare circolare le merci se c'era una carestia. Per Foucault non sono solo le merci che circolano ma anche gli effetti sociali. È a questo livello che operano i dispositivi di controllo e di sicurezza.

Per poter controllare, le cose devono comunque succedere, se io le blocco prima perché ho messo in atto un blocco disciplinare non posso controllare nulla. È diverso il modo in cui controllo un carcerato dal modo in cui controllo un libero cittadino: «*L'ambiente è un insieme di elementi naturali come fiumi, paludi, colline; è un insieme di elementi artificiali, come agglomerazioni di individui, di abitazioni ecc. Consiste in un certo numero di effetti di massa che coinvolgono tutti coloro che vi risiedono. Esso rappresenta l'elemento al cui interno si realizza una sorta di cortocircuito tra gli effetti e le cause, perché ciò che è effetto da un lato diverrà causa dall'altro. Per esempio, più c'è addensamento, più ci saranno miasmi e quindi malati.*»⁹

C'è una catena di cause che diventano effetti, questi effetti a loro volta diventano cause di altre cose. Una catena causale. Questo avviene sempre dentro a un ambiente. «*L'ambiente perciò rende conto del fenomeno di circolazione delle causa e degli effetti.*»¹⁰

Poi certo si possono chiamare merci, popolazioni, persone, idee ma sono sempre cose che causano eventi o elementi che causano altri eventi. Quindi quello

che circola in uno stato sociale sono sicuramente le cause e gli effetti.

«*e si delinea infine come un campo di intervento in cui, anziché trattare gli individui come insieme di soggetti di diritto capaci di azioni volontarie, come nel caso della sovranità, o come molteplicità di organismi, come corpi pronti a eseguire le prestazioni richieste, come nel caso della disciplina, occorrerà trattarli invece come una popolazione, cioè come un complesso di individui profondamente, essenzialmente, biologicamente legati alla materialità in cui esistono. L'ambiente designa quella zona di interferenza tra gli eventi prodotti da individui, popolazioni e gruppi, e gli eventi quasi naturali che accadono attorno a essi.*»¹¹

Gli eventi prodotti da individui, popolazioni e gruppi interferiscono con gli eventi quasi naturali che avvengono intorno a loro. L'evento malattia che si produce in certi settori di popolazione genera l'evento morte. L'evento morte con l'apparizione di un cadavere genera l'evento putrefazione che ha come effetto la produzione di miasmi, esalazioni che sono cause di nuovi effetti, di nuove malattie. Quindi c'è un'interferenza tra gli elementi naturali e quelli artificiali dell'ambiente.



Antonio Caronia su Archive.org

«*Il problema tecnico posto dalla città mostra l'irruzione del problema della naturalità della specie umana all'interno di un ambiente artificiale.*»¹² C'è un ambiente artificiale, cioè uno spazio strutturato dagli esseri umani con edifici, funzioni, densità di abitanti e dentro a questo ambiente artificiale c'è la natura degli esseri umani, cioè la predisposizione del corpo degli uomini a fare certe cose che interferisce con gli elementi artificiali che ha creato l'essere umano.

Foucault cita «*quello che è stato senza dubbio il primo grande teorico di ciò che potremmo chiamare la biopolitica o il biopotere,*»¹³ cioè Moheau, da *Recherches et considérations sur la population de la France* (Ricerche e considerazioni sulla popolazione della Francia, 1778):

«*Dipende dal governo se cambia la temperatura dell'aria e il clima migliora; le acque stagnanti che defluiscono, le foreste piantate o bruciate, le montagne distrutte dal tempo o dalla cultura intensiva formano un suolo e un clima nuovi. [...] Se il principio sconosciuto che forma il carattere e gli spiriti dipende dal clima, dai principi alimentari, dagli usi, dalle abitudini a certe azioni, si può dire che i sovrani attraverso menti salde e istituzioni utili, la soppressione delle imposte che moltiplicano le capacità umane e infine attraverso l'esempio che essi stessi danno governano l'esistenza fisica e morale dei loro sudditi.*

«*Come potete vedere, ritroviamo qui il problema del sovrano, che però non è più colui che esercita il potere su un territorio a partire da una localizzazione geografica della sua sovranità politica. Il sovrano ora è un'entità inseparabile dalla natura, si situa al punto di interferenza, di implicazione perpetua tra un ambiente geografico, climatico, fisico ecc. e la specie umana, dotata di un corpo e di un'anima, di un'esistenza fisica e morale. Il sovrano è chiamato a esercitare il proprio potere nel punto di articolazione in cui la natura, intesa come elementi fisici, interferisce con la natura intesa come specie umana.*»¹⁴

La natura nel senso dell'ambiente in cui noi siamo immersi è una cosa e la natura umana è una cosa totalmente diversa, potremmo sempre chiamarla natura ma la natura umana consiste in quell'insieme di potenzialità, di attitudini al cambiamento, all'interferenza, alla rappresentazione, alla simbolizzazione e alla costruzione di doppi di questa cosiddetta "natura" che poi influiscono anche sulla natura stessa. È proprio a tale snodo che il sovrano è chiamato a intervenire, se vuole cambiare la specie umana come dice Foucault deve agire sull'ambiente.

Proviamo a dire cose simili con un linguaggio diverso. Come potremmo definire la biopolitica in un altro modo? Potremmo dire che da un lato la sovranità, la legge e la disciplina danno per scontata l'esistenza della natura e non intendono cambiarla, non intendono interferire con i meccanismi più profondi di questa natura, ivi compresa la natura umana. Danno per scontato che l'uomo sia cattivo, che l'uomo sia malvagio, che qualunque individuo voglia prendere il posto del sovrano, e quindi proteggeranno il sovrano. Non si mettono in testa di cambiare la natura dell'assassino, del maniaco sessuale o del bestemmiatore, si limitano a rinchiuderlo in una galera e semmai a dargli un addestramento fisico per cui il suo comportamento esteriore si conformi a certe regole e a certi modelli, ma non intendono interferire nella natura perché giudicano fondamentalmente la natura un dato, qualcosa di esterno, di immodificabile, a cui l'uomo deve adeguarsi. Sovranità, legge, disciplina rappresentano semplicemente dei meccanismi di adeguamento, di obbedienza dell'uomo a una dimensione naturale esterna data per immodificabile.

Il punto di vista della biopolitica è fondamentalmente diverso. Quando io vaccino una popolazione è perché sono convinto che posso sconfiggere il vaiolo. Posso cambiare il vaiolo, posso cambiare la natura. Posso determinare la scomparsa di qualcosa che la natura mi ha portato. Ho elaborato delle tecniche che sono insieme mediche, sociali e politiche, tecniche specialistiche. Ho elaborato un sapere.

Attenzione a questo sapere però! Il fatto che io sappia che esiste una cosa che si chiama vaccino con cui posso vaccinare il vaiolo non serve a nulla se io non ho dei meccanismi che inducono o costringono o convincono la popolazione a farsi vaccinare.

Allora ecco qui due cose fondamentali. Il primo elemento è che un atteggiamento biopolitico ha come presupposto un'ipotesi di modificabilità della natura. Si può agire sui dispositivi, sui meccanismi della natura. La natura non è più come nel pensiero pre-biopolitico sovranista, giuridico, disciplinare, la natura non è più qualcosa di dato una volta per tutte, di non modificabile. La natura è qualcosa che può essere modificata dall'azione dell'uomo. Ecco il senso in cui l'ambiguità del termine diventa ricca. La natura umana è qualcosa che può modificare la natura. Cosa importa

a questo livello che si riconosca la natura umana come un segmento della natura in generale in senso materialista o che la si definisca in senso cartesiano come la spiritualità o la *res cogitans*? Poco importa, sta di fatto che sono tutti e due meccanismi naturali, ma una di queste due nature può influire sull'altra, e influenzando sull'altra modifica il comportamento dell'uomo stesso, in modo ben più profondo di quanto facevano i dispositivi precedenti, perché dà luogo a comportamenti. È la prima conseguenza di una visione foucaultiana della biopolitica che può essere utile per uno studio sugli esseri umani, sulle repliche degli esseri umani o sulla loro artificializzazione.



Laboratorio sul Futuro di UniPop, Intervista ad Antonio Caronia dal Moratorium di Ubik

Il secondo elemento fondamentale è che i dispositivi biopolitici presuppongono un'implicazione reciproca e un intreccio di sapere e di potere quale mai si era visto nelle società precedenti. Il sapere che non diventa potere è inefficace, è come se non si sapesse nulla: non mi importa di sapere che un certo microrganismo genera la difterite o il morbillo se non sono in grado di agire su quello; e non mi importa di avere trovato il meccanismo astratto attraverso il quale una certa azione, una certa sostanza opera su un'altra se non ho il potere di fare in modo che la popolazione mi segua. Attenzione, il dispositivo "sapere / potere" è abbastanza elastico da poter tollerare entro certi limiti delle diserzioni. È tollerabile che ci siano i Testimoni di Geova che non vogliono fare le trasfusioni o che non vogliono vaccinare i propri bambini o anche che ci sia – è già più pericoloso – un'opposizione di élite culturale che non voglia vaccinarsi, che ha altre idee sulla medicina, purché questo non mi influenzi i grandi numeri, purché il 90% della popolazione si vaccini comunque.

Quindi c'è permeabilità, influenzabilità dei processi naturali, detto in altri termini, c'è artificializzazione della vita; dai primi vaccini di Pasteur alle biotecnologie, c'è stato un cambiamento quantitativo di grande importanza ma c'era già allora l'idea che la natura fosse modificabile. È una cosa che durante le pesti fino al Seicento nessuno avrebbe pensato. Si potevano solo contenere gli effetti, mettere in un Lazzaretto i malati, ma il meccanismo in quanto tale dell'epidemia era immodificabile.

Questo è di importanza fondamentale. Non c'è una vera possibilità di replica degli esseri umani, né di costruzione di esseri umani artificiali, né la possibilità di tecnologizzare il corpo, e quindi di ottenere il

cyborg, senza questo atteggiamento di fondo. L'insistenza di Foucault sulla coppia naturale / artificiale indica che il tema della artificializzazione del corpo è un tema implicitamente foucaultiano: *l'irruzione della naturalità della specie umana all'interno dell'ambiente artificiale*.

La conclusione è che credo sia possibile utilizzare delle categorie foucaultiane nello studio degli uomini artificiali come elementi dell'immaginario, come elementi della quotidianità o della contemporaneità tecnoscientifica, in primo luogo perché le condizioni di apparizione di queste figure sono esattamente le stesse o molto simili a quelle che ripetutamente Foucault enumera per la nascita della biopolitica. Quindi possiamo interpretare l'androide e il robot come delle nascenti figure di biopolitica, come potenziali personaggi biopolitici.

Ma c'è un secondo elemento: le figure del robot, dell'androide, del cyborg in realtà sono elementi biopolitici anche perché sono essenzialmente figure di interferenza tra il sapere e il potere, a partire dagli automi di Hoffman e da Frankenstein, per non parlare di tutte le altre successive fino ai romanzi di Dick e di Gibson. Gli uomini artificiali, replicati o invasati, sono l'effetto di un dispositivo di sapere, sono l'effetto di un certo insieme di conoscenze tecno-scientifiche che sono diventate tali o perché erano all'interno di meccanismi di potere, o perché qualcuno aveva autorizzato la replica di quei corpi, la trasformazione di un corpo umano in un cyborg. O hanno un'autorizzazione, fanno già parte di una zona protetta della società, di un circuito di potere, oppure sono dei fuorilegge, e quindi hanno infranto un quadro normativo di potere precedente, per appropriarsi di qualche cosa che non sarebbe loro spettato e, in questo modo, hanno interferito con gli usuali meccanismi di potere. In maniera ufficiale, legittima, autorizzata o in maniera ufficiosa, illegittima, illegale hanno fruito di questo intreccio tra il sapere e il potere; cioè si sono situati a un certo livello di potere, utilizzando un certo livello di sapere e determinando a questo punto nuove configurazioni dei livelli di potere all'interno della società. Potete leggere qualsiasi romanzo di Gibson o di Dick o di Asimov sugli automi e sui cyborg in questo modo, se volete. Sia che il cyborg o il robot entri in scena come tale, sia che assistiamo alla sua creazione, otterremo l'effetto di un dispositivo biopolitico e avremo la predisposizione potenziale di certi effetti della sua comparsa sugli stessi dispositivi biopolitici.

Quindi, per entrambe queste ragioni, si potrebbe fare uno studio biopolitico dell'uomo artificiale inteso come effetto o figura privilegiata di un processo di artificializzazione della natura di cui la biopolitica è una delle componenti. Secondariamente, non perché sia meno importante, si potrebbe fare questo studio perché all'interno di queste figure si esprime un'articolazione degli effetti di potere dei dispositivi conoscitivi, quindi del sapere di una certa società, e reciprocamente degli effetti degli aumenti di sapere che certe pratiche di potere portano con sé.

Entro certi limiti potremmo anche sostenere che ogni personaggio di un romanzo di fantascienza, anche se è un essere umano, è in qualche modo un robot o un cyborg; potremmo sostenere che la figura dell'uomo artificiale in realtà è una figura paradigmatica e dal momento in cui Olympia o Frankenstein sono entrati sulla scena dell'immaginario hanno robotizzato o cyborgizzato tendenzialmente anche tutti gli altri personaggi, umani compresi.

Nel momento in cui è possibile alterare il genoma di un altro essere umano noi diventiamo tutti cyborg genetici anche se nessuno ha alterato il nostro DNA, come l'apparizione della scrittura ha reso tutti letterati, anche gli analfabeti. Quando è apparsa la scrittura non era importante quante persone scrivevano, bastava una minoranza di persone capaci di leggere e di scrivere perché quel dispositivo sociale diventasse un dispositivo centrale, creando condizioni nuove nei termini di tutta la società, sia per chi era letterato e sia per chi non lo era. Analogamente, potremmo dire che, da un certo punto di vista, non ci sono più uomini naturali una volta che è comparso l'artificio all'orizzonte della specie umana. La formulazione che Foucault usa all'inizio di *Sécurité, Territoire, Population* – l'irruzione della naturalità della specie umana all'interno dell'ambiente artificiale – potrebbe essere completata o corretta in questo modo: *«l'irruzione della naturalità della specie umana all'interno dell'ambiente artificiale determina l'artificialità della stessa natura umana, la trasformazione artificiale della stessa natura umana»*.



Un'ambigua utopia (1977-2000) su Archive.org

Nel momento in cui la natura umana si dichiara capace della creazione, della interazione tra se stessa e un ambiente naturale, automaticamente dimostra che non è più natura nel senso di un dato immutabile. Possiamo pure continuare a chiamarla natura ma dobbiamo definirla come natura manipolabile e modificabile, come è diventato modificabile il nostro DNA oggi. Possiamo pure continuare a chiamarla natura ma è una natura che è diversa dalla natura quale è stata fino alla soglia della sua modificabilità.

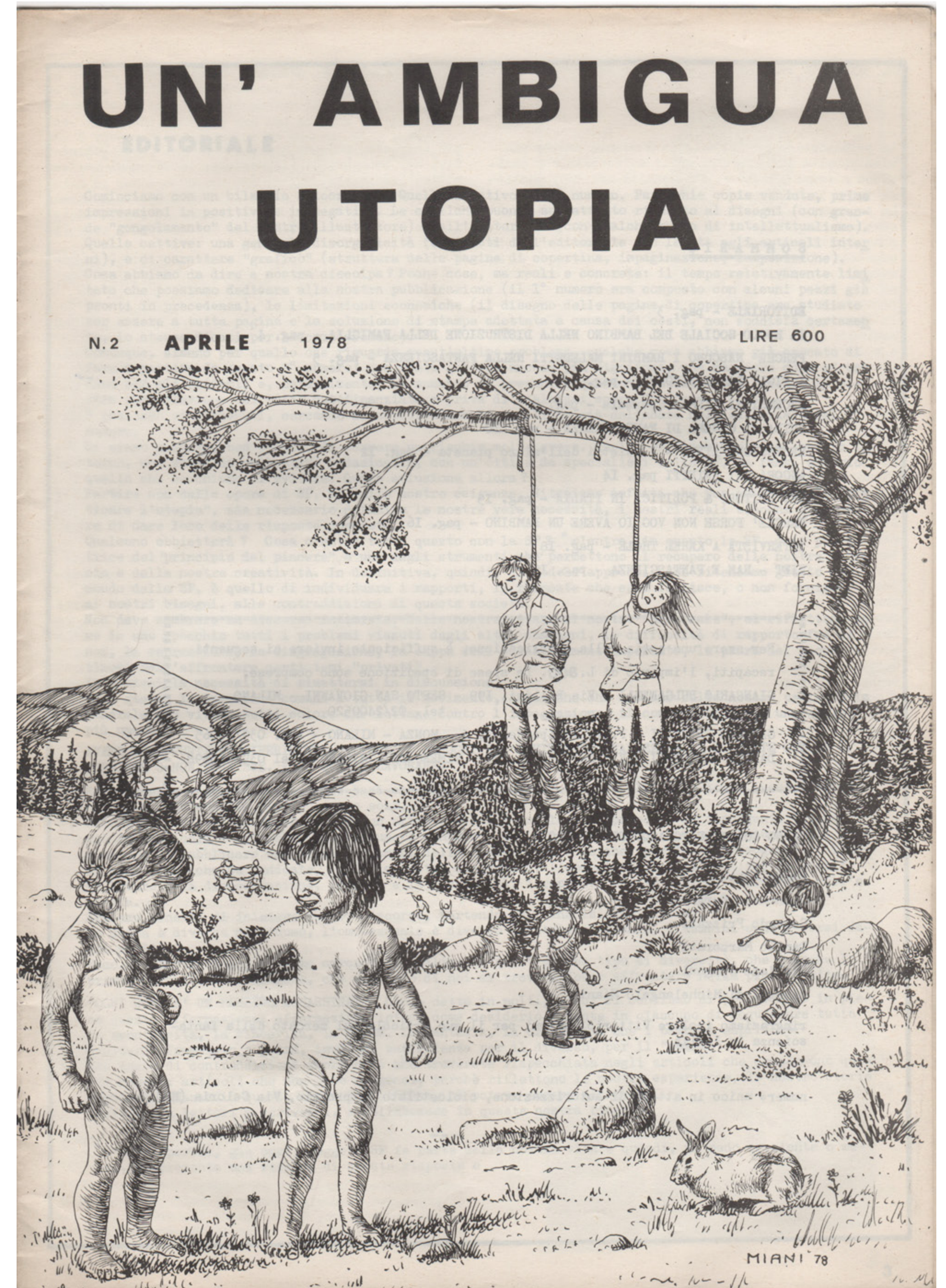
Il merito di Foucault è stato probabilmente quello di retrodatare questa soglia e di farci capire che i prodromi e le precondizioni per l'esplosione tecnologica del XX secolo erano stati già posti nel corso del XVIII e all'inizio del XIX con la nascita della biopolitica, cioè con l'apparizione di un insieme di tecniche di governo della popolazione che non davano più per immutabile il dato naturale, che già configuravano opzioni e possibilità di intervento sul comportamento biologico, sulla biologia delle popolazioni. Ciò che era, o che appariva, in linea di definizione ingovernabile a un certo punto diventa governabile. Questo vuol dire la biopolitica: vuol dire che è stato reso governabile l'ingovernabile.

* Questa lezione si è tenuta il 9 giugno 2010 per il corso di "Sociologia dei processi culturali" presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Trascritta e edita da Loretta Borrelli e Fabio Malagnini, la lezione è stata pubblicata in *Dal cyborg al postumano. Biopolitica del corpo artificiale*, raccolta di scritti di Antonio Caronia, pubblicato da Meltemi nel 2020, nella collana Culture radicali diretta da Gruppo Ippolita. Il libro è a cura di Loretta Borrelli e Fabio Malagnini. Si ringrazia l'editore e i curatori per la gentile concessione.

** Autore prolifico, Antonio Caronia (Genova, 1944 – Milano, 2013) è stato estremamente generoso nella condivisione della sua produzione. Con più di 150 documenti condivisi tra libri, testi brevi e materiali didattici, il suo account Academia.edu è un archivio sempre accessibile di idee e ricerche; la sua presenza su Archive.org è altrettanto vasta, e include testi, registrazioni audio di lezioni e conferenze, materiali video; sempre su Archive.org sono disponibili tutti i numeri della rivista *Un'ambigua utopia*, alla cui storia ha partecipato attivamente dal 1977 in avanti.

*** Nel 2013, Giuliano Spagnul (fra i fondatori, insieme ad Antonio Caronia, del collettivo e della rivista *Un'ambigua utopia*, nonché figura di riferimento per la fantascienza critica e radicale in Italia) tenne presso l'Accademia di Brera ed Unipop a Milano il Laboratorio sul Futuro, un percorso di ricerca e formazione attraversato anche da studentess* dell'Accademia di Belle Arti di Brera, tra cui Arianna Magrini, Agnese Romano e Micol Arfaras. Il laboratorio successivamente continuò la propria attività presso Unipop allo Spazio di Mutuo Soccorso (SMS), importante realtà sociale e abitativa autogestita nata nelle palazzine abbandonate di Piazza Stuparich a Milano, producendo, nel corso degli anni, momenti di confronto, ricerca e produzione artistica che hanno contribuito a mantenere viva l'eredità del pensiero critico di Antonio Caronia. Fra questi si distingue l'eccezionale intervista postuma realizzata dal Moratorium di Ubik, che condensa alcuni dei suoi pensieri più incisivi, fra cui: *«Oggi la prima cosa da fare è ristabilire la pratica della differenza, ossia sabotare dall'interno il capitalismo cognitivo.»*

1. Michael Foucault, *Bisogna difendere la società*, Feltrinelli, Milano 2009, pp. 206-211.
2. Ibidem.
3. Ibidem.
4. Michael Foucault, *Sicurezza, territorio e popolazione*, Feltrinelli, Milano 2005, p. 29.
5. Ibidem.
6. Ibidem.
7. Ibidem.
8. Ivi p. 30
9. Ibidem.
10. Ibidem.
11. Ibidem.
12. Ibidem.
13. Ivi, p. 31.
14. Ibidem.





Paola Di Bello, *L'Enigma dell'Ora*, 2002. Courtesy Collezione Farnesina, Roma e Museo del Novecento, Milano



24 In alto: Tiziano Doria, *Mostri #4*, 2016; a destra: *Mostri #2*, 2016



25

Tiziano Doria, *BLINDO #1, #2, #3*, 2017 --> pag. 57





Nel punto più remoto del pianeta nasce Nemo Heights.

La prima infrastruttura
subacquea di lusso
progettata come asset ad
altissimo potenziale.
Il settore ocean-tech &
deep luxury cresce oltre il
18% annuo. Entrare ora
significa anticipare il mercato.

Scopri l'opportunità.
Investi oggi nel domani.



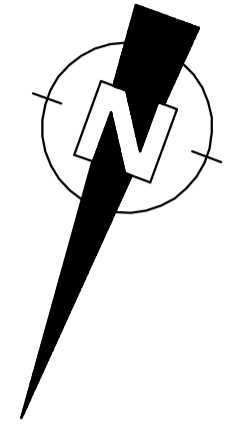
**NEMO
HEIGHTS**

Extreme luxury.
Immergiti nel futuro. Prima degli altri.

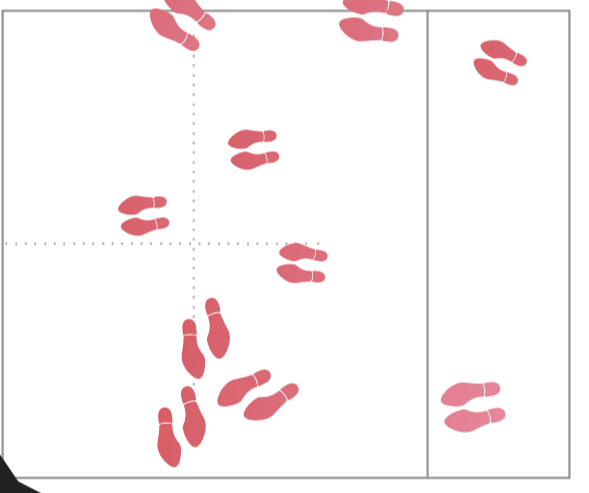
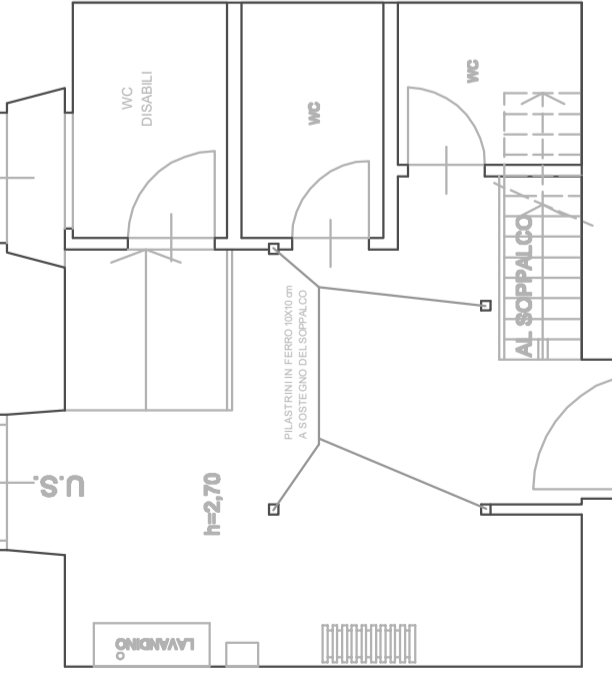


**NEMO
HEIGHTS**

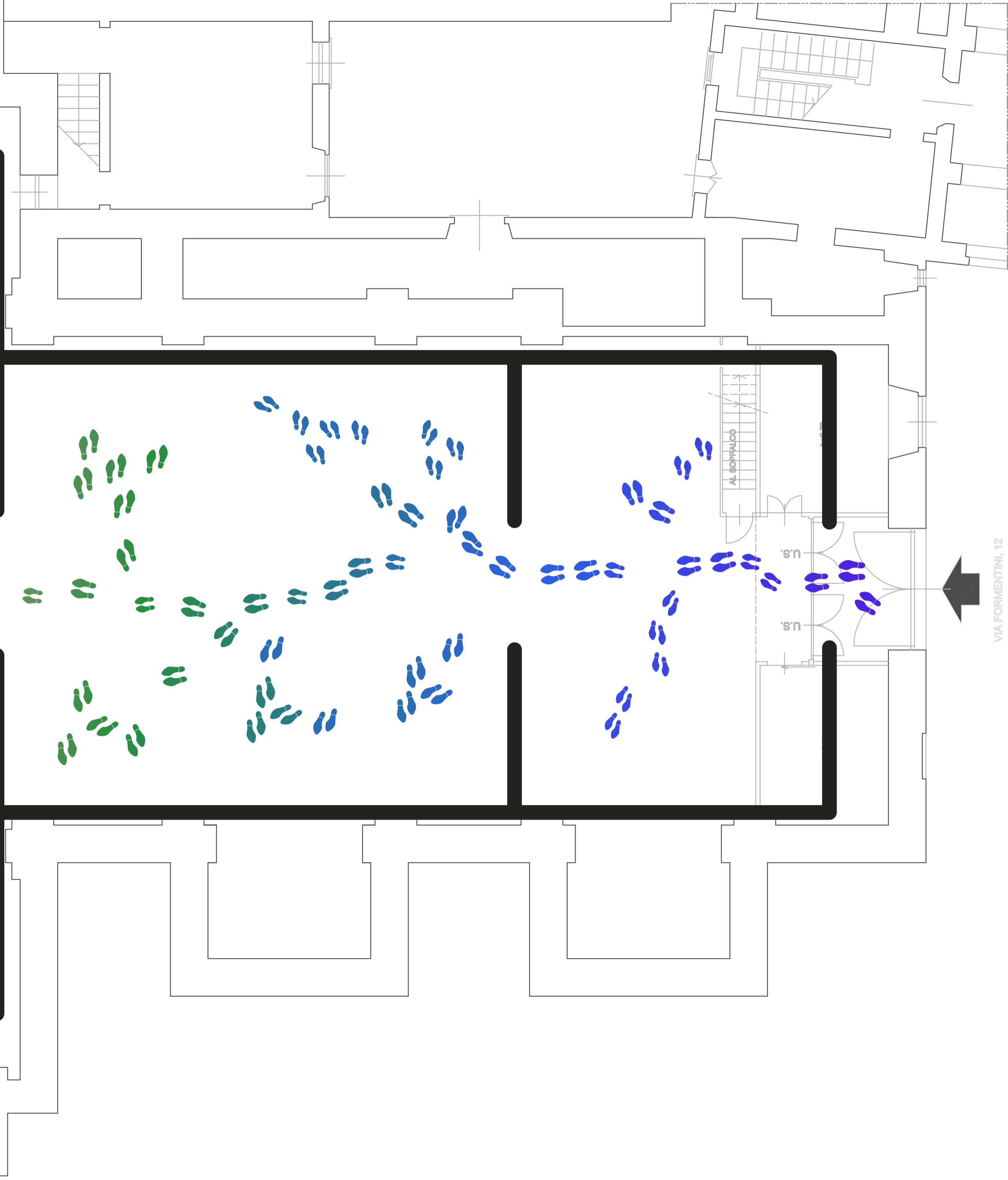
CORTILE
(Proprietà GENERALI)



CORTILETTO ESTERNO



u.s.

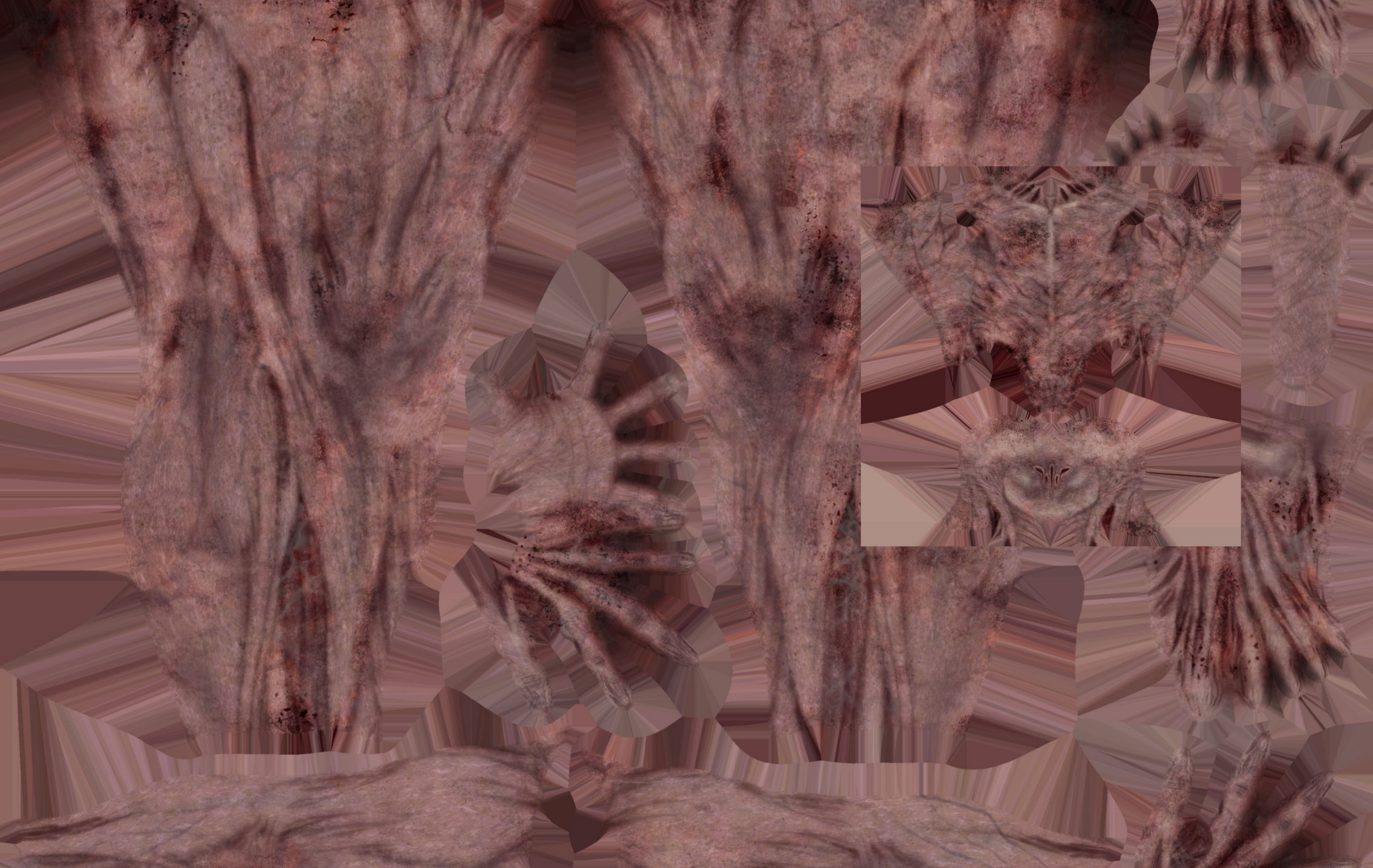


VIA FORMENTINI, 12











Pubblichiamo in queste pagine tre frammenti di Paolo Rosa (1949 - 2013) recuperati tra le sue carte e gentilmente trasmessi da Laura Marcolini di Studio Azzurro. Rosa, che di Studio Azzurro è stato, con Leonardo Sangiorgi e Fabio Cirifino, uno dei fondatori nel 1982, ha avuto un rapporto importante con l'Accademia di Brera, di cui è stato allievo e poi maestro. Docente di ruolo al liceo artistico dal 1975, comincia a insegnare all'Accademia di Brera nel 1996, partecipando nel 1998 all'istituzione della Scuola sperimentale di Nuove tecnologie dell'Arte, che muove i suoi primi passi sotto la direzione di Franco Mazzucchelli. Il suo impegno in Accademia gli è valso nel 2004 la nomina ministeriale nella Commissione di Valutazione Nazionale per il settore delle Accademie di Belle Arti, e quindi l'elezione, nel 2009-2010, a Preside del Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate di Brera. Come professore, ha dato alla Scuola la sua impronta multidisciplinare, contribuendo a scegliere il corpo docenti che ne ha plasmato l'identità e a introdurre invenzioni straordinarie come quella dei Focus, momenti di sospensione dell'attività didattica ordinaria per raccogliersi attorno a ospiti che fossero in grado di esporre docenti e studenti a un pensiero e a una prospettiva disciplinare differente.

Se i suoi ultimi anni di didattica sono stati resi inquieti da una situazione contrattuale incerta e irrisolta, di lui ci resta un lascito di idee, appunti, programmi, progetti, visioni di grandissima attualità, ancora tutto da studiare. E la sua grande dolcezza.

Pubblichiamo questi tre frammenti nella loro forma originaria, limitandoci a correggere alcuni errori di battitura che potrebbero comprometterne la leggibilità. Il primo, "Decalogo per giovani artisti indoor", non è datato ma risulta databile dalle proprietà del file al 9 giugno 2004. Il secondo, "Lo spirito libero dell'artista e la regola dell'uomo responsabile", è datato 25 agosto 2006; Il terzo, "Estetica dell'invisibile. Dalla sparizione dell'arte all'arte della sparizione", riporta in calce l'anno 2008 ed è stato utilizzato come dispensa nell'A.A. 2010-2011, per poi essere pubblicato nel volume *Paolo Rosa. Un artista plurale* (Silvana Editoriale, Milano 2015), curato da Elisabetta Longari e prodotto dall'Accademia all'indomani della sua scomparsa.

Un sentito ringraziamento a Osvalda Centurelli, moglie dell'artista, per aver gentilmente concesso l'accesso al suo archivio e per il prestito dell'opera in mostra.

[Domenico Quaranta]

PRIMA BOZZA indoor/outdoor
Per un manuale aperto dedicato ai giovani artisti che s'inoltrano nei meandri delle nuove tecnologie:

1) Evitate di considerare i mezzi che adoperate come semplici attrezzi. Essi esprimono la complessità e l'arroganza del mondo in cui viviamo, la rappresentano e la formano, indipendentemente da come li si usano. Per questo occorre dialogare e scontrarsi con essi ma senza l'atteggiamento di "usarli" poiché essi sono in grado di "usare" te.

2) Il gioco, il piacere del dispositivo sono componenti importanti, spesso auspicabili e talvolta ineludibili; formano la leggerezza dell'espressione.

Ma il gioco fine a se stesso è cosa altra dall'arte. Che richiede estrema serietà di percorso, di ricerca del senso, e qualche volta estrema sofferenza creativa.

3) La ricerca deve essere in direzione propositiva: la nostra epoca è piena di eccessi, di destrutturazioni, di catastrofi, forse l'arte può agire in direzione contraria, remando contro il senso di rovina, può prefigurare l'inizio di nuovi cammini. La tecnologia, con le sue potenzialità, è una chance straordinaria.

4) Il sensazionale, il provocatorio, l'orribile sono componente principale del mondo mediatico, sia informativo, che spettacolare, che pubblicitario. Non rincorriamoli. Possono esserci altre strade per comunicare? Possiamo prenderci la libertà di uscire da questo enorme ma stridulo coro?

5) Usate poco la definizione di "artista", l'abuso involgarisce e poi essendo così giovani perché essere così convenzionali?

6) Etica ed estetica

7) Togliere e non mettere

8) Stare insieme

9) Identità

10) Diffidate dai critici, la maggior parte non sanno di ciò che state pensando e facendo

11) Coraggio nell'uscire dalle retoriche e dai lidi sicuri delle poetiche consumate (concettuale e altro). L'artista è colui che disincaglia il sentire non lo ancora.

12) La suggestione del sociale

13) Non c'è solo tecnologia, questo è evidente, ma l'artista specie se giovane è in prima linea. E la prima linea, oggi, è determinata da questi mezzi e linguaggi.

Sono essi che formano l'immaginario contemporaneo. Vogliamo affrontarla questa fortezza o girare le spalle?

La responsabilità

L'amore per il proprio pubblico, il dialogo, la considerazione dopo anni e anni di disprezzo, di autoreferenzialità, di mastrismo, di provocazione, dopo che è stato ridotto a percentuale, auditel, share, perché non considerarlo come fonte di straordinaria capacità espressiva?

L’esperienza che sto conducendo da diversi anni all’Accademia di Brera e da molti di più nella mia attività con Studio Azzurro mi sollecita ad alcune riflessioni sul tema del “multimediale” nell’ambito della ricerca artistica e dell’insegnamento nelle Accademie.

“Multimediale”, prima di tutto, è una definizione di transito di cui dobbiamo accontentarci e di cui intuiamo la provvisorietà e il limite. Anzi, proprio lo sfuggire a una denominazione convincente e definitiva, ci rivela la natura complessa e instabile della materia che stiamo trattando, manifesta la difficoltà di comprenderne la forma e in alcuni casi l’importanza.

Se la fluidità di questo mondo fatto di tecnologie e di virtualità, il suo continuo e spiazzante evolversi ci impone pensieri non definitivi, a volte persino illusori, allo stesso tempo la sua irruenza ci porta ad avvertire dei sentimenti molto impegnativi e chiari che ci fanno sentire il peso di gravose responsabilità. Abbiamo coscienza che siamo entrati in un’epoca di straordinario cambiamento, di novità che non hanno riferimento storico precedente, in cui questi “agenti” sono determinanti a modellare immaginari e comportamenti, sistemi relazionali e dinamiche sociali.

Quest’epoca ha messo in crisi molti dei riferimenti cui ci siamo rifatti in precedenza dal punto di vista etico e, aggiungerei senz’altro, anche estetico; ha palesato la potenza incontrollata di un linguaggio trasversale, basato su media, reti e interattività, ormai diffuso in tutti gli spazi del nostro quotidiano oltre che largamente espanso sulla superficie del pianeta e inesorabilmente penetrato nelle culture al punto di forzare le diversità, appiattendole o esasperandole.

Tutto ciò comporta che chi si vuole avvicinare a questo mondo dal punto di vista espressivo, ne abbia chiara la complessità e la delicatezza. Che chi si avvicina con la curiosità esplorativa e con la volontà di ricerca che da sempre contraddistinguono il fare artistico, senta su di sé l’impegno di trattare una materia cruciale non solo nei confronti del sistema arte ma per la società del futuro.

È una fase storica, che ci chiede infatti il coraggio di abbandonare sia l’atteggiamento euforico e spesso acritico nell’avvicinare questi mezzi e questi linguaggi; sia quello, presuntuoso e anacronistico, che li sottovaluta nell’uso strumentale - semplicemente al servizio dell’artista o del comunicatore.

E pur mantenendo l’impegno di una grande capacità esplorativa e di disponibilità al nuovo occorre intrecciarlo alla consapevolezza degli effetti, delle ricadute negative, delle conseguenze.

Del resto, che la tecnologia non sia solo uno strumento in più della nostra tavolozza, ma che abbia un valore simbolico sul modo di pensare il nostro mondo ce lo può insegnare proprio la storia dell’arte. La prospettiva nel XV sec., che pure era strumento geometrico, quindi tecnico di rappresentazione, certo non nascondeva il suo essere, anche e soprattutto, pensiero sull’uomo e sul mondo. Dalla centralità del punto di vista dell’uomo sul mondo, stiamo forse scivolando oggi alla centralità delle nostre responsabilità di uomini verso il mondo.

In questa visione, che ho appena sfiorato, può risultare già chiaro il perché ritengo cruciale che le nostre scuole artistiche, che hanno così grande tradizione, siano nel dovere di occuparsi di tutto ciò e debbano essere in prima linea in questo processo di cambiamento. Proprio perché l’arte, ma non solo se penso all’enorme quantità di applicazioni creative nel mondo dei media, può essere oggi elemento determinante in grado di ridefinire una sensibilità, di produrre suggestioni, immaginazioni fondamentali nella direzione di un cambiamento più equilibrato e più partecipato nella società. In qualche modo potrebbe risultare uno straordinario ed efficace anticorpo nei confronti di una condizione che avvertiamo tutti, attraverso precisi sintomi, quanto meno come preoccupante.

In questo periodo mi è capitato frequentemente di ritrovarmi a parlare, e qualche volta collaborare, con scienziati che si stanno occupando di problemi delicati della nostra contemporaneità, legati anch’essi alle applicazioni tecnologiche. Pensiamo solo al problema della genetica, nel microcosmo e dell’astrofisica nella dimensione del grande cosmo. Ogni qualvolta in queste discussioni, piene di preoccupazione, si è arrivati allo stesso punto: la necessità della vicinanza all’esperienza dell’arte come riferimento e visione per comprendere o per essere sollecitati a trovare il punto limite o di senso, insomma l’orizzonte immaginario entro cui collocare le proprie ricerche. E tutti sappiamo quanto ci sia bisogno che, anche nella impressionante fuga della ricerca scientifica e tecnologica, si ritrovi il senso dell’equilibrio, della effettiva necessità, della felicità della scoperta utile.

Innovare o inventare, potrebbero definirsi anche nella virtuosa, creativa e saggia capacità di utilizzare l’enorme potenziale che abbiamo creato, piuttosto che nell’inoltrarci ancora in un inesorabile cammino fine a se stesso. Questo, a mio avviso, vale per la scienza e vale anche per l’arte.

Credo che nella veste di educatori ci si debba occupare di fornire un quadro di complessità, di responsabilità oltre che ovviamente di sollecitare lo stimolo felice alla creazione. E che occorra sottoscrivere ciò che diceva Einstein: “l’arte suprema di un maestro è la gioia che si risveglia nell’esperienza creativa e nella conoscenza”.

Valorizzare maggiormente la relazione con i linguaggi delle nuove tecnologie nell’ambito dell’istruzione artistica è indispensabile, come dimostrano ormai da tempo le istituzioni analoghe di tutta Europa. Ma occorre farlo con un nostro percorso. Affiancandosi, senza contrapposizione, alle espressioni più tradizionali; cercandone la continuità: sapendo che anche dalle relazioni con la sapienza e l’esperienza storica e tradizionale si può rendere fertile l’esplorazione più audace. Nel caso del nostro territorio e della nostra storia, questo fattore può farci ritrovare gli elementi di una identità, di una unicità culturale, proprio in un sistema ibrido e globalizzato come quello del multimedia. Ma con questo atteggiamento occorre saper accogliere, senza indugio, anche gli elementi di rottura, indotti dalle inedite condizioni e necessari a ritrovare un nuovo ruolo e un efficace approccio artistico. Se necessario, reinventandosi un sistema, un nuovo “luogo” di relazioni con le persone e il territorio, con il mercato e la cultura d’impresa. Ridefinendo la figura stessa dell’artista nel rapporto con una progettazione complessa e molteplice, lo statuto dell’opera di fronte agli scenari immateriali e virtuali, le modalità dell’azione nei nuovi ambiti sociali. Non è in fondo proprio l’arte, nella sua lunga e complessa storia, che ci racconta questo entusiasmante intreccio di continuità e di rotture? Questo appassionato susseguirsi di sfide avvincenti, di invenzioni in contrattempo che sanno ogni volta disincagliare e rigenerare il sentire del contemporaneo?

Tornando proprio all’instabilità di questa epoca, alla sua “modernità liquida”, come la definisce Zygmunt Bauman, più che di verità solide, di certezze artistiche, di sicurezze “professionali”, le nostre aule di Accademia, le nostre scuole Multimedia, dovrebbero diventare anche e soprattutto luoghi di formazione di atteggiamenti aperti, di passioni civili, di curiosità inclini alla scoperta e alla domanda. Portate all’entusiasmo di una esplorazione su uno scenario che risulta inedito: meraviglioso e spaventoso allo stesso tempo. Che deve essere praticato e raccontato, metro per metro, pixel per pixel, bit per bit, con lo sguardo del poeta e dello scienziato. Con lo spirito libero dell’artista ma anche con la regola dell’uomo responsabile.

Gli occhi della nostra epoca vogliono sempre più vedere ed essere visti. Si sgranano per guardare la realtà che li circonda e per osservare il proprio riflesso, ma desiderano appropriarsi, dandone piena forma, di sogni, fantasie, impressioni, perfino concetti. Al punto che per farlo hanno inventato i più sofisticati strumenti capaci di materializzare ciò che era raffigurabile soltanto nel pensiero. Gli occhi della nostra epoca hanno spinto il visibile oltre il visibile, il micro nel macro, hanno apparentato il vedere con il potere, l’iconografico con il pornografico. Tuttavia in questo trionfo dello sguardo e delle immagini, emerge forte in noi una necessità contraria. La bellezza dell’invisibile. Il valore del lato d’ombra, del buio e del silenzio.

L’epoca dominata dalla visione genera infatti il bisogno del suo opposto.

Un bisogno che si avverte in tutte le dimensioni delle nostre relazioni: dal corpo al territorio alle cose, poiché in ciascuna di esse l’estrema visibilità ha generato un processo di anestizzazione diffuso, di incapacità di ascolto, di aridità di sentimento.

Il corpo, ad esempio è stato reso visibile in quasi tutte le sue parti, sondabile e rivelabile, ma questa visione, anche estrema, è come se ci avesse privato della capacità di sentirlo, ascoltarlo nel suo profondo. È come se non fossimo più in grado di percepire o far percepire il suo linguaggio, se non in quella forma mediata dal vedere. Una perdita di sensibilità d’ascolto e di capacità di parola che esalta i modelli comportamentali precostituiti, e si manifesta persino nella diffusa necessità di inscrivere sulla propria pelle segni permanenti. Appelli afasici in forma di tatuaggi.

Anche il territorio è stato osservato e raffigurato nel modo più dettagliato possibile: affinando gli strumenti geometrici prima e tecnologici dopo, conquistando le visioni zenitali, le simulazioni satellitari. Lo si pratica con mappe che guidano visivamente e vocalmente. Lo si domina come nemmeno la fantasia di Luis Borges e dei suoi cartografi imperiali avrebbero potuto immaginare. Lo si monitorizza nelle sue variazioni meteo e nei suoi riscaldamenti. In modo continuo, comparato e in tempo reale. Sembrebbe un mondo sorvegliato a vista. Tuttavia si ha l’impressione che in questa ipervisibilità resti poca traccia del suo strato mitico, dei segni simbolici, della sua profondità storica, del suo essere territorio-tempo oltre che territorio-spazio. Anche qui si rischia di perdere la comprensione della sua lingua e così non si riescono ad ascoltare i suoi infiniti e a volte disperati appelli.

Persino le “cose” che abbiamo l’abitudine di realizzare, raccogliere o distruggere, perdono la loro funzione significante nella natura ipervisualizzata della loro progettazione, della loro divulgazione e del loro uso, acquisendo un senso unicamente legato alla funzione immediata o alla soddisfazione di un desiderio indotto. Esse perdono il substrato emotivo, storico, mnemonico: il loro lato invisibile. La specie umana ha sempre prodotto oggetti capaci di materializzare i propri sogni, ma essi non erano il sogno fattosi realtà, come oggi capita, ma erano solo il tramite per il sogno. Nelle culture più evolute gli oggetti erano portatori di significato, con la prerogativa “ di mettere in comunicazione il visibile con l’invisibile, ossia con eventi e persone lontane nello spazio e nel tempo, se non addirittura con esseri situati al di fuori di entrambi”, sintetizza Carlo Ginzburg.

Lo scenario attuale, viceversa, è immerso in una moltitudine di sogni che vogliono farsi realtà. Il mondo si riempie di cose da vedere, d’immagini da non perdere, di attimi qualunque congelati in miliardi di istantanee. Ci stiamo privando del piacere dell’assenza.

In questa dinamica dell’eccesso, la tecnologia ha avuto un ruolo determinante, ha generato, amplificato e diffuso nel suo sistema mediatico queste tendenze, ha pervaso spazio e tempo di ciascuno di noi, ha determinato il ritmo della nostra vita e del nostro pensiero e indotto a modelli funzionali al suo sistema. Possiamo ascrivere ad essa buona parte delle responsabilità. Certamente insieme a noi, complici, che

abbiamo assecondato questa invasività, l’abbiamo accompagnata sino al punto di esserne travolti. Tanto che oggi nutriamo più di un dubbio sul fatto che, nel frattempo, la tecnologia si sia trasformata da un mezzo a un fine. Tuttavia, non possiamo che trovare in essa stessa, nella sua natura, fonte di questa preoccupante situazione, il rimedio omeopatico capace di ribaltare queste dinamiche. Non possiamo che utilizzare gli stessi elementi peculiari per riequilibrare l’organismo sociale sofferente.

Poiché è un’emergenza che concerne il campo delle sensibilità, insieme al “rimedio” tecnologico, si auspica anche un ruolo attivo dell’arte. Abbandonando le sue derive autoreferenziali e prone alle dinamiche dei profitti, l’arte della nostra epoca ha infatti l’occasione per ritrovare, in questa funzione, la sua natura di anticorpo sensibile, la sua efficacia ad agire in controtempo. Può ritrovare lo spazio di lavoro in grado di disincagliare “il sentire” delle persone, ormai anestetizzato dal solo “vedere”, e proiettarlo in una nuova qualità percettiva e progettuale. Questo presuppone che essa sappia prendersi delle responsabilità, che sappia formulare delle risposte propositive alla domanda fatta sopra e sappia reagire, in modo “politico” come direbbe Benjamin, alle condizioni di privazione cui siamo sottoposti. Un’arte capace di riflettere anche su se stessa, affinando nuovi strumenti e pensieri, elaborando diverse attitudini e passionalità e disponibile a mutare come tante volte è capitato nella sua storia proprio per sfuggire al suo asservito svuotamento.

Questi rapidi ragionamenti spingono ad affermare che non solo è necessaria una presa di coscienza per chi pratica il mondo delle arti, ma è anche indispensabile far corrispondere ad essa una elaborazione di valori estetici inediti che non possono prescindere da questo stato delle cose e che presuppongono la capacità di dare senso ad una “bellezza” opposta a quella diffusa dai media. Cominciando nell’esempio del nostro caso da un’attitudine che rivaluti il valore positivo della sparizione.

Si tratta cioè di passare dal gusto del far vedere, del “rappresentare”, alla necessità del far sparire. Piuttosto che dare visibilità a ciò che è invisibile, spingere il visibile nell’invisibile, recuperare quella bellezza dell’assenza che si anima solo attraverso un processo di propria e intima “immaginazione”.

I linguaggi sensibili delle arti, dopo aver partecipato in modo determinante alla cultura del visibile, e ultimamente dell’ultra-visibile, possono rivalutare la bellezza dell’invisibile. Possono riportarci all’esperienza del sogno, del nostro sogno, dopo esserne stati espropriati. Possono riconciliarci con il mistero, l’impossibile, l’infinito senza lasciarli in balia del sovrannaturale e di tutte le sue declinazioni, più o meno speculative, mistiche e religiose. Possono fare qualcosa per riattivare una fantasia “dentro di noi”, un mondo esclusivo dai sapori inediti e profondi. Base necessaria per attivare un sano processo di relazioni.

La natura immateriale, impalpabile e impermanente, conseguenza del processo tecnologico dei linguaggi attuali, offre una delle opportunità più nitide per un intervento efficace e ristabilizzante. Ricorrendo a un’esperienza personale, molti anni fa, all’inizio del nostro percorso di ricerca artistica attraverso questi linguaggi, il fatto che le opere, le installazioni, gli ambienti sensibili da noi realizzate come Studio Azzurro non avessero una natura “oggettuale”, non potessero essere trattati, collocati, nemmeno classificati come abitualmente accadeva, proprio perché effimeri e volatili, sembrava soprattutto una diminuzione delle caratteristiche delle opere stesse. L’impossibilità di “sedimentare la presenza” appariva come un ostacolo alla divulgazione e alla eventuale commercializzazione. Sembrava un perdere contatto con la storia a causa del non poter depositare nulla di permanente. Tuttavia successivamente, più coscienti di questa natura imprescindibile, si è evidenziato un senso contrario. Il valore cioè, anche simbolico, di un’arte “che si toglie dai piedi”. Un’arte che sa, a costo di grandi rinunce, dare il buon esempio, dimostrando l’importanza di avviare un processo di svuotamento o almeno di non ulteriore accrescimento di presenze. Oggi infatti, diversamente da altri tempi, il processo di accumulazione, di riempimento che spesso confinano con il rifiuto è così devastante che

un segnale opposto diviene un valore prezioso da perseguire. Andare per il “levare” piuttosto che il “mettere”. Togliere il più possibile, liberare il mondo, il suo tempo, il suo spazio, dalla densità opprimente di immagini, suoni, accelerazioni. Recuperare il vuoto e il silenzio, come dicevamo, intorno a noi e dentro di noi.

L'arte della sparizione scongiura il pericolo della sparizione stessa dell'arte. La dimensione eventuale, apparire e poi sparire, e lo spingere il visibile nell'invisibile, mostrano una proprietà straordinaria di permanere e di “farsi immagine-viva dentro di sé”. L'assenza infatti mobilità immaginazione e memoria che certamente rappresentano il filtro più affidabile per determinare se un'esperienza è degna di essere appesa dentro di sé piuttosto che nel salotto di casa propria.

In un ambiente così segnato dalle esasperate esibizioni fini a se stesse della cosiddetta cultura del “contemporaneo”, alimentata da un sistema che la spinge lontano dalla gente, verso le derive finanziarie e decorative, verso la sua morte civile, all'arte occorre un'inversione che può essere emblematicamente espressa proprio in un deciso recupero del suo spirito etico come radice profonda del suo pensiero estetico.

La possibilità di sfruttare alcune qualità introdotte dai nuovi dispositivi tecnologici può far pensare che esistano serie possibilità per avviare un nuovo percorso in questa direzione. Prima di tutto la natura immateriale dei nuovi mezzi, storicamente anticipata dalla fotografia e dal cinema ed evolutasi nel processo rapido che hanno prodotto la televisione e il mondo digitale sino al consolidarsi dello straordinario mondo virtuale diffuso dalla rete, induce a pensare che la capacità di sparizione, di memorizzazione, di istantaneità e di dialogo fuori dal tempo e dallo spazio possa essere praticata in modo consapevole e virtuoso. Numerosi esempi ormai “concretizzano” questa possibilità e danno seguito a un sentimento espresso più volte dalle antenne più sensibili del mondo dell'arte. Ci ricordiamo il Manifesto spazialista di Fontana scritto nel 1952? “È vero che l'arte è eterna, ma fu sempre legata alla materia, mentre noi vogliamo che essa ne sia svincolata, e che attraverso lo spazio, possa durare un millennio, anche nella trasmissione di un minuto”.¹ Quello della smaterializzazione, della sparizione, oggi non è più solo una dichiarazione estetica. Ma appunto una necessità etica che viene richiesta da un mondo sofferente e in emergenza.

Offre spazi all'invisibile anche l'ormai diffusa modalità di una pratica non-lineare della narrazione, derivata, oltre che dalle sperimentazioni delle avanguardie artistiche, dallo sviluppo di una cultura scientifica che si allontana sempre più dalla ricerca di certezze assolute e che si esprime nella metafora della rete.

Nei vuoti di un racconto sviluppato attraverso le maglie di sequenze diverse, si formano nella percezione dello spettatore feconde possibilità immaginative. Le potenzialità di un montaggio virtuale che ciascuno fa nella propria testa, accostando per analogie, prossimità e casualità, prendono senso, infatti, solo attraverso un solido e partecipato processo d'attivazione degli spazi di assenza che stanno tra una sequenza e l'altra.

Anche nelle dimensioni dell'esperienza si aprono dei vuoti pieni di senso. Lo sviluppo di un assetto sinestetico che intreccia le modalità percettive dell'uomo confondendo il sentire biologico con un suo doppio prodotto dall'enorme virtualizzazione tecnologica dello scenario, crea la sensazione di un vuoto improvviso e ricco di domande sulla natura delle cose e genera una rinnovata capacità di oltrepassare l'ambito dell'esperienza sensibile immediata. Capacità, come dice Carlo Ginzburg, “che contraddistingue il linguaggio, e più in generale la cultura umana. E che nasce proprio dall'elaborazione dell'assenza”.² Piccoli stacchi percettivi che, nell'attimo dell'apnea, del vuoto trattenuto al senso, si oppongono ad una diffusa an-estetizzazione sociale.

Infine, l'interattività. La progressiva diffusione del dispositivo interattivo, che governa potenti sistemi di comunicazione e che, innescando forme evolute di controllo e di consenso, determina molti dei comportamenti e delle modalità della vita civile, offre comunque un'opportunità: quella di

sfruttare la sua consistente capacità relazionale, la sua capacità di produrre tracce e, soprattutto nella forma della rete, di innestare nuove forme di socialità. Sono caratteristiche che consolidano l'affermarsi di una nuova estetica, basata sulla relazione piuttosto che sulla cosa. Una concezione in cui l'“opera” appare soprattutto nell'originalità e bellezza del gesto, del “bel gesto”, prodotto dallo spettatore, piuttosto che nella forma, nella “bella forma”, prodotta dall'artista. Il quale artista rimane sì creatore, ma di un processo che resta sostanzialmente invisibile sino a quando attraverso modalità basate essenzialmente sulla partecipazione e sulla collaborazione, e con l'introduzione di forme di ritualità nuove e condivise, lo stesso processo si materializza nell'esperienza delle persone.³

L'elaborazione dell'assenza e la pratica dell'invisibilità divengono dunque, secondo questi ragionamenti, elementi necessari per decostruire e praticare il mondo complicato che abbiamo di fronte e che ci propone incessantemente sollecitazioni di ogni genere. Mondo in cui, e non è un caso, ci siamo accorti di perdere proprio il nostro “punto di vista” e con esso parte della nostra identità.

Il primato del “vedere” è ormai compromesso, risulta insufficiente ad affrontare tale complessità, che richiede viceversa una riabilitazione di tutte le nostre sensibilità e di nuove forme sinestetiche.

Perdere il primato della vista significa peraltro allontanarsi da quella cultura che per secoli ha alimentato la nostra fiducia nella conoscenza, cioè proprio da quando il punto di vista è stato istituito come elemento di ordine simbolico, razionale e visivo, di congelamento della complessità e del mistero, dell'imponderabilità, di annullamento dell'invisibile.⁴

L'epoca della proliferazione, della riproduzione, compresa la ormai mitica interpretazione data da Walter Benjamin, deve esaurirsi, interrompersi. Deve lasciare spazio a una cultura dell'immaterialità, dell'essenzialità e dell'impossibilità. “È in questa direzione che l'arte che opera con le tecnologie può avere un ruolo guida, creando senza depositare, affermando la propria essenza mediante la bellezza del non esserci (dell'apparire e sparire senza fissarsi e fermarsi in una forma e in un oggetto permanenti), privilegiando ed estendendo la facoltà desiderante rispetto all'oggetto del desiderio, suscitando quel senso di meraviglia e di stupore che secondo gli antichi greci era l'origine gioiosa del senso del bello, rivelando lo stupore della conoscenza sensibile che si trasforma in esperienza autentica e non in una mera suggestione spettacolare”.⁵

Un'arte, come direbbe Italo Calvino, che può esistere solo “all'ombra delle nostre palpebre abbassate”.⁶

1 “Manifesto del Movimento Spaziale per la Televisione” firmato il 17 maggio 1952 da Ambrosini, Burri, Crippa, Deluigi, De Toffoli, Dova, Donati, Fontana, Giancarozzi, Guidi, Joppolo, La Regina, Dilani, Morucchio, Peverelli, Tancredi, Vinello.

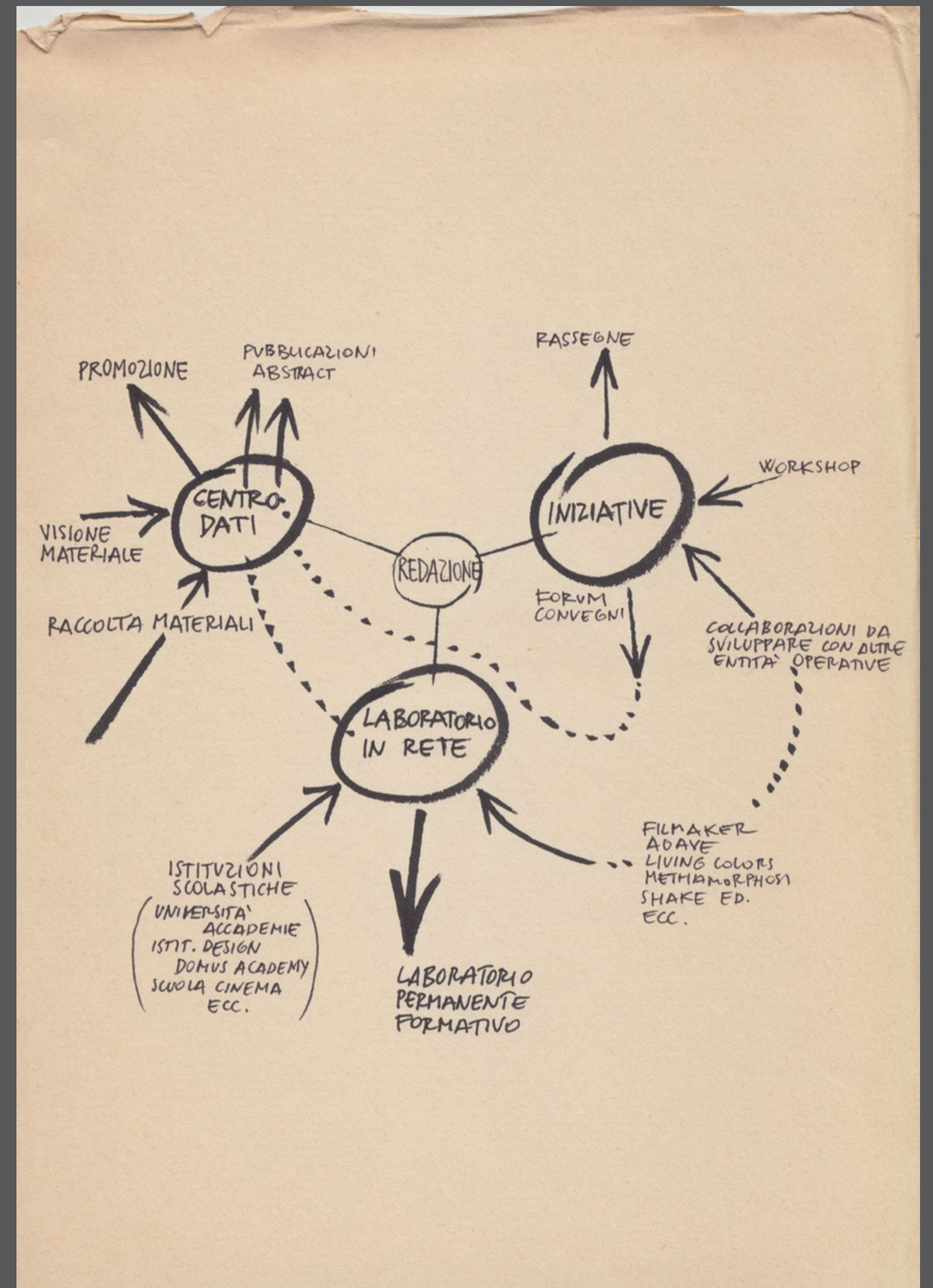
2 Carlo Ginzburg, *Storia notturna. Una decifrazione del sabba*, Torino, Einaudi, 1989.

3 Questi concetti sono stati sviluppati in un mio breve saggio interno al volume, *Arte tra azione e contemplazione*, a cura di Andreina Di Brino e Silvana Vassallo, ETS Pisa, 2003, pag. 41.

4 Una significativa elaborazione di questi concetti è stata fatta da Lidia De Candia nel suo libro *Polifonie Urbane, oltre i confini della visione prospettica*, Meltemi 2008.

5 Tratto dall'introduzione al libro *L'arte fuori di sé*, di Andrea Balzola e Paolo Rosa, in corso di pubblicazione [pubblicato nel 2011 da Feltrinelli con il titolo *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Ndr].

6 Italo Calvino, *Le città invisibili*, Einaudi 1972.



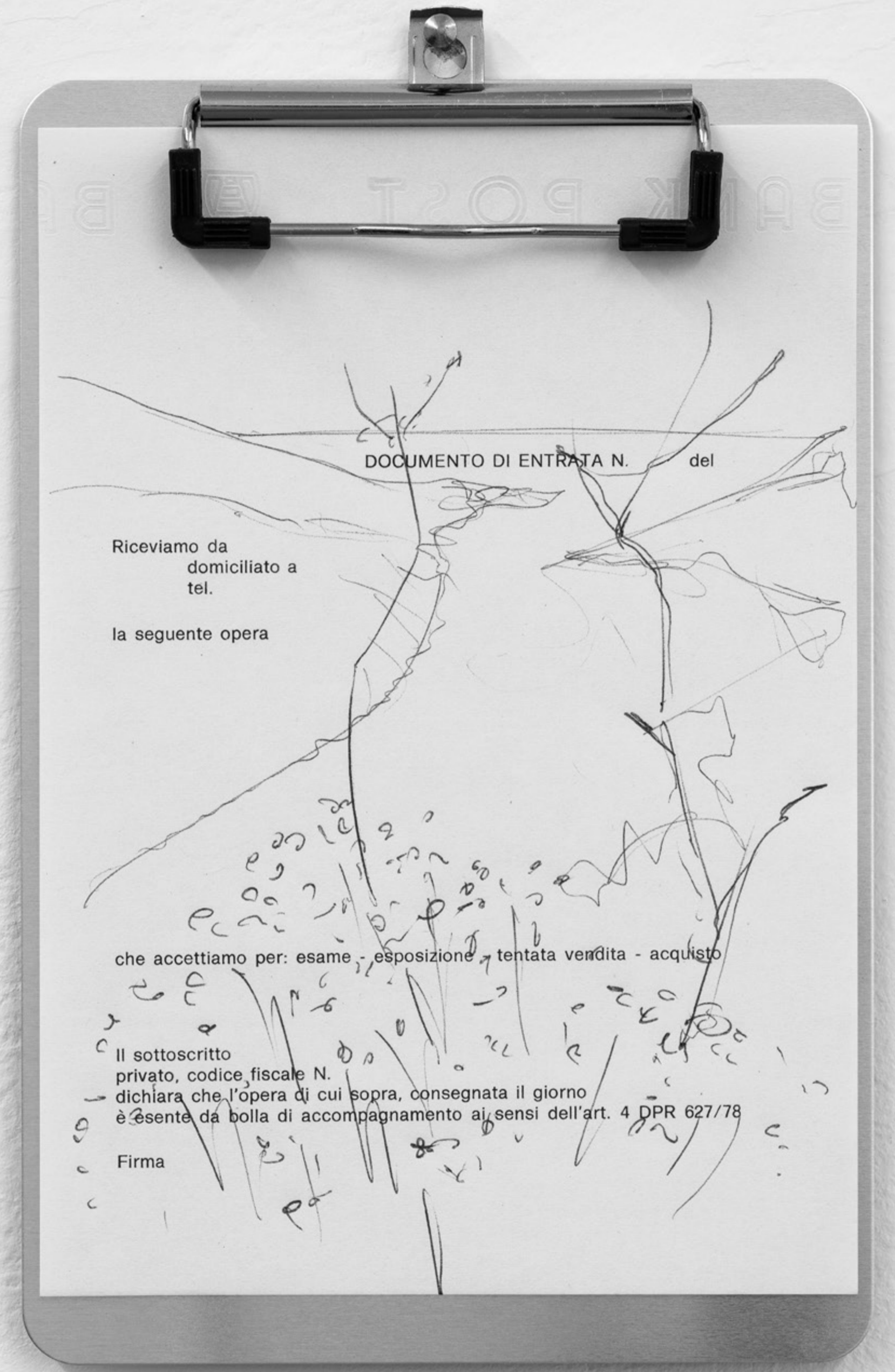
A destra: mappa concettuale di Paolo Rosa relativa alla sistematizzazione delle “stazioni creative”.



In alto: Perla Sardella, *Le fuggitive*, 2024. III serie. Installation view, foto © Gianluca Di Iorio
A destra: *Le fuggitive*, 2024



Giulia Cosentino, Perla Sardella, *Le prime volte*, 2025 --> pag. 61



48 In alto: Marco Strappato, *Untitled (Ground)*, 2015
a destra: *Appunti sulle marine (VI)*, 2022

49 Marco Strappato, *I've just seen an horizon on the wall, I'm feeling comfortable anyway*, 2020 --> pag. 62

*79 Consciousness then behaves like a man who, hearing a suspicious noise in the cellar, rushes up to the attic to confirm that there are no burglars there and thus concludes that the noise was pure imagination. In reality, that cautious man did not dare venture into the cellar.
C.G.Jung, *L'homme à la découverte de son âme*, Ed. du Mont-Blanc, Genève, 1950

88* Bunker by Bradley Garrett offers an exploration of contemporary tracing a range of preppers who construct expanding

*99 However, for both archaeology and Freudian psychoanalysis, the process of emergence and its immediate connection with the formation and dynamism of surfaces — namely, ()hole complex — inevitably coincides with paranoia.
For every inconsistency on the surface, there is a subterranean consistency; there is an overlap between two consistencies. One is the consistency that belongs to the dynamic surfaces of holey space or simply cavities, and the other is the consistency between cavities' surfaces (holes) and the circumferential surface of the solid (ground or visible surface).
Reza Negarestani, *Cyclonopedia - complicity with anonymous materials*, re.press Melbourne 2008

... not only as fortresses against
... as psychological sanctuaries, externalizing deep anxieties and
fantasies of rebirth and control. Garrett situates this phenomenon within a broader
historical and philosophical context, showing how the bunker operates not merely as
spatial insurance, but as a performative architecture of fear, shaped by consumerism,
toxic masculinity, and a post-truth world where conspiracy thinking and survivalist
ideology are sustained by systemic indifference.

notions of heroism, collective memory, and identity construction.

2* In recent years, cave environments have been used as analogs for extraterrestrial settings in the context of astronaut training programs due to the structural and

*152 Some estimates suggest that only about 10% of all the caves on Earth have been explored.

Francesco Bertocco



Francesco Bertocco, *Affective Sciences*, 2017. HD video, 28 min.

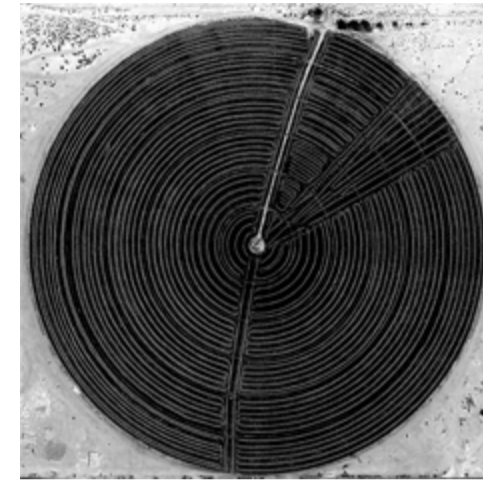
Il National Center of Competence in Research Affective Sciences – Emotions in Individual Behavior and Social Processes (NCCR – Affective Sciences) è la più importante organizzazione che conduce studi su larga scala sulle emozioni umane. Le emozioni, come noi le conosciamo, sono ciò che più rappresenta e identifica l'essere umano. Esse sono la nostra storia e la nostra unicità. Inoltre, esse rappresentano noi stessi sia consciamente che inconsciamente. Sono presenti nel modo in cui percepiamo le cose che ci circondano, attraverso i nostri sensi. Tutto ciò fa della nostra esperienza qualcosa di vivo e reale. Questo film è un'ode alla complessità di ciò che giace sotto le nostre più significative esperienze.

Affective Sciences è un'investigazione di questa struttura scientifica, un tentativo di decostruire la sua complessità, attraverso l'osservazione dei luoghi e le voci che contribuiscono a definire la sua identità.

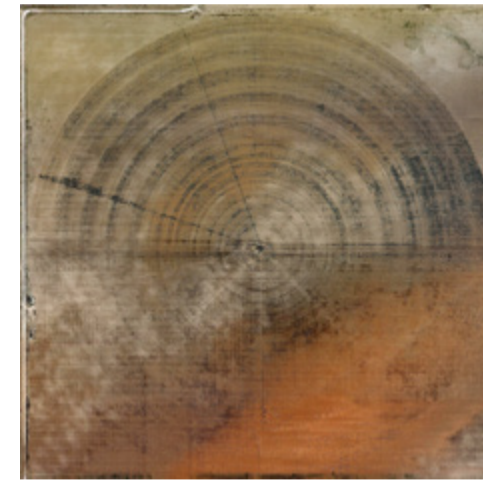
Francesco Bertocco (1983) è un artista e docente. Nel 2009 consegue una laurea triennale in Lettere Moderne all'Università Statale di Milano. Nel 2011 si laurea in Cinema e Video all'Accademia di Belle Arti di Brera. Tra il 2011 e oggi il suo lavoro è stato presentato in diverse istituzioni come PAC, Milano, MAMbo, Bologna; Museo del Novecento, Milano; Viafarini DOCVA, Milano, Villa Romana, Firenze; MA*GA, Gallarate; Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci, Prato; OCAT, Shanghai, Fondazione Merz, Torino; la rada – spazio per l'arte contemporanea, Locarno; Museo de Arte Contemporáneo, Santiago del Cile; MAC – San Paolo, Brasile.

Ha partecipato inoltre a diversi festival e manifestazioni internazionali come Lo Schermo dell'Arte, Visions du Réel, International Documentary Festival, Nyon; Stuttgarter Filmwinter-Festival for Expanded Media, Stuttgarter; Museo Nacional de Bellas Artes Santiago; 13th Bienal de Artes Mediales, Museo Nacional de Bellas Artes Santiago del Cile; Bienal Internacional de Arte SIART, La Paz. Nel 2019 e nel 2024 è tra i vincitori di Italian Council (VII e XIII edizione) promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del MIBACT. Nel 2020 di Cantica21 promosso da MAECI e MIBACT e di NCTM "Essenziale". francescobertocco.com

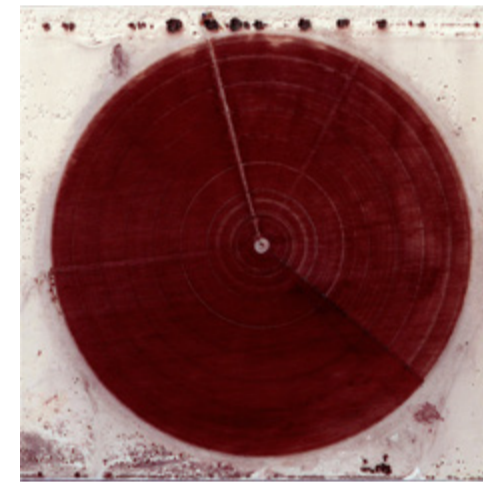
Marco Cadioli



Marco Cadioli, *Square with concentric circles #65*, 2013. Digital print, Hahnemuhle paper, 60x60 cm, framed 72x72cm; *Square with concentric circles #59*, 2013. Digital print, Hahnemuhle paper, 60x60 cm, framed 72x72cm; *Square with concentric circles #64*, 2013. Digital print, Hahnemuhle paper, 60x60 cm, framed 72x72cm.



Square with Concentric Circles nasce da un'osservazione del territorio dal punto di vista del satellite, alla ricerca di forme circolari inscritte in un quadrato. Si tratta di appezzamenti agricoli coltivati con elevata automazione, che lascia sul terreno segni regolari, funzionali, "necessari", eppure così geometricamente rigorosi da sembrare costruzioni immaginarie.



Square with Concentric Circles fa parte del progetto *Abstract Journeys*, iniziato nel 2011 poco dopo il rilascio della piattaforma Google Earth che metteva online una rappresentazione tridimensionale del Mondo.

Il cambio di prospettiva dato dall'occhio del satellite porta ad una visione perfettamente azimutale del suolo, che restituisce i segni lasciati dalle macchine come opere di Land

Art involontaria, strutture antinaturali in cui si può cogliere il livello tecnologico dell'impatto dei software nella costruzione del paesaggio.

Marco Cadioli, laureato in Fisica (Cibernetica), ha seguito l'evoluzione dei Nuovi Media dai primi anni Novanta, affiancando alla ricerca artistica l'attività didattica. La sua ricerca si è focalizzata sullo sfumare il confine tra reale e virtuale, dalle prime esperienze di documentazione della nascita dei mondi virtuali attraverso la fotografia in rete, alla esplorazione del mondo di dati in Google Earth, fino alle recenti sperimentazioni con i processi di apprendimento dell'intelligenza artificiale.

Ha esposto in mostre personali e collettive a livello nazionale e internazionale, tra le quali SMDOT Contemporary Art, Udine 2026, iMAL, Brussels 2018; Link Art Center, Brescia 2014; InterAccess Electronic Media Arts Centre, Toronto 2013; Gloria Maria Gallery, Milano 2012; Neoludica, Biennale di Venezia 2011; Casino Luxembourg 2011; Macro Testaccio, Roma 2010. marcocadioli.com

Paola Di Bello



Paola Di Bello, *Lucciole*, 1988-1991. Stampa digitale da file, exhibition copy. Courtesy l'artista

Quando la lunghezza d'onda della loro luce coincide, quando il ritmo del loro brillio assomiglia, le lucciole si riconoscono e si accoppiano, inventando nel buio un alfabeto di seduzione composto di segni effimeri e silenziosi. In quel periodo, riflettevo molto sul tema del "segno" nell'arte, sull'autorialità del gesto, sul caso, sull'iconoclastia... L'unica via di uscita poteva darsi nel porre le condizioni iniziali in modo che l'immagine potesse compiersi da sola. Mi affascinava l'idea di un segno che non fosse determinato dalla mano dell'artista, dalla sua cultura, bensì da qualcos'altro che tracciando segni inintenzionali disegnasse liberamente. *Lucciole* è nato così: la pellicola è stata impressionata dalla luce emessa da venticinque lucciole. Le ho raccolte in campagna, trasportate in camera oscura e lasciate camminare

liberamente su fogli di pellicola fotografica in bianco e nero. Poi ho liberato le lucciole e sviluppato le pellicole.

Milaneise d'adozione, Paola Di Bello è nata a Napoli. Artista, fotografa e videomaker, si è formata nello studio del padre Bruno, uno degli artisti italiani che negli anni Settanta hanno avviato un uso radicale della fotografia. Dal 2006 è docente di Fotografia presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, dove ha diretto il corso di Laurea Magistrale in Fotografia per 15 anni.

La sua ricerca esplora le problematiche socio-politiche della città contemporanea. Attraverso una pratica che mette in relazione la dimensione globale con la vita locale, il suo lavoro mostra le potenzialità di trasformazione della realtà. Entrando in situazioni quotidiane, spesso caratterizzate da un profondo disagio umano, le sue opere determinano uno spostamento del punto di vista. Il suo lavoro si concentra sull'atto stesso del fotografare, inteso come capacità dello sguardo di appropriarsi del contesto. Il conseguente ribaltamento della visione genera un disorientamento che scardina preconcetti e modi consolidati di guardare le cose. La sua ricerca artistica rappresenta efficacemente le traiettorie intraprese dalla fotografia europea negli ultimi trent'anni.

Il suo lavoro è stato esposto alla Daegu Photo Biennale, Corea del Sud (2014), alla Lyon Biennale (2009) e alla 50th Biennale Internazionale d'Arte di Venezia (2003), ed è presente nelle collezioni del Museo del Novecento, Milano, della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Torino; del MaGa Gallarate; dell'Hunter College, New York; dell'International Polaroid Collection, Cambridge, Massachusetts; del Museo Maxxi, Roma; del Benaki Museum, Atene. www.paoladibello.com

Tiziano Doria



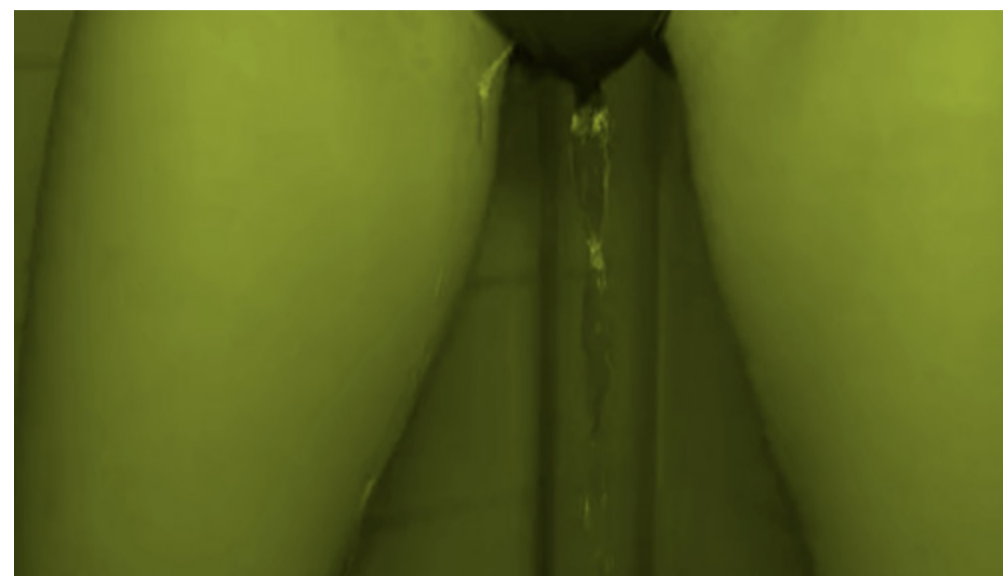
Tiziano Doria, *BLINDO #1, #2, #3*, 2017. Stampa alla Gelatina d'argento, ogni soggetto 200x127 cm circa

Ciò che rimane riconoscibile è sempre parziale. Qualcosa copre, taglia, occulta. Non è dato sapere se si tratti di costrizione o di scelta, di protezione o di cancellazione. Le immagini di partenza appartengono a contesti storici e geografici distanti tra loro.

L'ambiguità non è un effetto estetico: è la struttura stessa del lavoro. Sottratte al contesto documentario originale e private della leggibilità che la scala sembrerebbe promettere, queste immagini resistono all'identificazione e alla narrazione. La monumentalità non serve a mostrare di più. Serve a rendere evidente quanto poco si veda.

Tiziano Doria vive e lavora a Milano. È fotografo e regista. Con Samira Guadagnuolo forma WARSHADFILM, collettivo. I loro film sono stati selezionati a Locarno, Torino e Thessaloniki, dove hanno vinto il Golden Alexander Award nel 2022. Il suo lavoro fotografico si concentra sui gesti minimi, azioni appena percettibili, che scivolano verso il concettuale.

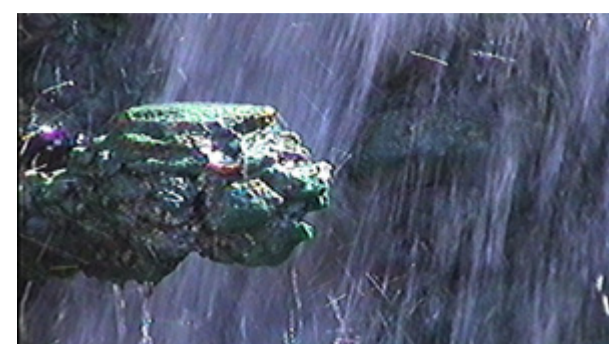
Beatrice Favaretto Invernomuto



Beatrice Favaretto, *Piss Fountain*, 2025. Video multicanale, 12.30 min, loop. Prodotto da Fondazione Antonio Ratti, Como

Piss Fountain è una ricerca visiva che celebra l'urina come gesto intimo, politico e liberatorio. Il fluire dei liquidi – corporei, emotivi, sociali – diventa rito collettivo di rilascio e trasformazione. I video mescolano materiali d'archivio e contributi inviati da persone vicine, che hanno scelto di partecipare al processo, offrendo qualcosa di sé per alimentare questo circuito. Una fontana in continuo mutamento, dove l'eccesso diventa linguaggio e il corpo uno spazio di espressione e rivoluzione.

Beatrice Favaretto (1992, Treviso) vive tra Roma e Venezia. È un'artista visiva la cui ricerca indaga la rappresentazione della sessualità e del desiderio nel contemporaneo, così come l'uso del corpo come strumento di analisi collettiva. Nel 2025 ha vinto l'Italian Council (14ª edizione) promosso dal Ministero della Cultura con il progetto internazionale *Hold me while I'm Naked*, sviluppato tra Stati Uniti e Messico a partire dal confronto con Annie Sprinkle e Beth Stephens. Finalista ad ARTEVISIONE24 nel 2024 e al Biennale College Arte nel 2021, nel 2023 ha vinto il Premio Lydia e nel 2020 l'Artists' Film Italia Recovery Fund Award. Il suo lavoro è stato presentato in istituzioni quali PAC Milano, MACRO Roma, MART Rovereto, MAMbo Bologna, Fondazione Bevilacqua La Masa Venezia e in spazi internazionali come Onomatopee (Eindhoven) e The One Minutes Foundation (Amsterdam). Ha partecipato a residenze, tra le altre, presso Fondazione Antonio Ratti, Nuovo Forno del Pane, NAM – Not a Museum e Fondazione Bevilacqua La Masa e Castro project di Roma.



Invernomuto, *Wishes of a G*, 2014. Video Hi8, 6.00 min; *Twisted Goops*, 2023. Silicone, 2.5x27x27 cm. Photo Giulio Boem. Courtesy gli artisti e Pinksummer, Genova

Wishes of a G è un ritratto ossessivo del Pozzo dei Desideri di Chinatown, a Los Angeles. L'artista americano Mike Kelley considerava il Pozzo dei Desideri di Chinatown come l'unico intervento di arte pubblica di Los Angeles e nel 1999 ne fece un'opera: *Framed and Frame*. *Wishes of a G*, costruito a partire da immagini fisse del Pozzo dei Desideri riprese con una videocamera analogica Hi8, è un tributo personale a Mike Kelley, scomparso nel 2012 – e allo stesso tempo un'analisi di una

porzione di Los Angeles. Un memoriale etereo, dissolto nella grana delle immagini in movimento.

La colonna sonora è composta da una linea di sintetizzatore realizzata con uno specifico preset, definito "west coast whistle" (o "g-funk synth", "funky worm", "gangsta whine", "gangsta lead"); un suono che ha caratterizzato molte canzoni hip hop prodotte nella West Coast dalla fine degli anni Ottanta fino agli anni Novanta. Il paesaggio californiano è una riverberazione di memorie, un suono ad alte frequenze che letteralmente striscia fuori dalle automobili che attraversano la città, l'immagine vibrante di un surreale pozzo dei desideri.

Invernomuto è il nome con cui Simone Bertuzzi e Simone Trabucchi collaborano dal 2003. Basati a Milano, sviluppano progetti di ricerca a lungo termine che si evolvono nel tempo e nello spazio, generando cicli di opere interconnessi. Progetti recenti sono stati presentati a Haus der Kunst, Monaco (2026); e-flux, New York; Fondazione Prada, Milano; GAMeC, Bergamo (2025); Cabaret Voltaire, Zurigo; e Bourse de Commerce, Parigi (2024). Il loro lavoro è stato inoltre presentato alla 58. Biennale di Venezia; Tate, Londra; Liverpool Biennial 2021; Manifesta 12, Palermo; Pompeii Commitment; 58. October Salon-Belgrade Biennial; Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz; Villa Medici, Roma; CCS Bard, New York; Alserkal Avenue, Dubai; Nuit Blanche 2017, Parigi; Museion, Bolzano; OGR, Torino; Centre d'Art Contemporain, Ginevra; MAXXI, Roma; MACRO, Roma; PAC, Milano; Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Torino; HangarBicocca, Milano; No Fun Fest 2009, New York; e all'11. Biennale Architettura, Venezia. www.invernomuto.info

IOCOSE



IOCOSE, *Hic Sunt Leones*, 2024. Stampa digitale su rip-stop, tubolare metallico, vernice, paracord, tenditori. Dimensioni: diam. 180cm. Photo Agnese Divo

La colonizzazione dello spazio tende all'espansione infinita. La Luna, Marte, e tutti i pianeti dell'universo sono potenziali obiettivi per l'estrazione di risorse e la fondazione di colonie umane. In questo immaginario ad essere nascosto è il movimento di ritorno, il vettore che si fa parabola, lo scarto che rimbalza indietro.

Lo scarto del colonialismo spaziale risiede in un punto ben preciso: Point Nemo, anche noto come polo di inaccessibilità oceanica. Situato nell'Oceano Pacifico, dista oltre 1.400 miglia nautiche dalla costa e a oggi è inesplorato. Gli scarti e i residui di astronauti e satelliti vengono lasciati atterrare in questo punto tra le onde dell'oceano con dei paracadute che, usando un linguaggio binario fatto di strisce bianche e rosse, riportano il motto della NASA "Dare Mighty Things" (osa grandi imprese). In questo lavoro abbiamo replicato l'immaginario di Point Nemo e usato il codice binario per scrivere sui paracaduti *Hic Sunt Leones* – il motto usato nella cartografia medievale per contrassegnare le terre ignote e pericolose.

IOCOSE interroga e reinterpretala mitologia del progresso tecnologico. Dal 2006, il collettivo ha sviluppato una ricerca artistica che traccia il modo in cui le narrazioni orientate al futuro plasmano e distorcono la nostra realtà presente. Attraverso interventi al contempo poetici e satirici, esplorano il divario tra la retorica dell'industria tecnologica e l'esperienza vissuta. Fondato da Matteo Cremonesi, Filippo Cuttica, Davide Prati e Paolo Ruffino, IOCOSE ha esposto presso istituzioni quali NARS Foundation (New York 2024), Aksioma (Lubiana 2021, 2011), Fondazione Modena Arti Visive (2022), MAMbo (Bologna 2018), Fotomuseum Winterthur (2017), The Photographers' Gallery (Londra 2018, 2016), MACRO (Roma 2017, 2012), Transmediale (Berlino 2013, 2015), Furtherfield (Londra 2012), Science Gallery (Londra 2012), FACT (Liverpool 2012), Tate Modern (Londra 2011) e Jeu de Paume (Parigi 2011). iocose.org

Kamilia Kard



Kamilia Kard, *Woman as a Temple*, 2017-2021. Serie di sculture in PLA stampate in 3D, dimensioni variabili

Woman As a Temple è una serie di sculture di corpi femminili create attraverso l'uso di colori, materiali ed effetti di luce nei programmi di modellazione 3D. Kamilia Kard scolpisce busti prosperosi e materni, privi di testa, braccia e gambe: frammenti finiti di un'archeologia del futuro, che evocano immediatamente le Veneri paleolitiche, simboli di maternità e fertilità. L'artista combina questi corpi con materiali moderni e colori innaturali: cromo, vetro, pelle, oro. Il lavoro esiste sia in forma di immagine digitale statica o animata, dove i corpi sono illuminati come se si trattasse di strutture architettoniche, enfatizzandone la monumentalità e l'aspetto scenografico; sia in forma di stampa 3D, dove la ricerca si sposta sulla scelta dei filamenti, sull'esaltazione del processo di stampa e delle eventuali imperfezioni e artefatti che ne manifestano la materialità e la natura costruita e architettonica, per livelli stratificati.

Kamilia Kard è artista e docente. La sua ricerca esplora il modo in cui l'iperconnettività e le nuove forme di comunicazione online hanno modificato e influenzato la percezione del corpo umano, così come i nostri gesti, sentimenti ed emozioni. La sua pratica spazia dalla pittura digitale ai siti web, dalle installazioni video alle sculture stampate in 3D, dalle gif animate agli ambienti virtuali interattivi. Il suo lavoro è stato esposto a livello internazionale in musei, gallerie, spazi pubblici e piattaforme online. Tra le principali esposizioni: Cubo Unipol, Bologna (2025); Parco della Musica Ennio Morricone, Roma (2024); Parma 360 Festival, Parma (2024); Careof, Milano (2021); Marsèll, Milano (2021); Museo Pino Pascali, Polignano a Mare (2021); Galerie Odile Quizeman, Parigi (2020); Sorbonne Nouvelle, Parigi (2020); Dimora Artica, Milano (2020); Metronom, Modena (2018, 2019 e 2020); EP7, Parigi (2019); Victoria and Albert Museum, Londra (2018); Fotomuseum Winterthur, Svizzera (2017); Triennale di Milano (2017); La Quadriennale di Roma (2016). Ha curato il volume *Alpha Plus. Anthology of Digital Art* (Editorial Vortex, 2017) e, come autrice, ha pubblicato *Arte e Social Media. Generatori di sentimenti* (Postmediabooks, 2022). kamiliakard.love

Sabrina Melis



Sabrina Melis, *Technosymbiosis (household)*, 2026, acrilico su tenda doccia, 180x200cm; *Mysterès de Paris – chamber pot*, 2026, stampa fine art b/n su carta mattata 310gr, 48,3 x 32,9 cm

Technosymbiosis (household) è una serie di opere che analizza la relazione tra la vita domestica e l'onnipresenza / iperstimolazione dei dispositivi digitali portatili. Ogni stanza della casa è raccontata attraverso una breve frase dipinta su un oggetto d'uso comune, appartenente a quello spazio. Le frasi alludono alle conseguenze causate dalla nostra convivenza simbiotica con gli effetti, talvolta assimilati, del costante uso dei dispositivi che ci accompagnano anche durante lo svolgimento delle normali attività all'interno della casa. Sebbene la relazione

tra vita domestica e tecnologia sia il nucleo di ricerca del lavoro, le opere non possiedono nessun elemento tecnologico: la tecnologia viene osservata come condizione e non come soggetto.

L'immagine *Mysterès de Paris – chamber pot* è un'illustrazione del XVIII secolo che proviene dal libro *Clean and Decent* di Lawrence Wright (1960). La finta pila di libri, da tenere accanto al letto, nasconde al suo interno un vaso da notte.

Sabrina Melis è un'artista e designer con una formazione multidisciplinare. La sua ricerca si muove tra spazio domestico, archivi e forme della rappresentazione, esplorando il modo in cui tecnologie, oggetti e immagini plasmano i nostri modi di abitare i luoghi e di crearne memoria. Attraverso diversi media, indaga le soglie tra ambienti fisici e virtuali, la scala delle cose, gli espedienti, la persistenza di gesti, materiali e storie. Intrecciando scenari ipotetici e dinamiche reali, interroga le strutture che modellano la vita contemporanea. Nata nel 1986, vive e lavora tra Alghero e Milano. Ha conseguito una laurea triennale in Disegno Industriale e una magistrale in Design della Comunicazione presso l'Università di Sassari, e un biennio specialistico in Arti Multimediali presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, Milano. Ha concluso un dottorato in Design della Comunicazione e attualmente insegna Progettazione Multimediale a Brera. www.sabrinamelis.com

Marco Mendeni

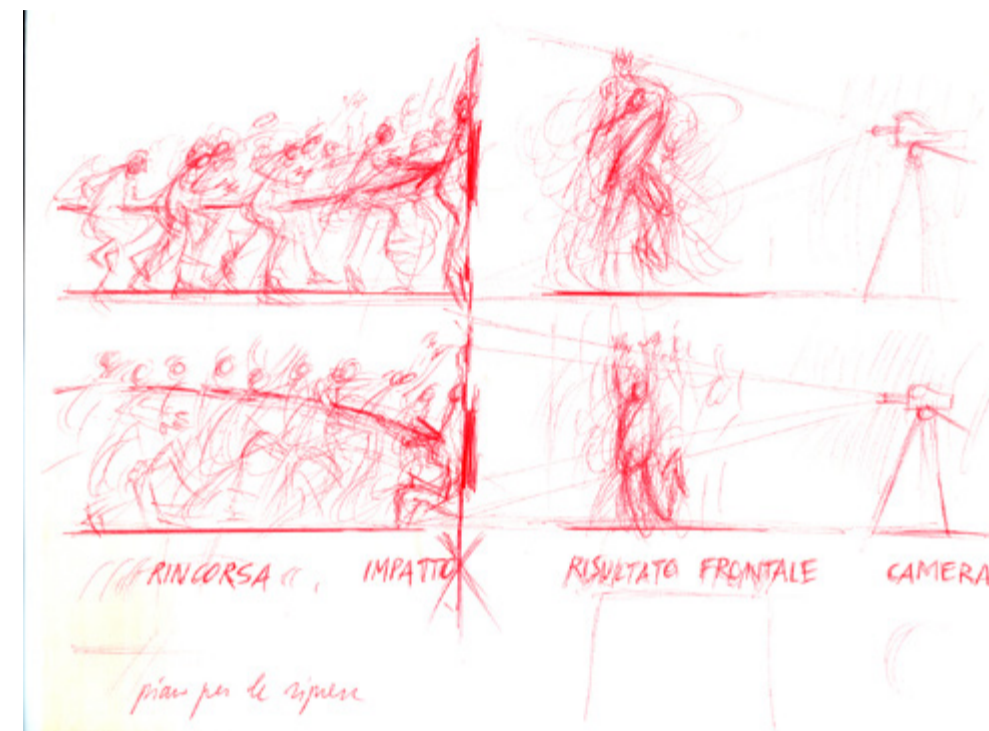


Marco Mendeni, *Computer-vision_2*, 2017; *Computer-vision_8 (particolare)*, 2017. Elaborazione digitale, olio su tavola, 100x115 cm

Nella serie *Computer Vision*, Marco Mendeni utilizza macchine a controllo numerico, software come Google Deep Dream e avventure virtuali come DayZ per rielaborare immagini capaci di misurare mash-up mentali che traghettano la rappresentazione artistica. Ne risultano tele a olio che circoscrivono lo spazio del tempo in una matrice stilistica sospesa tra l'essenza primitiva del tratto e la trascendenza onirica e arabescata delle forme generate da Google Deep Dream. Il segno incisivo e luminoso della macchina fa il resto. [Elena Giulia Abbiatici]

Marco Mendeni esplora nuove realtà e situazioni generate dalla tecnologia. In particolare, utilizza i videogiochi come mezzo espressivo per indagare la relazione tra reale e digitale, simulazione e dissimulazione. Il lavoro di Mendeni è attraversato da polarità quali virtualità e materialità, presenza e assenza, tradizione e innovazione. I mondi videoludici, nella loro realtà virtuale, perdono il carattere artificiale di simulazioni giocabili per diventare spazi di esplorazione e sperimentazione. Mendeni affronta i videogiochi come costruzioni immateriali e li trasforma in oggetti materiali. Questo apparente paradosso genera nuovi significati e nuove situazioni. marcomendeni.com

Paolo Rosa



Paolo Rosa, disegno realizzato per le riprese di *Dove va tutta 'sta gente*, 2000. Courtesy Archivio Paolo Rosa

Questo disegno è un piano per le riprese di *Dove va tutta 'sta gente* (2000), uno degli ambienti sensibili più noti di Studio Azzurro. Nell'installazione, uomini e donne retroproiettati corrono verso lo spettatore andando a sbattere ripetutamente contro porte di vetro trasparenti che creano una barriera invisibile ma resistente tra due dimensioni nettamente separate. Nato da una riflessione sulle ondate migratorie del nuovo mondo globalizzato, il lavoro è una monumentale riflessione su libertà e confini, accoglienza e rifiuto, tecnologia e controllo. Lo schizzo è una prova intensa della capacità di Paolo Rosa di unire nel disegno funzionalità e potenza espressiva, e introduce una meta-riflessione sulla prospettiva come forma simbolica e sul cinema come macchina di rappresentazione.

Paolo Rosa (1949 – 2013) si forma all'Accademia di Brera, dove negli anni Settanta partecipa all'esperienza del Laboratorio di Comunicazione militante. Già nel 1976 partecipa alla Biennale di Venezia e nel 1980 il suo primo film, il documentario *Facce di festa*, partecipa alla 37^a Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia. Nel 1982 fonda a Milano, con Leonardo Sangiorgi e Fabio Cirifino, Studio Azzurro, pioniere in Italia della videoarte, delle videoambientazioni interattive – che lo studio preferisce chiamare “ambienti sensibili” – del teatro multimediale e dell'installazione museale, inventando soluzioni immersive e partecipative per i musei di narrazione. Ha ideato insieme ad altri la prima rassegna “Filmmaker” a Milano. Ha svolto attività in campo formativo e didattico con workshop e seminari, e ha avuto un ruolo di primo piano nel progettare la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte all'Accademia di Brera. È autore, assieme ad Andrea Balzola, del libro *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica* (Feltrinelli, Milano 2011).

Perla Sardella



Giulia Cosentino, Perla Sardella, *Le prime volte (The First Times)*, 2025. Film, 16.00 min.

Due lettere immaginate e mai spedite raccontano, ciascuna dal proprio punto di vista, la comune giovinezza di due donne trascorsa in un collegio femminile. Le giornate scorrevano monotone e noiose, tranne la notte, quando Emilia e Caterina si incontravano, lontane dal mondo circostante che non contemplava il loro desiderio di scoprirsi l'una nel corpo dell'altra. Le immagini e i suoni di quel tempo segreto ritornano, alimentando il desiderio di dirsi le cose che non si sono mai dette. *Le prime volte* è lo scontro di due (doppi) sguardi: le prospettive delle autrici attraverso la costruzione di quelle delle protagoniste. La storia di Caterina ed Emilia viene raccontata attraverso i linguaggi delle registe. Il cinema amatoriale ci offre materiali girati quasi esclusivamente da uomini che, in quanto capifamiglia, sono diventati i custodi della memoria familiare e gli autori del suo racconto. Alterando il valore documentario di queste immagini, le autrici compiono un atto politico di riappropriazione.

Giulia Cosentino è una regista, sceneggiatrice e ricercatrice nata a Catania, in Sicilia. Ha collaborato a numerosi film, tra cui *Martin Eden* di Pietro Marcello, *lo capitano* di Matteo Garrone e *Grand Tour* di Miguel Gomes. Nel 2019 ha diretto il suo primo cortometraggio, *He and I* (presentato in anteprima al Torino Film Festival), e nel 2020 il secondo, *Why Are You Running Away?*, parte del film collettivo *Le storie che saremo*, prodotto da Ginko Film. Insegna al Centro Sperimentale di Cinematografia. Perla Sardella (Jesi, 1991) è un'artista visiva e documentarista. Laureata in Cinema e Arti Multimediali presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, lavora con immagini fisse e in movimento, esplorando diversi formati tra cui audiovisivo lineare, fotografia e installazioni video. *Comfort Zone* (2015), il suo primo cortometraggio, è stato presentato al Torino Film Festival nella sezione Italiana.corti. *Prendere la parola* (2019) ha vinto il primo premio nella categoria Perspectives al FILMMAKER Festival. *Le grand viveur* (2020) è stato selezionato in concorso nella sezione mediometraggi e cortometraggi del Visions du Réel. È co-fondatrice dell'associazione per la valorizzazione del patrimonio filmico familiare Reframing Home Movies. Vive e lavora a Genova. ps.persona.co



UNTRIENLY WAS

Natalia Trejbalová, Diego Zulli,
Perla Zerbella, Marco Strappato,
Sabrina Melis, Marco Mendini, Paolo Rosa,
e Simone Trabucchi), IOCOSE, Kamilla Kard,
Beatrice Favaretto, Invernamento (Simone Bertuzzi
Antonio Caronia, Paola Di Bello, Tiziana Doria,
Simone Bergantini, Francesco Bertocco, Marco Cadioli,
Anna Adamolo, Alterazioni Video, Barbara and Ale,