

Intervista a Emilio Vavarella

a cura di Sofia Pirandello

Emilio Vavarella (Monfalcone, 1989) è artista e ricercatore presso la Harvard University. Il suo lavoro coniuga ricerca interdisciplinare e sperimentazione mediale ed esamina il rapporto tra soggettività, creatività non-umana e potere tecnologico. Nel 2020 ha realizzato *MNEMOSCOPIO*, un'opera site-specific in Cross Reality (XR). Al momento, Vavarella è in residenza presso il 12° Atelier di Casa degli Artisti di Milano, nell'ambito del progetto omonimo a cura dell'ERC "AN-ICON".

SP Il tuo lavoro si confronta da sempre con il tema della tecnologia. Come sei approdato alla Realtà Aumentata e alla Realtà Mista in modo particolare? Ci parleresti del progetto *Mnemoscopio*?

EV *MNEMOSCOPIO* è un'installazione site-specific per il territorio del Capo di Leuca. L'opera nasce da una commissione d'arte pubblica, prodotta e curata dall'associazione culturale Ramdom, tramite il bando SIAE – Per Chi Crea. Come di consueto, ho approcciato questo nuovo lavoro ponendomi degli interrogativi. Che cosa significa oggi giorno realizzare un'opera d'arte pubblica? Che cos'è, oggi, un monumento? Come ci si rapporta a uno spazio che appartiene ad altri? E qual è il rapporto tra spazio, immagine e luogo? Qual è il confine tra uno spazio fisico e il suo corrispettivo virtuale? *MNEMOSCOPIO* è la mia risposta a queste domande: un'opera pubblica, ma con una forte dimensione privata e soggettiva, tanto nella sua costituzione quanto nella sua fruizione. L'opera si compone di un visore sperimentale di Cross-Reality (XR) attraverso cui la realtà fisica del luogo in cui l'opera è installata si sovrappone e si fonde con una mappa di memorie in 3D. Questa mappa è stata assemblata sulla base di dati estratti da interviste, condotte

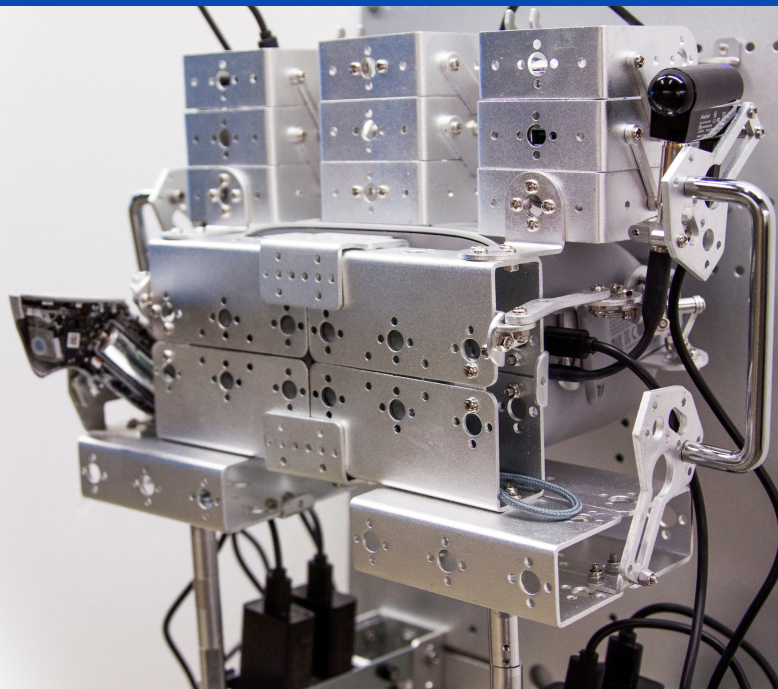


Fig. 1 – Emilio Vavarella, *MNEMOSCOPIO*, 2020. Installazione pubblica site-specific con visore cross-reality (XR), video a 360° in 8K, dimensioni ambientali e suono. Courtesy: l'artista

sul posto, a coloro che avevano lasciato il Capo di Leuca ma vi hanno poi fatto ritorno. L'opera può essere fruita esclusivamente utilizzando il visore di XR che ho prodotto e che può essere preso in prestito in loco. Dunque è un'opera fisica, perché bisogna andare a cercare il visore e recarsi in alcuni luoghi specifici, ma è anche un'opera virtuale, che esiste solo attraverso la mediazione di un visore XR e non occupa suolo pubblico in modo permanente. La Realtà Virtuale spesso presenta un'idea di universalità, ma *MNEMOSCOPIO* è l'opposto: può essere fruito solo in alcuni luoghi prestabiliti. Solo lì la mappa 3D visibile attraverso il visore combacia con l'ambiente circostante, portando a un cortocircuito tra ambiente fisico e rappresentazione. La Realtà Virtuale si fa Realtà Mista. Questo utilizzo della tecnologia VR mi ha dato la possibilità di produrre un'opera enorme, dal punto di vista della sua estensione virtuale, ma effimera e non-invasiva, quasi inconsistente, sul piano fisico. Questo era per me molto importante. *MNEMOSCOPIO* offre la possibilità di compiere un viaggio virtuale attraverso un panorama di memorie in movimento. E in un certo senso è un viaggio, oltre che un monumento anti-monumentale. Ero stato chiamato a produrre un'opera per un territorio che non conoscevo, e ho deciso di produrne una che fosse un omaggio a quella terra, ma non un'imposizione. In poche parole, l'opera esiste per chi la cerca, ma non forza la sua presenza. Ho sempre pensato che sia questa la vera funzione di un'opera pubblica, e in particolare dei monumenti, quella di fungere da portale verso altre storie e da punto di connessione tra tempi e dimensioni eterogenee.

SP Per questo progetto hai ritenuto necessario modificare il visore di partenza. Pensi che la conformazione dei dispositivi abbia conseguenze da punto di vista della performatività dei fruitori?

EV Assolutamente sì. A ogni dispositivo corrisponde un particolare rapporto tra oggetti, soggetti, media e tecniche, anche in termini di fruizione. Le mie opere sono dei dispositivi nel senso più stretto del termine, e dunque presto molta attenzione al rapporto tra estetica, impianto concettuale e fruizione. Innanzitutto, mi interessa mettere in luce i meccanismi interni e nascosti del potere tecnologico. E quindi non è una coincidenza che il mio visore sia 'nudo': espone e rivela i suoi componenti, le batterie, i cavi, le antenne, gli speakers... In secondo luogo tutti i visori attualmente in commercio corrispondono a una serie di imperativi: leggerezza, comodità, facilità di fruizione. *MNEMOSCOPIO* spinge nella direzione opposta. È un visore scomodo, pesante, ingombrante, ad alcuni mette perfino timore. Non è inglobato in un case di plastica dagli angoli smussati, ma è realizzato in alluminio e acciaio con scocca a vista, è pesante, spigoloso, e non nasconde il suo contenuto, piuttosto lo rivela. Dal punto di vista della fruizione, a differenza di tutti i visori commerciali più diffusi, il mio non viene indossato come un casco, ma va sostenuto come una sorta di binocolo. Dopo alcuni minuti di fruizione le braccia cominciano a far male, il peso del visore diventa quasi insostenibile, eppure la fruizione, seppur faticosa, viene interrotta solo raramente. Questo è per me significativo perché le memorie raccolte nel Capo di Leuca parlano di



Fig. 2 – Emilio Vavarella, *rs548049170_1_69869_TT (The Other Shapes of Me)*, 2020-2021. Video installazione composta da un telaio Jacquard modificato (X:300; Y:313; Z:173 cm); un tessuto (X:60; Y:8.300 cm, fibre di cotone, filo dell'ordito: bianco, filo della trama: nero, pattern in scala di grigi, arrotolato su un subbio); e un film (4K UHD video, 00:21:36, aspect ratio: 16:9, b/n, suono). Misure dell'installazione: X:300; Y:313; Z:173 cm. Photo © Stefano Maniero. Courtesy: l'artista e MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna. Vista dell'installazione presso GALLERIAPIÙ

viaggi in cui la fatica è un elemento tanto costante quanto la voglia di adattarsi a situazioni scomode. E anche per questo il visore va preso in prestito e trasportato in alcuni punti, tutti in riva al mare - luogo di partenze e arrivi - e raggiungibili solo a piedi. È un'opera che rifiuta di farsi intrattenimento o distrazione, e che esige una fruizione consapevole e impegnata.

SP La memoria è un altro aspetto centrale nel tuo lavoro. In che modo pensi che le tecnologie del virtuale consentano di ricostruire e trasmettere diversamente la memoria collettiva e individuale?

EV Penso che per poter rispondere a questa domanda in modo esaustivo bisognerebbe prima rendersi conto di quanto il concetto stesso di memoria sia stato plasmato, nel corso di migliaia di anni, dalla tecnologia. Ne ho parlato di recente in un testo intitolato *Pensare il pensiero* nel mio libro *rs548049170_1_69869_TT* [1]. Mi ha colpito molto il fatto che tra le prime descrizioni della memoria, collettiva o individuale, ci sia la metafora dell'arazzo sbiadito o rattoppato. Ovvero, in un'epoca in cui la tecnologia tessile rappresentava l'avanguardia tecno-culturale di un'intera civiltà, la memoria veniva rappresentata come un intreccio o un groviglio di fili. Oggi è la tecnologia computazionale a rappresentare l'avanguardia tecno-culturale della nostra civiltà. E dunque la nostra memoria somiglia sempre meno a degli arazzi, magari un po' rammendati, o a dei grovigli di idee. Le nostre memorie, invece, appaiono come il risultato di un'accumulazione di informazioni che vengono acquisite, immagazzinate, processate, e che vanno a costituire una sorta di banca dati. In poche parole, io credo che le tecnologie del virtuale stiano ridefinendo prima di tutto il concetto stesso di memoria, proprio perché hanno già ridefinito il concetto stesso di vita. Mantenendo il parallelismo tra antiche tecniche tessitorie e nuove tecnologie digitali posso affermare che il "filo della vita" o del "destino" degli antichi Greci ha perso il suo posto privilegiato all'interno del nostro immaginario, sostituito dal "codice della vita": un codice genetico, potenzialmente decodificabile nella sua

[1] Vavarella, Emilio, Paolo Mele e Claudio Zecchi (a cura di). *rs548049170_1_69869_TT*. Milano: Mousse Publishing, 2020, pp. 174-186.

interezza, di cui la vita biologica si dà come espressione diretta. Queste riflessioni sono anche alla base del corpus di opere intitolate *The Other Shapes of Me*, attualmente in mostra a Bologna presso GALLERIAPIÙ. È come se avessimo smesso di tessere pensieri e il nostro cervello fosse diventato un complesso macchinario, un apparato informatico, un computer biologico, una scatola nera, un processore. Le nostre memorie, di conseguenza, vengono descritte oggi come se fossero operazioni computazionali e virtuali.

SP Dal tuo punto di vista, sia di ricercatore che di artista, quali sono i vantaggi, ma anche i limiti e i pericoli di queste tecnologie?

EV Penso che i vantaggi e i pericoli di ogni tecnologia diventino apparenti nel momento in cui quest'ultima si tramuta in un modello di pensiero. Sto lavorando su questo tema per la mia tesi di dottorato ad Harvard, ed è un argomento su cui varrebbe la pena tornare con più calma per approfondire una questione che considero fondamentale. Nel momento in cui una tecnologia diventa modello essa offre una chiave di lettura e di interpretazione della nostra realtà, ma, al tempo stesso, limita la nostra capacità di intendere la realtà in altri modi. Io chiamo questi modelli tecnologici *media models*. Il problema con il modello mediale derivato dalla tecnologia virtuale sorge proprio nel momento in cui si scambia tale modello per la realtà. Semplificando il discorso in maniera estrema: poter interpretare la realtà come se fosse una simulazione virtuale offre dei vantaggi, ma credere che la realtà sia analoga a una simulazione virtuale è molto pericoloso.

SP Come pensi che le tecnologie del virtuale riconfigurino il rapporto tra sguardo umano e sguardo della macchina, tematica ricorrente nella tua ricerca?

EV Lo sguardo della macchina, in una realtà virtuale, è un po' come lo sguardo onnisciente di Dio. O meglio, lo sguardo di Dio sta alla nostra realtà come lo sguardo di un programmatore sta al codice sorgente di una realtà virtuale. Non è un fenomeno nuovo. Nel diciassettesimo secolo, per esempio, lo

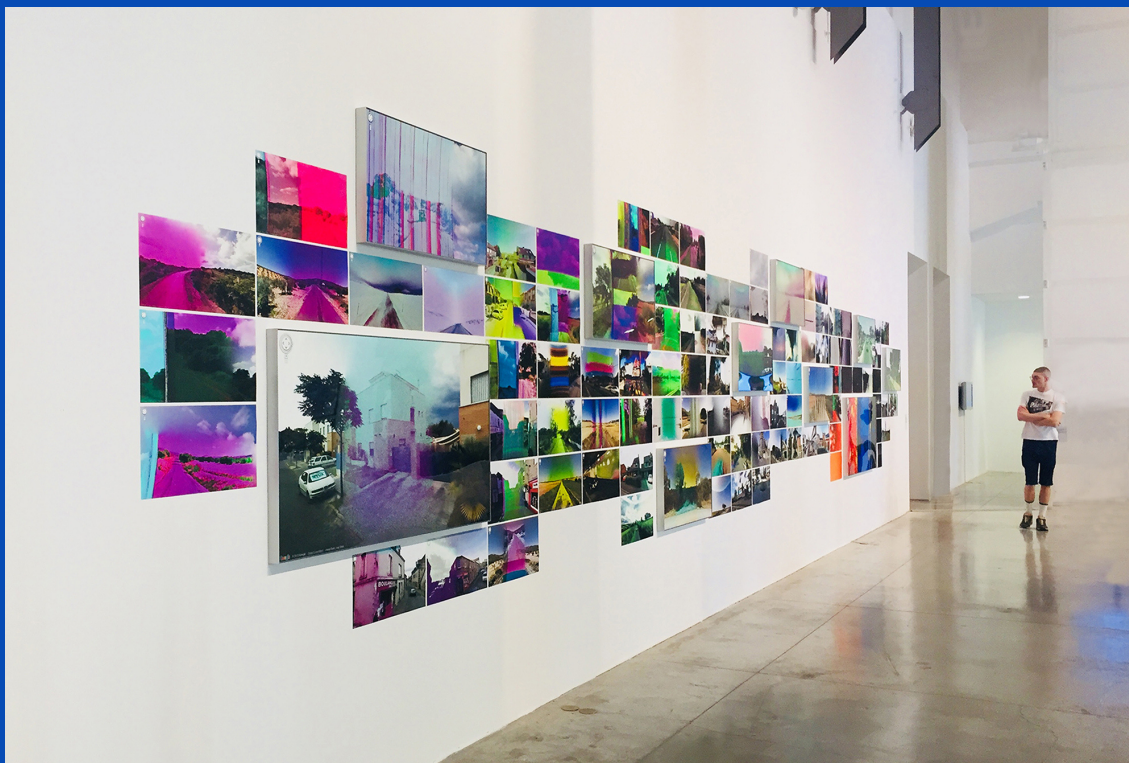


Fig. 3 – Emilio Vavarella, *THE GOOGLE TRILOGY – 1. Report a Problem*, 2012.
100 fotografie. Stampe a sublimazione su alluminio. Misure complessive:
X:216 cm; Y:1224 cm. Courtesy: l'artista e GALLLERIAPÌÙ. Vista
dell'installazione presso MAMbo - Museo d'Arte Moderna di Bologna

sviluppo di nuove tecnologie meccaniche portò a un'idea di visione meccanica su cui si sono cimentati Keplero, Galileo, Cartesio e molti altri. La realtà osservabile, in quegli anni, venne descritta per la prima volta in termini analoghi al funzionamento di orologi a pendolo e altri apparati meccanici. Non possiamo ignorare il fatto che l'idea di un "cosmo meccanico" che rispondeva agli esatti calcoli di un "Mastro Orologiaio" sia molto simile all'idea di un "cosmo simulato" che risponde ai precisi algoritmi di un "Programmatore." Il modello mediale è cambiato ma il processo interpretativo è molto simile. Tornando all'esempio della Realtà Virtuale, ho incontrato molti giovani ricercatori, soprattutto qui negli Stati Uniti, convinti della validità della *simulation theory*, secondo cui la realtà in cui ci muoviamo potrebbe essere una simulazione virtuale non dissimile da quella proposta dai visori di VR. Questo è per me indicativo di uno slittamento verso un modello mediale che comincia a essere egemonico, e dunque pericoloso, e che si accompagna a una riconfigurazione del rapporto tra visione e rappresentazione. La conseguenza più ovvia è che se il mondo nella sua interezza si dà come rappresentazione, il nostro stare al mondo va a coincidere con la nostra navigazione all'interno di questa rappresentazione.

SP Vedi un futuro interessante per le tecnologie del VR nell'arte contemporanea (e per il tuo lavoro in particolare)?

EV È impossibile sapere se e quanto questa tecnologia resterà presente nella nostra società. Ma il modello offerto dall'idea di realtà virtuale resterà con noi ancora a lungo. Come già Platone insegna nel mito della caverna, una certa idea di virtualità ha da sempre accompagnato tutte le nostre riflessioni sul rapporto tra realtà e rappresentazione. Credo che questa riflessione, seppure declinata in nuove forme tecnologiche, sia destinata ad accompagnarci per molto tempo ancora.