

Timur Si-Qin.
Tra esperienze spirituali in realtà virtuale

EMILIA ANGELUCCI

Timur Si-Qin, l'artista la cui figura si intende tratteggiare in questo scritto, è emblematico per la varietà e complessità del suo background culturale e della sua pratica artistica che aderisce a suggestioni materialistiche e giunge a espressioni impregnate di spiritualità. I vari stati della sua formazione sono segnati da una multiforme base biografica-esperienziale, dal crescere nell'ambiente saturo di tecnologie e da letture classiche e contemporanee in svariati ambiti disciplinari, elementi che hanno dato forma alla sua emergenza spirituale digitale.

Nuove modalità per la spiritualità contemporanea

Con la convergenza di tecnologie mediali e informatica si profila l'interesse della «cultura, in ogni sua espressione, verso forme di produzione, distribuzione e comunicazione mediate dal computer» (Manovich, 2002, pp. 37-38). Come conseguenza di questa radicale trasformazione, i nuovi media si insinuano in ogni ambito sociale e culturale non lasciando inalterati neppure gli aspetti più intimi quali l'attività religiosa e spirituale (Dos Santos, 2020, pp. 144-45). In questo senso, afferma Massimo Leone (2014, pp. 41-42) in *Spiritualità digitale*, dal momento che «l'evoluzione delle ideologie del senso religioso viaggiano di pari passo con quella delle tecnologie della comunicazione, giacché le une e le altre sono espressione di una stessa dinamica culturale», la digitalizzazione, facendo convergere le forme di senso verso un unico medium, ha condotto «a una rifondazione telematica della trascendenza».

L'espansione in campo tecnologico affianca così la crescita e la differenziazione delle forme e delle modalità di vita religiosa e spirituale digitale. Nella metà degli anni ottanta appaiono i primi esempi di pratiche religiose online riunite attorno a forum di discussione quali specifiche gerarchie in Usenet (Campbell, 2013, p. 5). Dagli anni novanta poi, lo sviluppo

di siti web favorisce la fondazione di chiese e templi virtuali, la progressiva migrazione online delle religioni istituzionalizzate e la formazione di nuove spiritualità non tradizionali (Campbell, 2013, pp. 5-6). L'uso dei nuovi media come canali di esperienza religiosa è divenuto comune nell'ultima decade (Dos Santos, 2020, p. 145). Attualmente essi sono completamente integrati nella nostra quotidianità così che le svariate modalità di fede online sono ormai considerate una vitale espressione della cultura religiosa e spirituale (Campbell, 2013, p. 4). Gli spazi virtuali sono il terreno per sviluppare e praticare forme tradizionali e ibride di spiritualità e acconsentono al singolo di rappresentare ed esprimere la propria identità e pratica religiosa (Dos Santos, 2020, p. 145; Campbell, 2013, p. 10).

Uno dei recenti sviluppi tecnologici è l'introduzione della realtà virtuale accessibile al mercato di massa (Mann, 2019, p. 195). Così dal lancio dell'Oculus Rift DK1 nel 2012 il crescente interesse per il dispositivo è stato affiancato dalla commercializzazione di applicazioni per la RV in relazione alla sfera religiosa e spirituale¹ (Mann, 2019, p. 195).

Per realtà virtuale si intende la tecnologia che consente l'immersione in un mondo sintetico generato da un software a cui si accede per mezzo di un dispositivo indossabile (*head-mounted display*). Il visore, facendo coincidere il campo visivo dell'utente e le immagini generate, produce un luogo coerente, e perciò un ambiente, nel quale si può avere l'illusione di essere presenti. Per questo motivo, «in contrapposizione ad altre tipologie di medium, la realtà virtuale opera nella maggior parte dei casi secondo la logica della trasparenza», cioè produce uno spazio dove le esperienze hanno la possibilità di essere vissute come reali (trad. it., Dos Santos, 2020, pp. 148-49). «Considerate le caratteristiche summenzionate, non sorprende che la RV funga da strumento coerente e potente per performare, organizzare, esporre e guidare attività religiose» (trad. it., Dos Santos, 2020, p. 149).

Sin dai primi anni di sperimentazione la realtà virtuale è stata luogo di incontro di immaginari religiosi. Inizialmente il cyberspazio era stato circondato da speculazioni di carattere trascendente-spirituale che «avevano descritto la realtà virtuale come analoga a un'esperienza religiosa» non veicolata dal contenuto ma dal medium e dall'esperienza in sé

¹ Ad esempio, nel sito web di Oculus sono disponibili diverse applicazioni per la meditazione quali *Guided Meditation VR* e *Flow*. Deepak e Gotham Chopra hanno sviluppato *Finding Your True Self*, che descrivono come il tentativo di rendere l'idea di come potrebbe essere stato il viaggio del Buddha verso l'illuminazione sotto il Bodhi Tree.

(Mann, 2019, p. 197). Attualmente l'individuo alla ricerca di nuove modalità di espressione spirituale può trovare diverse applicazioni immersive da utilizzare con uno specifico scopo religioso. D'altra parte si può notare come anche le religioni storiche abbiano iniziato non solo a valutare le potenzialità comunicative offerte dal nuovo medium nell'intento di acquisire e istruire proseliti ma anche a essere attratte dalla possibilità di immaginare la costruzione di nuovi santuari (Kay, 2016, pp. 697-98). Vari investitori, dalle compagnie commerciali a devoti religiosi, commissionano oggi ambienti virtuali in cui sono confluiti luoghi, oggetti sacri e storie religiose (Mann, 2019, pp. 197-99, pp. 202-03).

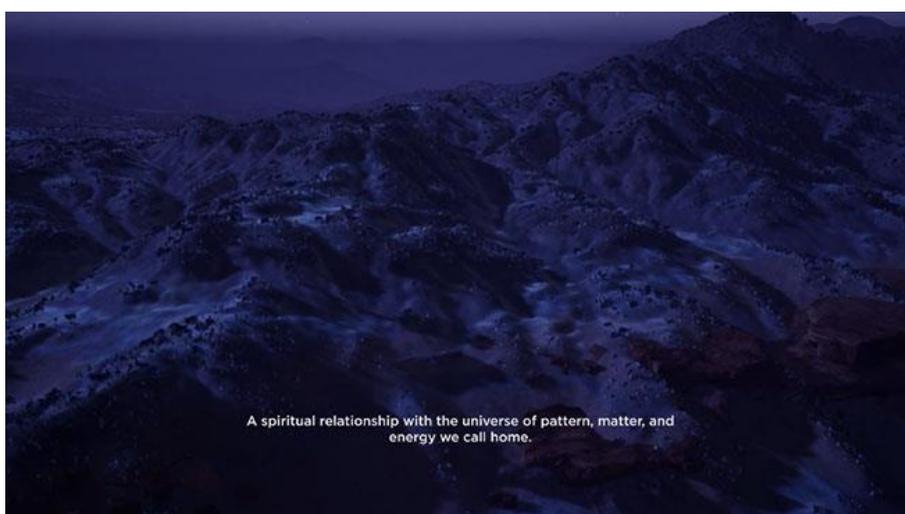


Fig. 1 – Timur Si-Qin, *A New Protocol VR* (2018), still da video versione 2D, YouTube, 2020. Courtesy l'artista

La ricerca artistica di Timur Si-Qin approfondisce ed elabora in maniera singolare i legami tra realtà virtuale e spiritualità. Dal 2016 l'artista sviluppa il meta-progetto *New Peace* con l'intento di disseminare una post-secolare e inclusiva forma di spiritualità di simbiosi, come egli stesso scrive presso il sito web² dedicato. Il brand *New Peace* identifica e raccoglie opere d'arte quali installazioni, immagini CGI (*computer-generated imagery*) su *light box*, video CGI, sculture, realtà virtuale, sito web, pagina Instagram (*newpeace.faiht*) e Facebook (*New Peace*).

² Il sito web è consultabile presso: <http://newpeace.faiht/>.

La missione dichiarata da *New Peace* è diffondere globalmente i nascenti valori di una nuova filosofia, o meglio spiritualità, liberata dal dualismo mente-corpo e spirito-materia. L'obiettivo è fornire aperture alternative in sintonia con l'urgenza dei profondi cambiamenti che stanno avvenendo «nel nostro ambiente, nelle nostre società e nei nostri corpi», come spiega una voce fuori campo all'utente immerso nell'opera in realtà virtuale *A New Protocol VR*³ (2018) mentre lo informa sui fondamenti di *New Peace* (trad. it., Si-Qin, 2020a, min. 1:18). In reazione ai valori diffusi nella nostra epoca geologica definita Antropocene (Crutzen, Parlangeli, 2005; McNeill, Engelke, 2018), Timur Si-Qin (trad. it., 2018a, 2020a, min. 1:53) propone un progetto artistico e politico caratterizzato da un nuovo protocollo ideale di fede che si avvale dell'«inclinazione degli umani per il pensiero, l'emozione e l'energia spirituali», funzionale a ristabilire una connessione con «l'universo di pattern, materia ed energia che chiamiamo casa» [figura 1].

New Peace è un'interessante e peculiare espressione di fede contemporanea che, utilizzando le potenzialità comunicative, distributive ed esperienziali di differenti medium, travalica gli spazi dell'arte per immergersi nel flusso socio-culturale del contesto quotidiano. Ne risulta una profonda analisi filosofico-religiosa e politica situata nel tessuto delle complessità materiali del presente. L'opera non solo esprime un ampio scenario di trasformazione sociale e culturale che coinvolge l'esperienza religiosa-spirituale, ma si caratterizza anche come un puntuale e lucido intervento con lo scopo di favorire un rivoluzionario cambiamento proponendo nuovi modi di abitare il mondo.

Gli inizi

La mitologia elaborata in *New Peace* si delinea dall'intreccio di racconti biografici e percorsi di maturazione artistica, influenzati da diversi ambiti disciplinari quali ecologia, scienza, filosofia, religioni non dualistiche come il Buddismo, il Taoismo e la cosmologia nativo americana.

Nel tracciare brevemente la biografia di Timur Si-Qin, seguendo la narrazione che egli stesso fa del suo percorso di ricerca, si nota immediatamente il complesso e diversificato intreccio di differenti culture. L'artista, nato in Germania da madre tedesca e padre con ascendenza mongola e

³ Il video della versione 2D dell'opera è consultabile presso il sito web di *New Peace* o la pagina YouTube dell'artista (*Timur Si-Qin*): https://www.youtube.com/watch?v=FWJja_vG6Te0.

cinese, all'età di sei anni si trasferisce in Arizona crescendo in territorio statunitense e a stretto contatto con le antiche tradizioni native americane Apache di cui assorbe i valori, le credenze e di cui esperisce i tradizionali riti cerimoniali. I suoi ricordi di infanzia, raccontati in *Heaven is Sick*, a cui fanno sfondo i paesaggi desertici dell'Arizona, sono divisi tra il pensiero immanentistico nativo americano del sud-ovest e il fondamentalismo cristiano delle zone rurali statunitensi (Si-Qin, 2020b, pp. 7-9). L'artista racconta che l'ambivalenza di visioni lo ha sconcertato e segnato nella sua crescita, in particolare il fatto che due culture e due sistemi religiosi profondamente differenti abbiano dato origine a due così lontane e diverse attribuzioni di valori alla relazione tra l'uomo e il suo ambiente (Si-Qin, 2020b, p. 11).

Le idee elaborate in *New Peace* derivano inoltre dal percorso che ha caratterizzato la sua maturazione artistica, pervasa sin dagli inizi da un'indagine nella dimensione della materia e dal progressivo superamento delle antinomie. La formazione all'interno della community Post Internet di Berlino lo vide uno dei protagonisti della generazione di artisti che aveva avviato una nuova fase del rapporto tra tecnologie digitali e materialità (Paul, 2015, p. 553).

Timur Si-Qin e i suoi colleghi, gli artisti della seconda decade di questo secolo, esprimono i segni di un ambiente culturale definibile anch'esso Post Internet di rapido cambiamento in campo tecnologico, nel quale Internet era divenuto, citando Gene McHugh (trad. it., 2011, p. 16), «meno una novità e più una banalità». L'opaco termine Post Internet indica quindi il tempo successivo alla saturazione globale di Internet.

In questo contesto, il focus del discorso artistico e critico enunciava la consapevolezza che la cultura era ormai stata permeata dalla rete e l'«*Internet culture*» era sempre più semplicemente «*culture*» (trad. it., Connor, 2014, p. 61). Quando Internet divenne parte costitutiva della quotidianità, gli artisti si trovarono a relazionarsi con esso non necessariamente come medium ma come strumento per riconfigurare il loro lavoro e piattaforma per disseminarlo (McHugh, 2011, p. 6). L'arte Post-Internet era concettualmente e concretamente modellata dai processi digitali che ne influenzavano e indirizzavano l'ideazione, la produzione, la distribuzione e la ricezione e tuttavia si manifestava in forma materiale (Paul, 2015, p. 552; Archey, Peckham, 2014, p. 8). Post Internet si può quindi definire una pratica artistica che proponeva rapporti dialettici tra contenuti digitali e spazio fisico impossessandosi della «retorica visiva della pubblicità, del *graphic design*, della *stock imagery*, del branding

aziendale, del *visual merchandising* e degli strumenti di software commerciali» (Chierico, 2016, p. 24; trad. it., Archey, Peckham, 2014, p. 9). Un atto d'appropriazione di disparati materiali quali immagini, oggetti, brand, graziosi animali, eventi e altri fenomeni (Kline, 2018, p. 146).

Si ritiene importante puntualizzare che questa generazione di artisti non solo elaborava una rappresentazione fisica degli oggetti e dei processi digitali ma anche, fatto fondamentale, essa indagava sulla materialità del digitale e ne interrogava l'ontologia rivendicando nuove posizioni (Chierico, 2016, p. 28).

Questo secondo aspetto coincide infatti con l'intenzione di Timur Si-Qin. Egli sostenne che il termine Post Internet ritraeva falsamente il suo lavoro e quello dei suoi colleghi facendolo sembrare esclusivamente incentrato su Internet (Si-Qin, 2017). Questa etichetta paradossalmente offuscava il reale cambiamento che la rete e i computer hanno prodotto sulla percezione del mondo: «ciò che sta veramente accadendo alla nostra generazione è forse un'espansione dell'idea di materialità», aveva affermato nel corso di un'intervista (trad. it., Parker, 2013).

Va tenuto presente che tale visione si definisce attraverso il contatto con le nuove filosofie realiste e materialiste. Timur Si-Qin si colloca nell'ampio panorama di tendenze artistiche e curatoriali influenzate dalle nuove prospettive filosofiche⁴⁵. In questo contesto, trova una profonda sintonia con gli scritti del filosofo neo-materialista Manuel DeLanda da cui elabora una precisa posizione ontologica.

Materia ed evoluzione

Il progetto politico-spirituale di *New Peace* si fonda sull'interesse dell'artista di superare la «centralità della soggettività» tramite due passaggi: in primo luogo espandendo la nozione di materialità e successivamente situando la soggettività nel contesto dell'evoluzione (trad. it., Apter *et al.*, 2016, p. 3; Si-Qin, 2017).

In *Aesthetics of Contingency: Materialism, Evolution, Art* scrive: «basandomi ampiamente sugli scritti di Manuel DeLanda, vedo la materialità definita nel complesso come tendenza e capacità di ogni sistema» (trad. it., Si-

⁴ L'artista accoglie positivamente la mostra *Speculations on Anonymous Materials* tenutasi nel 2013 al Fridericianum di Kassel, che aveva saldato il rapporto tra generazione Post Internet e i nuovi realismi (Parker, 2013; Heidenreich, 2016b).

⁵ Si vedano Cox, C., Jaskey, J., Malik, S. (a cura di) (2015), *Realism Materialism Art* e Apter, E. *et al.* (2016), *A Questionnaire on Materialisms*.

Qin, 2017). Il materialismo di Manuel DeLanda si fonda sull'impegno di spiegare l'esistenza di un mondo reale indipendente dal pensiero (Si-Qin, 2012). Il filosofo nutre da scienze quali la fisica, la chimica e la biologia una varietà di schemi di sintesi a posteriori in grado di analizzare tutti i processi materiali, siano essi morfogenetici o artificiali, che plasmano il mondo non umano così come, ad esempio, l'economia (Si-Qin, 2012). Egli rifiuta ogni entità trascendente, come archetipi ed essenze, che non sia immanente a materia ed energia e al loro modo di emergere nell'informazione materiale di modelli e forme (DeLanda, Harman, 2017, pp. 9-10). Per Manuel DeLanda (2011, pp. 3-4) le entità materiali sono costituite da emergenti proprietà attuali, capacità attive e tendenze peculiari che sono sempre reali anche se presuppongono il differente status ontologico di virtuale, in quanto divengono attuali solo in seguito a un evento. Così in Timur Si-Qin (trad. it., 2017) «un pezzo d'argilla, un'opera d'arte concettuale [...] un romanzo, una poesia o un algoritmo possono anche possedere ed esprimere la loro reale materialità»: anche cose ritenute immateriali, come ogni sistema materiale, possiedono capacità e tendenze potenziali che però si possono esprimere negli effetti che hanno sul mondo.

Inoltre, centrale in Si-Qin (2017) è il principio dell'emergenza [*emergence*], cioè il comportamento emergente delle entità materiali, che l'artista ritiene il fondamentale fenomeno organizzativo della realtà. L'attenzione si sposta da identità stabili ed essenze eterne alle dinamiche storiche attraverso cui la materia si organizza, così «senza permanenza, c'è solo l'incessante cambiamento dell'infinito tutto», recita la voce di Moira Barrett mentre l'utente contempla le distese montuose di *A New Protocol VR* (trad. it., Si-Qin, 2020a, min. 6:51).

Anche la soggettività umana è inserita da Timur Si-Qin nel discorso materialista. Influenzato dalle teorie elaborate nel campo della psicologia evolutivista, vede la coscienza come «incarnata [*embodied*] all'interno di hardware di specifiche architetture neuronali evolute» (trad. it., Si-Qin, 2017). L'umano è quindi incarnato nel contesto materiale, il frutto della complessa interazione tra geni e ambiente: «la nostra evoluzione è stata forgiata dall'interazione tra trilioni di molecole lungo miliardi di anni e plasmata dalle vite concrete e dalle esperienze dei nostri antenati» (trad. it., Si-Qin, 2018a).

Per l'artista il funzionamento del branding, le convenzioni della *stock photography*⁶ e l'attrattività di alcune tipologie di immagini, ad esempio i paesaggi, sono lette in relazione alle peculiari capacità e tendenze della mente-materia umana, applicabili universalmente in quanto espressione dell'evoluzione. Il brand *New Peace* viene infatti descritto da Si-Qin come una scultura, un materiale con uniche proprietà e capacità, e una macchina memetica⁷ capace di diffondersi e interagire con la cognizione (WAI Think Tank, 2020, min. 38:37). Nell'ampliare il discorso a tutti i dispositivi mediali impiegati, l'artista propone di leggerli come strumenti di accesso cognitivo che dialogano con la cognizione incarnata ed evoluta diffondendo i principi spirituali del suo progetto (WAI Think Tank, 2020, min. 39:50).

Un nuovo protocollo spirituale

In *A New Protocol*, il testo che riassume i principi di *New Peace*, Timur Si-Qin (trad. it., 2018a) descrive le religioni come «tecnologie della fede», cioè «protocolli per interazioni e norme sociali e ambientali» [figura 2]. Esse derivano inizialmente da processi adattivi che esprimevano il bisogno di riflettere su eventi naturali inspiegabili (Si-Qin, 2018a). Studi di antropologia ipotizzano che la specie umana si sia interessata alla mortalità prima della speciazione dell'*Homo Sapiens* (Si-Qin, 2018a). Ritrovamenti di sepolture risalenti a 400.000 anni fa hanno lasciato supporre che esse fossero all'origine dell'impulso religioso poiché rivelano un accentuato interesse per il dopo-morte (Si-Qin, 2018a). L'artista viene quindi assumendo una prospettiva evuzionistica nei confronti della propensione umana alla spiritualità. Nel sito web di *New Peace* afferma che, data questa intrinseca attitudine, il pensiero e l'emozione spirituale sono accessibili a ognuno e possono influenzare profondamente le azioni.

⁶ Si veda l'articolo di Timur Si-Qin (2013) *Stock Photography as Evolutionary Attractor*. L'artista produce la propria serie di immagini dalle ricerche compiute sulla *stock photography*, gli *Attractors* (2013), consultabili e acquistabili presso *DISimages: Attractors* by Timur Si-Qin «DISimages | New Stock Options».

⁷ Si veda il capitolo "*Mimi: i nuovi replicatori*" del libro di Richard Dawkins (2019, pp. 203-15) *Il gene egoista*.

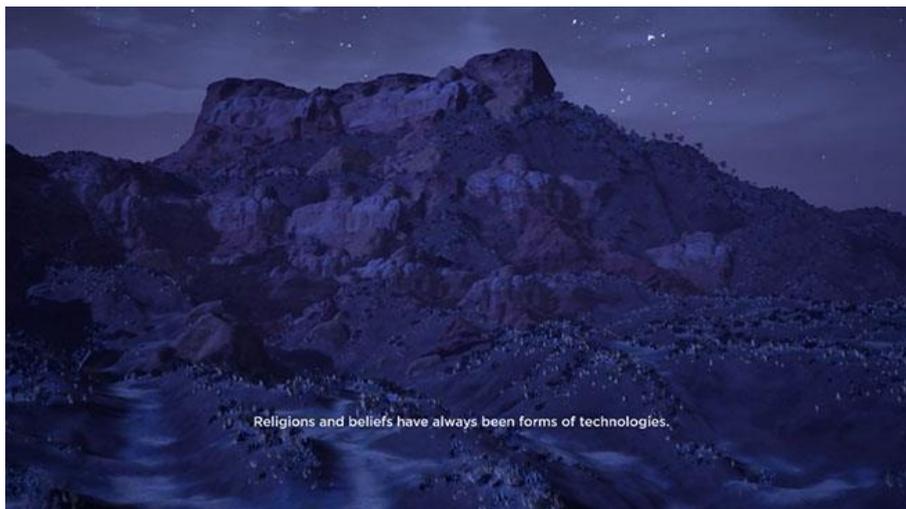


Fig. 2 – Timur Si-Qin, *A New Protocol VR* (2018), still da video versione 2D, YouTube, 2020. Courtesy l'artista

Durante il Neolitico si configurarono le religioni organizzate come unità coesive che guidarono gruppi e comunità nell'interazione con i loro ambienti (Si-Qin, 2018a). Timur Si-Qin mette in luce il fatto che tutt'ora persistono antiche visioni e credenze incarnate nelle religioni che risalgono a forme di adattamento emerse durante il periodo della rivoluzione agricola (Si-Qin, 2018a). Le religioni abramiche, racconta il *voice-over* all'utente nell'ambiente di *A New Protocol VR*, aderiscono all'idea dualistica secondo la quale la materia è una massa «inanimata e peccaminosa» cui Dio infonde forma e vita separando lo spirito dalla materia, la mente dai corpi e, di conseguenza, l'uomo dal suo ambiente (trad. it., Si-Qin, 2020a, min. 3:37). In questo modo, i secondi vengono relegati allo stadio inferiore della piramide gerarchica. Timur Si-Qin (2018a) ritiene necessario insistere sul fatto che tale ontologia oggi mette in pericolo la vita su questo pianeta. Di qui la necessità di formulare una nuova mitologia per l'umano contemporaneo che offra una chiara comprensione della «vera natura della materia, come dinamica, auto-organizzante e permeata di potenzialità morfogenetica» (trad. it., Si-Qin, 2018a).

Egli individua quattro concetti come possibili sorgenti di spiritualità per il mondo post-secolare, che riprendono e aggiornano i tre precedenti contenuti nel testo *A New Protocol*⁸, miranti a stabilire una connessione mo-

⁸ *Undivided Ground, Truth of Difference, Faith in Morphogenesis.*

rale con la materia che costituisce tutto il reale. Questi vogliono offrire un'alternativa agli antichi sistemi adattivi, che si esprimono ancora oggi nell'antropocentrismo e hanno proiettato l'individuo su piani trascendenti interrompendo il suo rapporto con il mondo. *Undivided Ground*, la prima delle quattro fonti, promuove l'idea di immanenza e rifiuta la cornice del pensiero dualistico: l'esistente è immanente a un tutto indiviso di materia, energia e informazione e così viene superata la concezione di trascendenza o di essenze eterne. *Faith in Pattern*, seconda fonte, vuole inoltre diffondere una fede nella capacità intrinseca della materia di organizzarsi, crescere e di plasmare i modelli che strutturano la vita degli individui. Per dare ordine alla sua esistenza, l'umano deve aver fede nella complessità dei sistemi materiali che, pur nella loro caoticità, sono anche profondamente *patterned* (Si-Qin, 2018a). *Pray to Scale* poi riassume l'emozione spirituale che si può provare nel contatto con le vaste scale o età dell'universo: guardare uno sconfinato paesaggio o pensare a tutte le generazioni di antenati. Infine, *Purpose from Difference*: un principio di verità si può trovare nel fondamentale processo dell'universale e progressiva differenziazione del tutto che si esprime nelle forme emerse dalla creatività della materia. «La vita stessa è un'espressione della capacità della materia di differenziarsi» (trad. it., Si-Qin, 2018a) [figura 3].

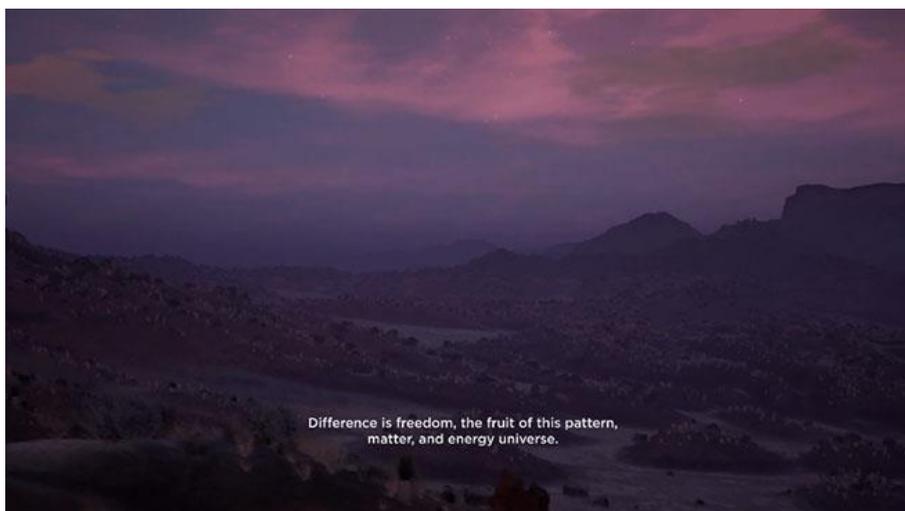


Fig. 3 – Timur Si-Qin, *A New Protocol VR* (2018), still da video versione 2D, YouTube, 2020. Courtesy l'artista

In *Take Me, I Love You*, mostra tenutasi nel 2020, espone l'iconografia dei quattro fondamenti di *New Peace*, sculture in acrilico inciso e stampato UV la cui genesi deriva da una visualizzazione che l'artista esperì in Perù durante la partecipazione a un'antica cerimonia sacra con la pianta psichedelica Ayahuasca (WAI Think Tank, 2020, min. 48:20).

Comunicare New Peace

Nell'anno 2016 *New Peace* viene affiancato dal sub-brand *Mirrorscape*, il cui apparato iconografico impiega la capacità dei paesaggi naturali di funzionare come attrattori visuali dell'attenzione umana per comunicare una destinazione spirituale (Si-Qin, 2016a). Le vedute naturali sono associate allo stato del transitorio e del *no-mind* rappresentato nella metafora buddista dello specchio. Lo specchio non ha ego o una mente discriminante, è la superficie in cui tutto si riflette ed è rivelato così com'è per poi semplicemente svanire (Post Digital Culture, 2014, min. 25:27). Timur Si-Qin (2018b) lega la sua ontologia materialista alla tradizione delle filosofie buddiste e taoiste che, come scrive in *True Lies*, insegnano l'accettazione della natura della realtà: dinamica, contingente e priva di essenze eterne.

Il sub-brand *Mirrorscape* identifica molteplici medium quali installazioni di luoghi naturali che auto-riflettono se stessi – *A Reflected Landscape* (2016) e *Mirrorscape Effigy* (2016) –, immagini e video di paesaggi simulati – *On the Path to Mirrorscape (A Place Like This)* (2016) e *Visit Mirrorscape (Attain Mirrorscape)*⁹ (2016) – e un sito web¹⁰.

Si crede di poter affermare che la scelta espressiva dell'artista intende superare l'attribuzione di significato di prospettiva antropocentrata che il soggetto ascrive a posteriori; egli mostra la natura come essa stessa si presenta tramite la minuziosa simulazione digitale della sua organizzazione morfogenetica mediante una pratica artistica a essa immanente. In un *post* pubblicato su Instagram scrive di intendere il *rendering* come pratica devozionale tramite la quale gli è possibile ricostruire nei più piccoli dettagli come la materia emerge in pattern e *palette* (Si-Qin, 2020c).

Per Art Basel Statements, Timur Si-Qin progetta la *Prayer Chamber* (2016), uno spazio chiuso, isolato e intimo per la preghiera. In questo luogo, ideato come una caverna preistorica, l'artista proietta su schermi sulla

⁹ L'opera è consultabile presso la pagina YouTube dell'artista (*Timur Si-Qin*): <https://www.youtube.com/watch?v=usZvUHTu1-o>.

¹⁰ Il sito web è consultabile presso: <https://visitmirrorscape.com/>.

quasi totalità delle pareti il citato video *Visit Mirrorscape (Attain Mirrorscape)*, nel quale si susseguono simulazioni di ambienti naturali. È interessante notare come il dialogo spirituale tra fruitore e medium avvenga in un contesto che accoglie l'utente, a cui l'artista riserva un luogo appartato dove possa entrare in contatto con il video-mantra.

Anche nel successivo allestimento della mostra *East, South, West, North* (2018), riferendosi al sacro ciclo delle quattro direzioni cardinali, un fondamentale concetto spirituale nelle religioni pre-agrarie di raccoglitori-agricoltori delle Americhe e dell'Asia Centrale, progetta un spazio rituale in cui l'utente entra in dialogo con gli altri partecipanti all'evento (Si-Qin, 2018c). Questi sono opere d'arte costituite da elementi naturali quali una conchiglia, un albero e una pietra scannerizzati e stampati 3D, oltre che immagini di paesaggi naturali simulati su *light box*, che uniscono i paesaggi del Chinle nella contea Apache e della Danxia in Cina (Si-Qin, 2018c).

Gli esempi riportati sono utili a comprendere che i dispositivi che mediano la fede materialista di *New Peace* non riguardano soltanto la specificità dell'opera d'arte ma si espandono fino a comprendere l'intero ambiente, sia essa una stanza di preghiera o lo spazio della galleria dove ha luogo il rituale.

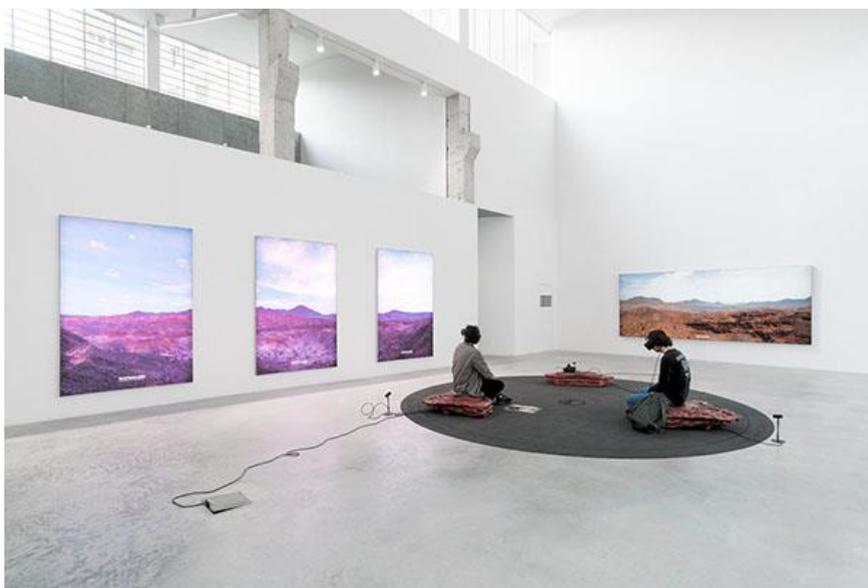


Fig. 4 – Timur Si-Qin, *Campaign for a New Protocol, Part III*, Spazio Maiocchi, Milano, 2018.
Courtesy l'artista e Soci t , Berlino

A New Protocol VR

Nell'anno 2018 Timur Si-Qin propone una serie di tre mostre che prendono forma di *Campaign for a New Protocol*. Nella seconda e terza esposizione, tenutesi rispettivamente ad Art Basel Hong Kong e allo Spazio Maiocchi di Milano [figura 4], l'artista espone per la prima volta l'opera in realtà virtuale *A New Protocol VR*.

L'impiego del nuovo medium si inserisce in modo naturale nella sua pratica artistica. Egli era già familiare con il linguaggio di software per la progettazione 3D e faceva già utilizzo di tecnologie immersive per creare modelli delle sue esposizioni che l'avevano orientato alla possibilità di utilizzare la realtà virtuale (Art Basel, 2018, min. 5:50).

In *A New Protocol VR*, la mediazione dei contenuti di *New Peace* avviene nell'ambiente generato dalla realtà virtuale dove le simulazioni di paesaggio comunicano una destinazione spirituale. Dal momento che il medium situa l'utente in uno spazio separato, esso diviene, come una stanza fisica per la devozione, a tutti gli effetti un ambiente attraverso il quale è possibile comunicare contenuti di carattere spirituale (Kay, 2016, p. 697).

L'utente seduto su una pietra si cala in un vasto panorama desertico mentre la voce di Moira Barrett spiega i principi che danno forma alla spiritualità di *New Peace*. Lo spazio rituale costruito attorno a un fuoco mitico si apre poi su vaste distese montuose desertiche e la voce guida il fruitore in una visione in cui può contemplare il paesaggio e il cielo stellato poco prima del sorgere del sole. Con il volo tra le distese naturali, attraverso il quale si può comprendere come la «materia intrinsecamente costituisce se stessa nelle squisite forme e pattern osservabili a tutte le scale della realtà», l'utente viene invitato a contemplare la simulazione della morfogenesi (trad. it., Si-Qin, 2020a, min. 7:50). Negli ultimi minuti dell'esperienza, egli viene accomodato su un'altura da cui ha la possibilità di aprire lo sguardo sulla vasta scala di distese pianeggianti e montuose e di guardare l'orizzonte da cui si vede alzarsi il sole, quasi un invito a entrare in contatto con la sorgente spirituale *Pray to Scale* [figura 5].

Compare poi una didascalia in cui Timur Si-Qin sottolinea l'importanza di modificare i nostri valori culturali che non ci permettono di affrontare i complessi problemi materiali del nostro tempo. E noi possiamo far fronte alle criticità «attraverso la rappresentazione [*rendering*] della spiritualità nel ventunesimo secolo» (trad. it., Si-Qin, 2020a, min. 10:15). L'artista fa utilizzo del termine inglese *rendering* che, nell'intento di riferirsi alla

rappresentazione della spiritualità tramite una simulazione digitale, presenta un illustrativo e significativo parallelo con le peculiarità espressive e il proposito dell'opera.

Il contenuto di quest'opera si lega anche alla biografia dell'artista: i vasti paesaggi desertici richiamano i ricordi della sua educazione religiosa imbevuta dei tradizionali cerimoniali nativo americani e del tempo passato nella natura (Si-Qin, 2020b, p. 8). Dalla cultura nativo americana deriva il profondo rispetto del mondo non umano e l'intento politico di salvaguardia degli ecosistemi¹¹. Si-Qin afferma che il deserto può essere visto come un simbolo che esprime la ricchezza della natura; crescervi gli ha permesso di comprendere quanto la comune rappresentazione di quel luogo non corrisponda alla reale complessità e diversità che esso incarna (WAI Think Tank, 2020, min. 46:46).



Fig. 5 – Timur Si-Qin, *A New Protocol VR* (2018), still da video versione 2D, YouTube, 2020. Courtesy l'artista

Come si può comprendere, l'opera *A New Protocol VR* prepara il terreno per un'indagine sulla relazione che intercorre tra due differenti tipologie di esperienza: quella nell'ambiente della realtà virtuale e quella che si situa nell'ambito dello spirituale.

Non mancano esempi che descrivono le analogie tra le due modalità esperienziali. Ad esempio, uno studio del 2019 le mette in relazione con-

¹¹ Si veda l'articolo di Timur Si-Qin (2020d) *Ghost Dance: the True Meaning of the Americas*.

centrandosi sul tratto psicologico dell'essere assorbito [*absorption*] cioè «la tendenza di un individuo a divenire profondamente assorbito in esperienze sensoriali e immaginative», che sembra possa favorire una tendenza generale a connettersi allo spirituale (trad. it., Lifshitz, van Elk, Luhrmann, 2019, pp. 1-2). I soggetti intervistati infatti hanno riportato «di sentire la voce di Dio durante la preghiera, intense esperienze mistiche [...] e forti sentimenti di presenza e di trascendenza quando si confrontavano con la bellezza naturale, la realtà virtuale o la musica» (trad. it., Lifshitz, van Elk, Luhrmann, 2019, p. 1). Si noti che l'esperienza in realtà virtuale viene inclusa tra quelle che inducono un sentire quasi-spirituale. Alti livelli nella scala d'assorbimento (Tellegen Absorption Scale) potrebbero portare a percepire i fenomeni della RV come più reali, vividi e intensi; più spirituali perché sfumano i confini tra mente e mondo, tra immaginazione e percezione (Lifshitz, van Elk, Luhrmann, 2019, p. 2, p. 8).

Esperienze spirituali nel cyberspazio

La connessione tra esperienza in realtà virtuale ed esperienza spirituale è confermata dal fatto che nei primi anni di sperimentazione con il nuovo medium si incontrano un gran numero di voci riguardanti immaginari religiosi. Si è affermato che il cyberspazio può essere pensato per le sue componenti simboliche ed esperienziali che permettono la creazione di nuovi sé e mondi e spianano la strada a nuove fonti per l'immaginazione e per la spiritualità (Garner, 2004, p. 16). Così come, specularmente, sistemi di credenze e rituali performativi influenzano «il modo in cui percepiamo, impieghiamo e diamo forma alle tecnologie e agli ambienti dei media digitali» (trad. it., Natale, Pasulka, 2019, p. 1). Si comprende come il cyberspazio sia stato il contenitore di convinzioni e prospettive spesso derivanti da valori culturali tradizionali.

Nell'esaminare le dinamiche trasformative che si strutturano nel vivere in un ambiente progettato tecnologicamente e pervaso dall'informazione, Katherine Hayles (2002, p. 299) metteva in evidenza come queste comportino cambiamenti nelle abitudini e nelle percezioni. In breve si modificano «le esperienze che costituiscono lo stare dinamico nel mondo che noi abitiamo come creature incarnate [*embodied*]» (trad. it., Hayles, 2002, p. 299). Per fornire alcuni esempi, l'autrice si era soffermata su tre opere in realtà virtuale con l'intento di proporre un'alternativa a un'ideologia che si era diffusa in quegli anni. Si impegnava a contrastare la credenza che l'«unione trascendente tra umano e tecnologico ci

avrebbe permesso di scaricare la nostra coscienza nei computer e di vivere come modelli di informazione disincarnati [*disembodied*], permettendoci così di fuggire dalle fragilità dei nostri corpi, specialmente dalla morte¹²» (trad. it., Hayles, 2002, p. 299). Come aveva affermato Simon Penny, artista citato da Hayles (2002, p. 306), questa prospettiva era derivante da un sistema di valori essenzialmente cartesiano non sottoposto all'esame del dubbio e privilegiava una retorica fondata sull'immaterialità, sull'astratto e sull'incorporeo.

Nei primi anni della realtà virtuale, tale dicotomia tra mente e corpo era stata declinata nei termini spirituale e materiale. Presupposto che permette di inserire nel clima culturale che si andrà brevemente a delineare l'impegno di Timur Si-Qin di proporre con il progetto *New Peace* una spiritualità alternativa a quella rigidamente dicotomica.

La modalità di esperienza mediata dal dispositivo e descritta come spirituale era raccontata in termini di trascendenza dai limiti del corpo grazie alle possibilità offerte allo spirito: «come il Paradiso, il cyberspazio è stato etichettato come il disincarnato luogo celestiale delle anime» (trad. it., Wertheim, 1999, p. 19). Per meglio chiarire i discorsi che avevano circondato la realtà virtuale, descritta come un «sacro graal» (Heim, 1993, p. 122; Davis, 2001, p. 201), è curiosa la lettura proposta da Erik Davis. Egli riprese l'antico Gnosticismo, un platonismo secondo il quale «la trascendenza, la meta mistica dello spirito, non può essere ottenuta percorrendo la via della carne» ma attraverso un'estasi cognitiva (Davis, 2001, p. 106). Descrisse quindi le spinte di liberazione dalla fisicità puntualizzando sulla divisione dicotomica tra il corpo inteso come materia, l'infimo della scala gerarchica, e la mente, il luogo dello spirito. Il cyberspazio era divenuto così un ambiente immateriale in cui identità incorporee interagivano come informazione grazie alla possibilità di superamento delle limitazioni che le leggi fisiche imponevano al corpo (Davis, 2001, p. 203). Margaret Wertheim (1998, p. 55) rievocava tale visione come espressione di una traiettoria filosofico-religiosa occidentale avente radici nell'antica Grecia e nel giudeo-cristianesimo che, giunta al contemporaneo, leggeva il cyberspazio come il luogo in cui finalmente si poteva esprimere il desiderio di trascendere al reame dell'anima.

¹² Ispirata dal libro di Hans Moravec *Mind Children*, la più eclatante deriva di questi immaginari era il sogno che un giorno la mente, libera dal bagaglio del corpo, avrebbe potuto essere trasposta nel cyberspazio per raggiungere l'immortalità digitale (Wertheim, 1998, p. 54, 1999, pp. 264-68).

L'«impulso tecnognostico», aveva scritto Erik Devis (2001, pp. 201-02), guardava quindi anche al mondo ermetico annunciato da Jaron Lanier attraverso il neologismo realtà virtuale alla fine degli anni Ottanta e descritto dall'autore come un «regno alchemico» fatto di «maschere mitiche e viaggi ultraterreni». Nel 1991, in *Mind is a Leaking Rainbow*, l'artista Nicole Stenger (trad. it., 1991, p. 52), quasi a richiamare le creature angeliche con le quali si entrava in contatto nell'ambiente del suo progetto pionieristico *Angels*, aveva scritto: «dall'altro lato dei nostri *data glove* diveniamo creature di luce colorata in movimento, pulsanti con particelle dorate. Dimenticate la graziosa promessa di Andy Warhol di quindici minuti di fama. Diventeremo tutti angeli, e per l'eternità! Angeli altamente instabili, ermafroditi e indimenticabili in termini di memoria del computer».

Nel contestare le derive degli immaginari speculativi appena descritti, Jennifer Cobb (trad. it., 1999, p. 393) aveva proposto una lettura del cyberspazio come il luogo che «può permetterci di espandere e arricchire la nostra spiritualità *embodied*». La traiettoria culturale del *mind-body split*, aveva scritto, era finita per funzionare come uno specchio riflettente una varietà di orientamenti culturali che avevano indebolito l'importanza del corpo e quindi minato la salute emozionale e spirituale dal momento che siamo creature incarnate (Cobb, 1999, p. 394, p. 398). Inoltre, questa dicotomia cartesiana può avere – come d'altronde dimostra l'opera di Timur Si-Qin – devastanti conseguenze in quanto «recide l'umanità in generale dalla terra che abita»: l'umanità ha reificato il mondo fisico riducendo la natura a un complesso di risorse da sfruttare (trad. it., Cobb, 1999, p. 394). Della stessa opinione era Margaret Wertheim (trad. it., 1999, p. 280) quando affermava che «troppo spesso il sogno cyber-religioso implicava la tendenza ad abbandonare la responsabilità per il pianeta terra». Questo atteggiamento non solo ha causato l'allarmante degrado dell'ambiente ma ha anche completamente escluso il mondo dalla nostra dimensione sacra gettandoci in una realtà reificata e decentrando le vite spirituali (Cobb, 1999, p. 394).

A sostegno della propria argomentazione Jennifer Cobb (1999, p. 395) aveva citato due opere in realtà virtuale che si incentravano sulla componente corporea e aveva descritto come guidate da una comprensione sacra e olistica del mondo e del ruolo che abbiamo in esso. *Osmose* di Char Davies, la cui immersione negli ambienti, come nella pratica della meditazione, era guidata dal semplice atto di vita del respiro che permetteva una non dualistica esperienza del corpo e del suo rapporto con

l'ambiente (Cobb, 1999, pp. 395-400). *Placeholder* di Brenda Laurel, Rachel Strickland e Rob Tow che, incorporando l'utente nello spirito di un soggetto animale, intendeva aprire al piacere dell'immaginazione incarnata nella prospettiva dell'alterità (Cobb, 1999, pp. 404-05).

La dialettica tra le differenti letture della realtà virtuale sin qui illustrate fa luce sulla volontà dell'artista di dare un deciso contenuto etico a *New Peace* ed evidenzia i vari risvolti della sua posizione esplicitamente anti-dualistica. Nell'opera di Timur Si-Qin si delineano prospettive artistico-filosofiche che sono mirate a superare la visione del digitale come immateriale-disincarnato e che assumono un'ottica non dicotomica unificante soggetto-oggetto, mente-mondo e spirito-materia situata nelle emergenze della contemporaneità.

Attraverso le possibilità offerte dal nuovo medium, Si-Qin immerge l'utente nell'ambiente sintetico-naturale della realtà virtuale, per lui sacro, per puntualizzare sulla necessità di assumere sguardi diversi e situati. Nell'intento di divulgare, attraverso un'azione politica, nuovi valori in grado di far fronte alle criticità del cambiamento climatico, l'artista impiega quindi la realtà virtuale per diffondere la conoscenza, con intento esplicitamente pedagogico, degli aspetti filosofici e spirituali di un nuovo modo unitario di guardare al mondo individuando così l'obiettivo della sua espressione artistica [figura 6].



Fig. 6 – Timur Si-Qin, *A New Protocol VR* (2018), still da video versione 2D, YouTube, 2020. Courtesy l'artista

Bibliografia

Apter, E. et al. (2016), *A Questionnaire on Materialisms*, «October», no. 155, pp. 3-110. Doi: 10.1162/OCTO_a_00243.

Archev, K., Peckham, R. (a cura di) (2014), *Art Post-Internet: INFORMATION / DATA*. [Ultimo accesso 23 agosto 2021].
https://archive.org/details/art_post_internet.

Art Basel (2018), *The Singularity: Virtual Reality and Artificial Intelligence*, YouTube. [Ultimo accesso 30 aprile 2021].
<https://www.youtube.com/watch?v=E9OyTr8rFOI>.

Campbell, H. A. (2013) (a cura di), *Digital Religion. Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, Routledge, Londra.

Chierico, A. (2016), *Art and Materiality in Post-Media Practice: Toward an Ontology of Digital and Its Devices*, in Reyes-García, E., Châtel-Innocenti, P., Zreik, K. (a cura di), *Archiving and Questioning Immateriality. Proceedings of the 5th Computer Art Congress*, europia, Parigi, pp. 15-33.

Cobb, J. J. (1999), *A Spiritual Experience of Cyberspace*, «Technology in Society», vol. 21, no. 4, pp. 393-407. Doi: 10.1016/S0160-791X(99)00019-6.

Connor, M. (2014), *Post-Internet: What It Is and What It Was*, in Kholeif, O. (a cura di), *You Are Here – Art After the Internet*, Cornerhouse, SPACE, Manchester, Londra, pp. 56-64.

Cox, C., Jaskey, J., Malik, S. (a cura di) (2015), *Realism Materialism Art*, Center for Curatorial Studies Bard College, Sternberg Press, Annandale-on-Hudson, Berlino.

Crutzen, P. J., Parlangeli, A. (2005), *Benvenuti nell'Antropocene. L'uomo ha cambiato il clima, la Terra entra in una nuova era*, Mondadori, Milano.

Davis, E. (1998), *TECHGNOSIS. Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*, Crown Publishers, New York; trad. it., (2001), *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Ipermedium libri, Napoli.

Dawkins, R. (1989), *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford; trad. it., (2019 [1995]) *Il gene egoista. La parte immortale di ogni essere vivente*, Mondadori, Milano.

DeLanda, M. (2002), *Intensive Science and Virtual Philosophy*, Continuum, Londra, New York.

DeLanda, M. (2011), *Philosophy and Simulation. The Emergence of Synthetic Reason*, Continuum, Londra, New York.

DeLanda, M. (2015), *The New Materiality*, in Menges, A., *Material Synthesis: Fusing the Physical and the Computational*, «Architectural Design», vol. 85, no. 5, pp. 16-21. Doi: 10.1002/ad.1948.

DeLanda, M., Harman, G. (2017), *The Rise of Realism*, Polity Press, Cambridge, Malden.

Dos Santos, V. (2020), *The Digital and the Spiritual. Validating Religious Experience Through Virtual Reality*, in Biggio, F., Dos Santos, V., Thierry Giuliana, G. (a cura di), *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità*, «I saggi di Lexia», no. 40, Aracne, Canterano, pp. 143-164.

Foster, H. (2015), *Bad New Days: Art, Criticism, Emergency*, Verso, Londra, New York.

Garner, S. (2004), *Praying with Machines: Religious Dreaming in Cyberspace*, «Stimulus: The New Zealand Journal of Christian Thought and Practice», vol. 12, no. 3, pp. 16-22.

Hayles, N. K. (2002), *Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments*, «Configurations», vol. 3, no. 2, Johns Hopkins University Press, pp. 297-320. Doi: 10.1353/con.2003.0015.

Heidenreich, S. (2016a), *Freeportism as Style and Ideology: Post-Internet and Speculative Realism, Part I*, «e-flux», no. 71. [Ultimo accesso 24 agosto 2021]. <https://www.e-flux.com/journal/71/60521/freeportism-as-style-and-ideology-post-internet-and-speculative-realism-part-i/>.

Heidenreich, S. (2016b), *Freeportism as Style and Ideology: Post-Internet and Speculative Realism, Part II*, «e-flux», no. 73. [Ultimo accesso 24 agosto 2021].

<https://www.e-flux.com/journal/73/60471/freeportism-as-style-and-ideology-post-internet-and-speculative-realism-part-ii/>.

Heim, M. (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York.

Hornbeck, R. G., Barrett, J. L. (2008), *Virtual Reality as a "Spiritual" Experience: a Perspective from the Cognitive Science of Religion*, «Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook», vol. 6, no. 1, Intellect, pp. 75-90. Doi: 10.1386/nl.6.1.75_1.

Kay, J. F. (2016), *Virtual Environments as Communication Technologies of Faith*, in Lackey, S., Shumaker, R. (a cura di), *Virtual, Augmented and Mixed Reality. VAMR 2016. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 9740, Springer, Cham, pp. 691-701. Doi: 10.1007/978-3-319-39907-2_66.

Kline, J. (2018), *Sharks and Dolphins*, in Pfeffer, S. (a cura di), *Speculations on Anonymous Materials*, Koenig Books, Londra, pp. 143-148.

Leone, M. (2014), *Spiritualità digitale. Il senso religioso nell'era della smaterializzazione*, Mimesis, Milano, Udine.

Lifshitz, M., van Elk, M., Luhrmann, T. M. (2019), *Absorption and Spiritual Experience: a Review of Evidence and Potential Mechanisms*, «Consciousness and Cognition», vol. 73. Doi: 10.1016/j.concog.2019.05.008.

Mann, J. L. (2019), *Augmented Reality, Virtual Reality, and Religion. Recent Developments and Their Significance*, in Natale, S., Pasulka, D.W. (a cura di), *Believing in Bits. Digital Media and the Supernatural*, Oxford University Press, New York, pp. 195-211.

Manovich, L. (2001), *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge; trad. it., (2002), *Il linguaggio dei nuovi media*, edizioni Olivares, Milano.

McNeill, J. R., Engelke, P. (2016), *The Great Acceleration: an Environmental History of the Anthropocene since 1945*, Harvard University Press, Cam-

bridge; trad. it., (2018), *La grande accelerazione. Una storia ambientale dell'Antropocene dopo il 1945*, Einaudi, Torino.

McHugh, G. (2011), *Post Internet*, LINK Editions, Brescia.

Morton, T. (2013), *Hyperobjects*, University of Minnesota Press, Minneapolis; trad. it., (2018) *Iperoggetti*, Nero, Roma.

Natale, S., Pasulka, D.W. (2019) (a cura di), *Believing in Bits. Digital Media and the Supernatural*, Oxford University Press, New York.

Parker, J. (2013), *An Interview with Timur Si-Qin*, «AQNB – Atractivoque-nobello». [Ultimo accesso 3 maggio 2021].
<https://www.aqnb.com/2013/11/18/an-interview-with-timur-si-qin/>.

Paul, C. (2015), *From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality*, in *ISEA 2015 - Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art*, Vancouver, pp. 552-555. [Ultimo accesso 23 agosto 2021].
<https://isea2015.org/proceedings-of-the-21st-international-symposium-on-electronic-art/>.

Post Digital Cultures (2014), *Timur Si-Qin – Meta-materialism*, YouTube. [Ultimo accesso 4 maggio 2021].
<https://www.youtube.com/watch?v=DGTcMasgX0Y>.

Quaranta, D. (2015), *Situating Post Internet*, in Catricalà, V. (a cura di), *Media Art. Toward a New Definition of Art in the Age of Technology*, Gli Ori, Pistoia.

Si-Qin, T. (2011), *Metamaterialism*, Timur Si-Qin. [Ultimo accesso 24 agosto 2021]. <http://timursiqin.com/metamaterialism-text>.

Si-Qin, T. (2012), *Manuel DeLanda in Conversation with Timur Si-Qin*, Société, Berlino. [Ultimo accesso 24 agosto 2021].
<http://timursiqin.com/manuel-de-landa-in-conversation-with-timur-si-qin>.

Si-Qin, T. (2013), *Stock Photography as Evolutionary Attractor*, «DIS Magazine». [Ultimo accesso 3 maggio 2021].

<http://dismagazine.com/dystopia/42017/stock-photography-as-evolutionary-attractor/>.

Si-Qin, T. (2016a), *A Place Like This*, Timur Si-Qin. [Ultimo accesso 27 aprile 2021]. <http://timursiqin.com/a-place-like-this>.

Si-Qin, T. (2016b), *VISIT MIRRORSCAPE (Attain Mirrorscape)*, YouTube. [Ultimo accesso 2 maggio 2021].

<https://www.youtube.com/watch?v=usZvUHTu1-o>.

Si-Qin, T. (2017), *Aesthetics of Contingency: Materialism, Evolution, Art*, «STREAM 04. The Paradoxes of the Living». [Ultimo accesso 3 maggio 2021]. <https://www.pca-stream.com/en/articles/timur-si-qin-aesthetics-of-contingency-materialism-evolution-art-108>.

Si-Qin, T. (2018a), *A New Protocol*, Kaleidoscope, Milano.

Si-Qin, T. (2018b), *True Lies*, «O Fluxo». [Ultimo accesso 27 aprile 2021]. <https://www.ofluxo.net/true-lies-by-timur-si-qin/>.

Si-Qin, T. (2018c), *East, South, West, North*, Timur Si-Qin. [Ultimo accesso 27 aprile 2021]. <http://timursiqin.com/eastsouthwestnorth>.

Si-Qin, T. (2020a), *A New Protocol VR*, YouTube. [Ultimo accesso 23 agosto 2021]. https://www.youtube.com/watch?v=FWJa_vG6Te0.

Si-Qin, T. (2020b), *Heaven is Sick*. [Ultimo accesso 23 agosto 2021]. <https://newpeace.faith/#ReadAboutNewPeace>.

Si-Qin, T. [timursq] (2020c). *[The landscape and nature renderings are a form of devotional practice. [...] To recognize its agency and honor its life]*, Instagram, 24 settembre 2020. [Ultimo accesso 27 aprile 2021].

Si-Qin, T. (2020d), *Ghost Dance: the True Meaning of the Americas*, «Heichi Magazine». [Ultimo accesso 4 maggio 2021].

<http://www.heichimagazine.org/en/articles/70/ghost-dance-the-true-meaning-of-the-americas>.

Stenger, N. (1991), *Mind is a Leaking Rainbow*, in Benedikt, M. (a cura di), *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge, pp. 49-58.

Vierkant, A. (2010), *The Image Object Post-Internet*. [Ultimo accesso 10 agosto 2021]. <https://jstchillin.org/artie/vierkant.html>.

WAI Think Tank (2020), *Loudreaders Session 17: Timur Si-Qin*, Vimeo. [Ultimo accesso 24 agosto 2021]. <https://loudreaders.com/Loudreaders-17>.

Wertheim, M. (1998), *The Medieval Return of Cyberspace*, in Beckmann, J. (a cura di), *The Virtual Dimension. Architecture, Representation, and Crash Culture*, Princeton Architectural Press, New York, pp. 46-59.

Wertheim, M. (1999), *The Pearly Gates of Cyberspace: a History of Space from Dante to the Internet*, W. W. Norton & Company, New York.

Sitografia

Timur Si-Qin, *NewPeace.faiih*. [Ultimo accesso 23 agosto 2021]. <http://newpeace.faiih/>.

Timur Si-Qin, *Visitmirrorscape*. [Ultimo accesso 24 agosto 2021]. <https://visitmirrorscape.com/>.