

# Intervista a Luca Pozzi

## a cura di Elisabetta Modena

Luca Pozzi (Milano, 1983) è un artista e mediatore interdisciplinare. Studiando gravità quantistica, cosmologia e fisica delle particelle, Pozzi converte la sua ricerca teorica in una serie di installazioni ibride caratterizzate da sculture magnetiche, oggetti in levitazione, esperienze in VR e AR, e un uso performativo della fotografia. Nel 2021 Pozzi ha realizzato l'opera in cross-reality *Rosetta Mission 2020* simultaneamente su piattaforme fisiche e digitali tra cui il 12° *Atelier* di Casa degli Artisti di Milano, nell'ambito del progetto omonimo a cura dell'ERC "AN-ICON".

**EM Il progetto *The Dark Collection* (2019-2020) si componeva di sculture virtuali aggiunte a dei luoghi fisici particolarmente significativi per la storia dell'arte, come la Pinacoteca di Brera e la Cappella Sistina. Che cosa ti ha guidato nella scelta dell'ambientazione?**

**LP** Volevo realizzare una mostra e al tempo stesso una collezione, bypassando ogni fase del sistema dell'arte convenzionale, che imporrebbe un iter piuttosto tortuoso che passa dalle gallerie, dai musei, dai curatori e dalle leggi del mercato *convenzionale*. Volevo che fosse una collezione pubblica subito, che in qualche modo non si potesse spostare ma che emergesse soltanto quando alcune variabili si fossero allineate grazie alla volontà dello spettatore e alla sua capacità di essere egli stesso rivelatore della collezione. Sentivo che l'opera intesa come materia classica celebrativa o monumentale non rappresentava più la mia realtà contemporanea fatta di frammentazione, connettività, e hyper-spazialità. Non volevo creare un'opera che stesse sempre in un posto, e che si potesse appoggiare su un piedistallo o mettere in un camion, ma che emergesse tra le cose *classiche* già esistenti e da tutti



Fig. 1 – Luca Pozzi, *Rosetta Mission 2020* (vista globale della cometa 67P Churyumov-Gerasimenko). Screenshot da VR Game engine unity in 4K.  
Courtesy & Ph. credit: Luca Pozzi

considerate e rispettate. Mi divertiva l'idea che potesse passare totalmente inosservata, magari invisibile agli occhi della maggior parte delle persone, proprio come fa la materia oscura che sfugge ai *normali* telescopi che indagano il "normale" spettro elettromagnetico, e che invece è percepibile solo indirettamente per effetti puramente gravitazionali. La serie *The Dark Collection* è stata presentata, per la prima volta, attraverso una piattaforma Instagram SWAN STATION ([www.instagram.com/swan\\_station\\_legacy/](http://www.instagram.com/swan_station_legacy/)) la notte di Natale del 2019, e rilasciando sul mio sito internet ([www.lucapozzi.com/project/the-dark-collection/](http://www.lucapozzi.com/project/the-dark-collection/)) un applicativo di Realtà Aumentata. Sono partito dal museo di casa mia, la Pinacoteca di Brera di Milano, quella che ho frequentato di più e dove torno sempre per relazionarmi alla storia dell'arte. Volevo donare alla Pinacoteca le mie prime dodici sculture digitali e le ho installate negli spazi vuoti tra i capolavori che maggiormente mi avevano colpito fin da bambino quando osservavo e studiavo i grandi maestri. Le sculture digitali si chiamano *Third Eye Prophecies* e rappresentano una pallina da tennis ovalizzata dalla velocità, al cui centro c'è una pupilla esplosiva. I colori delle sculture cambiano a seconda delle opere tra le quali appaiono, diventando una terza realtà che emerge da altre realtà pre-esistenti più o meno distanti, in grado di testimoniare l'unione. Ho implementato la tecnologia del *Target Image* della Realtà Aumentata, per permettere all'applicativo di riconoscere le specificità di alcuni spazi vuoti, affinché, sul display del cellulare dello spettatore, si attivassero una serie di terzi occhi digitali, profetici, oracolari, tra le pitture leggendarie di Mantegna, Bellini, Cima Da Conegliano, Bramante, Lorenzo Lotto, Moroni, Tintoretto, Raffaello, Veronese, Caravaggio, Hayez e Canaletto. Più che le opere in sé, ho scelto la densità dei vuoti, le distanze che separano quei pieni che tutti conoscono e celebrano, affinché la *Dark Collection Brera* si arricchisse di narrazioni multiple tutte sovrapposte, senza gerarchia, all'interno di una specie di *cosmic egg* immateriale, fatto di pura informazione. Dopo l'esperimento alla Pinacoteca mi sono spostato nella Cappella Sistina, sfruttando il virtual tour online. Ho aspettato la Pasqua del 2020, in stato di piena pandemia globale, per rilasciare la seconda *Dark Collection*. Anche questa volta le sculture digitali donate erano dodici, ma anziché dare importanza agli spazi vuoti tra i capolavori (perché di spazi vuoti nella Cappella Sistina in realtà proprio non ce ne sono), ho voluto sottolineare l'importanza di quei fatti che sono stati

omessi dalla *storia* ufficiale. Ho inserito le profezie tra i silenzi, tra i racconti del Vecchio e del Nuovo Testamento, tra le scene del Giudizio Universale e le Storie della Genesi. Le *Third Eye Prophecies* che compongono la *Dark Collection Sistine-Chapel* riflettono lo spazio circostante ed accumulano sulle loro superfici i capolavori di Michelangelo, Perugino, Ghirlandaio, Rosselli e Signorelli. Ho scelto la Cappella Sistina perché rappresenta un Big-Bang identitario, descritto con il linguaggio del Rinascimento. Anche in questo caso, come nel precedente, la scelta dei luoghi è influenzata dalla loro capacità di racchiudere la più grande quantità di informazione possibile: l'intervento delle *Third Eye Prophecies* apporta al sistema un'iper-connettività quantistica.

**EM Per la *Rosetta Mission 2020* hai invece creato un intero mondo virtuale, al quale inviti le persone a partecipare. In che rapporto sono lo spazio virtuale e quello fisico, inteso sia come luogo in cui l'opera è installata sia come l'ambiente che hai riprodotto?**

**LP** La mia ricerca si alimenta delle prospettive aperte in ambito scientifico, che spaziano dalla cosmologia multi-messaggera alla gravità quantistica. Entrambe suggeriscono che l'Universo sia il prodotto di punti di vista diversi e l'incontro di realtà apparentemente inconciliabili. Alla base c'è una considerazione semplice, ma purtroppo molto lontana dall'esperienza quotidiana che abbiamo del mondo. L'idea è che le cose non esistano, ma esistano le relazioni tra le cose e che il motore delle relazioni, il combustibile in grado di renderle possibili, sia l'informazione o meglio l'informazione mancante. Quindi, non materia ma informazione, da cui poi deriva tutto quello che conosciamo. Vista in questi termini, la domanda evapora e perde di senso. Spazio virtuale e spazio fisico non sono due entità differenti, tra di loro scollate, ma diverse manifestazioni dello stesso comportamento. L'opera *Rosetta Mission 2020* è un esperimento, una spia che certifichi la svolta epocale, il cambio di paradigma che stiamo vivendo e che ci spaventa anche un po'. La *Rosetta Mission 2020* è uno spartiacque tra il prima e il dopo e si pone come vera e propria missione perché la trasformazione venga vissuta come un'avventura e non come una punizione, come un'opportunità e non un ripiego. È uno spunto di riflessione su più livelli: quello simbolico, quello

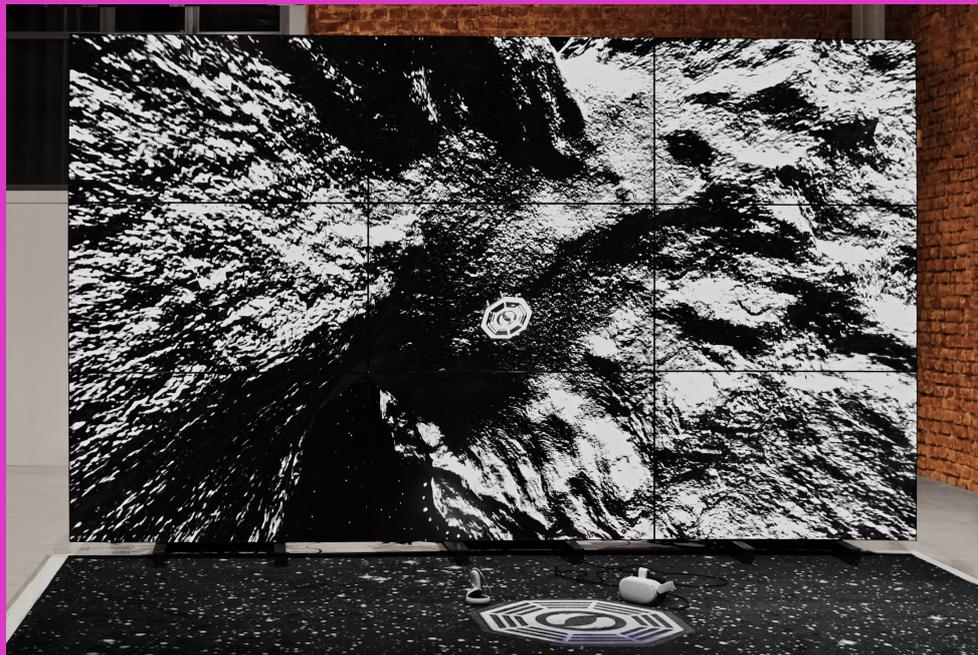


Fig. 2 – Luca Pozzi, *Rosetta Mission 2020*, vista dell'installazione a Casa Degli Artisti.

Tappeto serigrafato da collage digitale 17x4 m, LedWall 3x4 m, Oculus Quest 2 station con unity game engine, Monitor con Mozilla hubs teaser, doppio impianto acustico, stampa a getto d'inchiostro 42x29,7 cm.

Courtesy: Luca Pozzi / Ph. Credit: Alda Rapo & Franco Miglino

allegorico e quello visivo. Si tratta di un mondo che non vive su una singola piattaforma, ma su più piattaforme simultaneamente, ciascuna con le proprie caratteristiche e specificità, nessuna mai veramente completa da sola. L'unico modo per avere un'esperienza hyper è saltare da una piattaforma all'altra, come farebbe un elettrone tra le orbite di un atomo. La *RM2020* è ispirata all'omonima missione spaziale dell'ESA (European Space Agency) che tra il 2004 e il 2016 per la prima volta ha mandato una sonda, la sonda Rosetta per l'appunto, sulla cometa 67P/Churyumov-Gerasimenko. L'opera è la ricostruzione in 3D del corpo celeste, disponibile in due versioni: una sviluppata come Game Engine Unity è pensata come un viaggio meditativo per un singolo esploratore alla volta, l'altra è invece una Social Community su Mozilla Hubs. Entrambe le versioni sono customizzate, secondo diverse percentuali grazie all'intervento di cinque "ricercatori" provenienti da diverse discipline. Io mi sono occupato del Canyon centrale della cometa, dove ho installato due sculture digitali, gli Arkanians, e il simbolo della piattaforma Instagram SWAN STATION in modalità anfiteatro. Carlo Rovelli (fisico teorico) ha presentato un diagramma, creato insieme a Farshid Soltani, che descrive la connessione topologica tra un buco nero e un buco bianco in regimi di gravità quantistica. Garrett Lisi (fisico teorico) ha reso disponibile il suo modello E8 generando degli avatar che consentono allo spettatore di assumere le sembianze di tutte le particelle esistenti. Michelangelo Pistoletto (artista) mi ha concesso di incidere sulla superficie della cometa il suo

celebre *Terzo Paradiso*, prima versione virtuale del rinomato simbolo della connessione tra il mondo artificiale e quello naturale. Alain Connes (matematico) ha scritto un algoritmo che traduce la progressione dei numeri primi dal 7 al 67 in una musica dal sapore seicentesco, udibile solo una volta raggiunto il nucleo della cometa. Ogni livello di questa costruzione, che parte da rapporti personali soggettivi con persone speciali che hanno cambiato la mia ricerca, attraversa altre forme e prende diverse derive, per poi ritornare ad essere una sostanza puramente relazionale in termini più ampi. L'installazione site-specific fisica, visitabile a Casa degli Artisti di Milano dal primo al 10 giugno di quest'anno, si componeva invece di un lungo tappeto serigrafato di 17 metri, un Led-Wall di tre metri per quattro che restituiva un trailer dell'esperienza, delle casse audio per la dimensione sonora, e un casco VR, con cui accedere in prima persona alla versione in Unity. Da ora in avanti le persone sono invitate simultaneamente a partecipare da casa dai loro schermi, con i loro computer ed i loro cellulari, ovunque si trovino. Possono accedere in una architettura virtuale con il loro corpo o diventare una particella, incontrando altri utenti su Mozilla Hubs. Possono tele-trasportarsi affrontando un viaggio meditativo introspettivo in solitaria utilizzando la versione di Game Engine Unity iperrealista a gravità zero e fluttuare nello spazio profondo attraversando la materia. Ogni componente dell'esperienza è aperta e parziale, richiede tempo, elasticità mentale e spirito di adattamento.

**EM Dal punto di vista di un artista e mediatore culturale, qual è l'apporto specifico che ritieni possa derivare dall'utilizzo delle nuove tecnologie digitali?**

**LP** Credo che ci troviamo nell'era della pietra per quanto riguarda le tecnologie digitali. Come spesso succede, riguarderemo a questo momento con tenerezza, quando ancora dovevamo indossare delle cose o accendere degli interruttori per far funzionare dei device. La tecnologia digitale più evoluta è quella più antica ed è il linguaggio della meccanica quantistica, è la fisica delle particelle. Noi come esseri siamo molto più avanzati di qualsiasi device che mai inventeremo. In qualche modo, tutto quello che abbiamo fatto fino ad ora utilizzando lo spettro elettromagnetico è possibile perché abbiamo imparato a sfruttare elettroni e fotoni. Un passettino dopo l'altro il

comportamento delle particelle condiziona sempre più la nostra quotidianità. Senza la conoscenza della meccanica quantistica non esisterebbero i transistor e senza transistor non esisterebbero i computer e senza i computer non esisterebbe la rete. Oggi Internet e i social network moltiplicano la nostra collocazione e ci permettono interazioni a distanza fino a poco tempo fa insperate perché siamo sempre più consapevoli dei comportamenti subatomici che poco per volta diventano più familiari. Siamo sempre più abituati a immaginare possibilità che fino all'altro ieri erano aliene alla nostra scala energetica, prerogativa delle sole particelle. Nuovi metodi di condivisione dell'informazione stanno apparendo all'orizzonte: onde gravitazionali, materia ed energia oscura, nuovi messaggeri come i neutrini e il Bosone di Higgs. Oggi usiamo le tecnologie digitali perché non abbiamo niente di meglio, ma mi piace immaginare che la fisica del futuro, connessa all'intelligenza artificiale e al quantum computing, sarà capace di teletrasportarci in un nuovo ventaglio di sensorialità aumentata che senza cavi e senza internet sia in grado di collegarci ad un network ancora più antico, prezioso e fondamentale.

**EM La Rosetta Mission 2020 è un luogo pensato per l'incontro e la condivisione. Quale pensi che sia il futuro social della VR?**

**LP** È un luogo e al tempo stesso un simbolo. Mi piace pensare che a 2.200 anni dal ritrovamento della Stele di Rosetta, da cui il progetto prende il nome, essa diventi una specie di nuovo generatore di comprensione tra specialisti di linguaggi diversi e al tempo stesso pubblici diversi. Vorrei che la versione social, pensata per la piattaforma open source di Mozilla Hubs, permettesse a chiunque di entrare in relazione con queste problematiche, per intervenire operativamente nel discorso. In futuro metterò a disposizione le diverse macro aree della cometa per chi volesse realizzare mostre, concerti, festival e seminari. Non so prevedere come evolverà la tecnologia nei prossimi anni, di sicuro attualmente ci sono molti limiti, di varia natura. A partire dalla difficoltà dei browser a gestire un carico dati così importante in *real-time*, sia in termini grafici che di banda. Forse il 5G in questo senso migliorerà le cose. E poi c'è la questione dei server e dell'utilizzo dei dati sensibili da parte di pochi colossi che detengono il monopolio di certe infrastrutture che, anziché essere

pubbliche, oggi sono nelle mani di poche multinazionali. Non so se le Game Engines diventeranno più friendly dal punto di vista della programmazione per i non addetti ai lavori, permettendo a chiunque di costruire i propri mondi paralleli, ma quello che mi aspetto è una crescente immersività e una progressiva partecipazione. Lo spazio vuoto non esiste più o forse non è mai esistito e saremo pressoché obbligati a spostarci, sempre più spesso, pur restando fermi. Il VR permette nuovi gradi di libertà e risponde, con diversi strumenti, ad antichi bisogni. Il mezzo tecnologico continuerà a evolvere nella direzione di una crescente libertà espressiva. Quello che fa da sempre il sistema, dalla micro alla macro scala, è informare se stesso, e continuerà a farlo in futuro attraverso il VR.

**EM** **Che tipo di esperienza ritieni si possa offrire al fruitore grazie a un mondo che consente di sperimentare una fisica alternativa?**

**LP** La difficoltà principale per il momento è ancora a monte, cioè convincere le persone che una nuova fisica in un mondo VR sia un valore aggiunto e non uno svantaggio. Molti sono abituati al concetto di alto, basso, destra e sinistra e se li fai fluttuare senza una cornice spaziale di riferimento a gravità zero, reagiscono con distacco e sospetto, se non con aggressività. Molto spesso nuova libertà non significa maggiore semplicità o comodità, la libertà va conquistata con sforzi immensi, a volte rischiando l'esilio e l'incomprensione. C'è un bellissimo passo di un libro stupendo che si chiama *Flatland* dove un quadrato, grazie all'inter-



Fig. 3 – Luca Pozzi, *Rosetta Mission 2020*, vista dell'installazione a Casa Degli Artisti.  
Tappeto serigrafato da collage digitale 17x4 m, LedWall 3x4 m, Oculus Quest 2 station con unity game engine,  
Monitor con Mozilla hubs teaser, doppio impianto acustico, stampa a getto d'inchiostro 42x29,7 cm.  
Courtesy: Luca Pozzi / Ph. Credit: Alda Rapo & Franco Miglino

vento di una sfera, scopre che il suo mondo non è a due dimensioni ma in realtà a tre. Seguendo la logica si spinge oltre e arriva persino a postulare l'esistenza di una quarta dimensione. Il quadrato commette l'errore di dirlo alla sfera che, indignata e spaventata dalla messa in discussione della sua superiorità presunta, reagisce con violenza e punisce il quadrato ricacciandolo nella sua realtà 2D. Il quadrato va dai cerchi, che sono la casta più potente di tutte in *Flatland* perché hanno infiniti punti, ma loro lo prendono per folle e lo cacciano in prigione a vita. Per il quadrato la nuova fisica ha portato solo sofferenza e sciagura. Ma se non fosse per quadrati come lui, vivremmo tutti senza il concetto di spessore, attaccati alle convinzioni di una società sessista dove le donne sono delle linee rette e quindi considerate involute. La fisica è la migliore descrizione che abbiamo dell'esperienza, ma se non la mettessimo mai in discussione e continuassimo a pensare che solo noi siamo la misura dell'universo intero, non svilupperemmo mai nuova coscienza e con essa nuova libertà. Nei mondi VR che sto creando vorrei forzare i limiti immaginativi e cercare di difendere quei processi che più si avvicinano ai traguardi scientifici contemporanei, ma che più si allontanano dalla comfort zone dell'esperienza quotidiana. Il rischio è provocare forti malditesta o scompensi percettivi psichedelici, ma non sarebbe una novità: mi vengono in mente le installazioni di Carsten Höller o di Pavel Althamer, per citarne alcune, che da ormai vent'anni cercano di fare lo stesso con stratagemmi percettivi (luci stroboscopiche) o sostanze stupefacenti. Tento di farmi forza ripetendomi che non faccio videogames e non produco intrattenimento, che il mio compito è allenare la mente e che ci vuole tempo e pazienza. Ci vogliono i giusti interlocutori, bisogna cercare chi è disposto a difendere e riconoscere la ricerca anziché tentare di proteggere le nostre piccole certezze. Mi ripeto che bisogna imparare l'arte della diplomazia e della mediazione affinché il seme del cambiamento venga difeso e protetto, lo scopo finale non è celebrare un *nuovo pensiero* ma scomparire come prigionieri di noi stessi e riapparire come eventi liberi.

**EM** Pensi di continuare a usare queste tecnologie per tuoi progetti futuri?

**LP** Finché non saranno normalizzate dal sistema e digerite dall'esperienza.