

Introduzione

Le motivazioni del progetto

Belligerent Eyes è una piattaforma sperimentale dedicata all'evoluzione, allo sviluppo e alla ricerca in campo cinematografico e spaziale. Punto d'incontro fra approccio intuitivo e metodico, ***Belligerent Eyes*** indaga nuovi orizzonti di sviluppo nell'ambito delle arti visive e della comunicazione. In un ambiente idiosincratico e caratterizzato da configurazioni architettoniche innovative, gli assunti e le strutture del mondo accademico si incontrano idealmente con il *modus operandi* della contemporaneità che diffonde immagini, cultura e informazioni superando i confini naturali delle cosiddette arti cinematografiche.

Belligerent Eyes nasce da una serie di quesiti trasposti all'interno di un *aggregatore empirico*: che cosa implica l'evoluzione del lavoro con lo sviluppo della produzione di immagine? In futuro, l'autonomia delle peculiari competenze imprescindibili a questa forma composita di contenuti subirà una rielaborazione? Oppure l'evolversi di queste pratiche comporterà la fine delle attività e la conseguente messa a punto di perfezionamenti riguardanti il concetto di *invisibilità*? Forme anticonformiste di visione contribuiscono indubbiamente a tracciare un'immagine descrittiva, storiografica, informativa e costitutiva del mondo: fino a che punto tali raffigurazioni e rappresentazioni potranno evolversi? Quali sono i loro limiti strutturali e intellettuali?

Tradizionalmente considerato una delle modalità maestre di accesso alla cultura, da sempre il cinema si è distinto per la sua spiccata e nominale autonomia intellettuale: se in passato gli schermi erano un esclusivo appannaggio di una disciplina che poteva ancora reclamare un ruolo predominante nella fabbricazione dell'*immaginario collettivo*, oggi gli schermi sembrano avere conquistato – anche in maniera fisica – l'intero universo visivo.

Il *milieu* didattico che definisce e inquadra questa indipendenza *cinematografica* è oggi giorno condiviso attraverso molteplici piattaforme e sistemi di archiviazione digitali incapaci di distinguere e rilevare le molteplici referenze primarie esistenti: i drammi del cinema classico possono così essere registrati su quelle stesse *barre metalliche* contenenti film per adulti, mentre un programma di elaborazione per immagini per la postproduzione filmica può tranquillamente operare su livelli diametralmente opposti rispetto a una qualsivoglia velleità o slancio intellettuali.

Belligerent Eyes nasce come esperimento e audit volto ad impostare e prefigurare una nuova forma e cultura dell'immagine: senza volersi porre come alternativa rispetto al network internazionale delle scuole di cinema, ha come obiettivo generale quello di creare i presupposti per una convergenza e uno scambio fra voci, contesti e realtà contemporanee che – spingendosi verso scenari e prospettive inediti – potranno apportare nuove energie in tutto il settore.

In particolare, il progetto aspira ad analizzare, comprendere e produrre – ponendosi in relazione con i contesti geografici più disparati – quanto la comunicazione visiva e mediatica crei una concatenazione di condizioni *generatrici* marginali e ambientali in termini di spazio, censura e tecnologia.

L'intervento architettonico specificatamente concepito per gli spazi di *Ca' Corner della Regina* costituisce uno strumento attivo di supporto a questa indagine: la configurazione, oltre a contenere e gestire direttamente le tecnologie *fisiche* e dell'informazione, innesca una costante interazione e fusione fra gli scenari tradizionali e i linguaggi innovativi che oggi dominano la produzione visiva di ultima generazione.

Lo *spettro disciplinare* è stato concepito per stimolare e favorire gli obiettivi e elementi costitutivi del progetto: la scelta di una condivisione immediata delle linee di approfondimento culturali e intellettuali con i vari collaboratori ha consentito una fortunata adesione delle ricerche personali ai contenuti proposti. L'organizzazione del progetto come *corpo scientifico autonomo* ha permesso di ristabilire i presupposti necessari per rivolgere una riformulazione delle domande sullo status quo ad un pubblico più ampio e non esclusivamente specialistico. Questa scelta ha inoltre generato una infrastruttura – che condivide e non distrugge – il cui scopo è quello di raccontare la diffusione delle discipline cinematografiche e visive, all'interno di un meccanismo particolarmente complesso, attraverso una molteplicità di approcci.

Dal momento che oggi la produzione di immagine è sollecitata a un confronto pressante sul suo legame con il cinema – confronto storicamente estraneo alla loro narrativa comune – ***Belligerent Eyes*** si pone l'obiettivo di innescare un processo capace di produrre combinazioni, risultati e sperimentazioni inediti: creare, elaborare e gestire nuovi formati che possano influire sulle modalità con cui le nuove generazioni fruiscono e producono contenuti multimediali.

5K Confinement | Partial Rendition

In un momento storico in cui la visibilità è percepita come fonte di disagio, la necessità di una ricerca spaziale di segno opposto appare come irrimediabile e irrimandabile. Un nuovo status che sappia operare – mentre tende alla stabilizzazione di tutti i suoi fattori figurativi – come un flusso di categorie facilmente fruibili e comunicabili destinato al consumo costante di immagini digitalizzate.

5K Confinement, l'intervento spaziale all'interno della sede di *Ca' Corner della Regina*, costituisce un'attenta e selettiva ricostruzione di numerosi fra i principali influssi contemporanei scaturiti dall'esposizione a queste *correnti* visive, come ad esempio i moderni sistemi di controllo dei confini imposti da aziende di consulenza o quei particolari casi di *'fallimenti massmediali'* in ambienti legali e internazionali normalmente avvezzi all'interfaccia con i media¹.

L'impulso di questa operazione è da ricercarsi nella volontà di creare una distanza estetica e un distacco tali da rendere ipotizzabile la fusione di questa serie di ambienti – per loro natura votati alla visibilità e alla trasmissione di un orientamento, **oltre che nell'opportunità di generare una piattaforma adeguata** – ma intrinsecamente refrattaria a qualsivoglia influsso visuale o tendenza alla mimesi – **per tutte quelle tecnologie di produzione dell'immagine operative sia a livello globale che locale.**

I muri e i sistemi di contenimento implementati nell'edificio della *Fondazione Prada* rappresentano quindi una sorta di incarnazione dei valori che oggi **'confinano'** i fattori governanti la produzione di immagini e le rappresentazioni stereotipate associate all'attuabilità della globalizzazione.

Lo *spazio di intervento* è stato pertanto creato integrando apparati ad alta definizione all'interno dei muri di *Ca' Corner*: realizzati attraverso un processo di termoformatura e con l'ausilio di tessuti artificiali, questi *confini* fittizi fungono da possibili alias di tutta una serie di materiali normalmente utilizzati per le divise dei poliziotti antisommossa trasmesse in mondovisione, mantenendo al contempo la stessa versatilità mostrata nell'industria dei trasporti e della mobilità.

La configurazione degli spazi è nata soprattutto dall'esigenza di dare una testimonianza realistica del coinvolgimento di importanti società asiatiche nella produzione di telecamere termiche e industriali installate lungo diverse tipologie di barriere, nonché nella progettazione di sistemi di controllo in grado di registrare la vita di tutti i giorni e avvenimenti di risalto mondiale in tempo reale.

La sezione delle pareti destinata alla registrazione e alla trasmissione è ispirata agli *strati trasparenti* inclusi nelle telecamere a basso costo di tipo PTZ i cui obiettivi zoom vengono abitualmente impiegati nei sistemi urbani di sicurezza integrata. Queste caratteristiche generali contribuiscono a creare il prototipo per una scuola cinematografica di tipo non convenzionale: *dislocando* coloro deputati alla produzione futura dell'immagine in uno spazio talmente asettico da essere precluso da qualsivoglia relazione *fisica* e diretta con le telecamere, le nuove generazioni di registi verranno esposti ad un innovativo sistema di registrazione ambientale e a livelli di luce forgianti una moderata *asseffuazione*.

5K Confinement è un sistema di hosting che partecipa suo malgrado alla prassi attraverso cui oggi giorno le immagini e i contenuti video vengono trasmessi e diffusi; esso opera un processo di costante divisione e una multiforme modalità di confinamento.

1. Per esempio i particolari fondali multimediali utilizzati in occasione di forum monetari e internazionali.



27.05 – 11.09
Chain of Events

09.06^[1]
24.06
02.09

**Public Scrutiny |
Image Economy**

Christian Marazzi

[1] con la partecipazione
di Sylvère Lotringer

27.05 - 31.05

1.1 **Transmission Compound**

John Palmesino
Ann-Sofi Rönnskog

10.06 - 14.06

1.2 **Ex Predator**

Trevor Paglen
con Adam Harvey

24.06 - 28.06

1.3 **Camera Combat**

Mauricio Gris

08.07 - 13.07

1.4 **Habeas Corpus |
Neuro-Aesthetical Regimes**

Vittorio Gallese
Stacy Martin

15.07 - 28.08

1.5 **Censorship Design**

Display.XXX

02.09 - 11.09

1.6 **New Never**
(Intra / Extra Moenia)
A.A.V.V

Belligerent Eyes

5K Confinement

Ca' Corner della Regina,
Santa Croce 2215, Venezia
belligerenteyes.com

1.1 Transmission Compound

John Palmesino

Ann-Sofi Rönnskog

Transmission Compound è dedicato all'analisi del rapporto esistente tra le diverse forme di trasmissione e le specifiche configurazioni spaziali cui queste danno vita; il divario tra segni e iscrizioni di lunga durata dovuti alle attività antropiche verranno inoltre studiate in rapporto ai sistemi di comunicazione ultra-veloce delle immagini contemporanee.

Non vi è nulla di comparabile a un sistema di telecomunicazione globale: **pur facendo costante riferimento al globo, i numerosi nodi di rete, protocolli di accesso, cavi e componenti disponibili rappresentano tanto un sistema coordinato astratto, quanto un retaggio imperialistico di potere e sovranità.**

Città e metropoli – oltre a rappresentare l'associazione delle molteplici forme assunte dai sistemi di accesso alle informazioni e dalle icone tipicamente espansionistiche – simboleggiano storicamente *complessi aggregati di coabitazione e comunicazione*, plasmatisi attraverso la produzione di immagini, narrazioni, leggi, strutture sociali e protocolli il cui fine è sempre stato una suddivisione per gerarchie. La costruzione della città è infatti sovente coincisa con la progettazione di sistemi di comunicazione e trasmissione delle immagini, modellati da strutture il cui fine era quello di proteggere, espandere e migliorare la coabitazione stessa.

Se pure, nel mondo immaginato dalle reti di telecomunicazioni, l'idea era quella di creare uno spazio di scambio, di interconnessione e di interdipendenza senza limiti, di fatto le pratiche contemporanee interagiscono e s'intersecano dando vita a infinite nuove forme di controllo e di confine. Non semplici contrappunti a un apparentemente ininterrotto spazio di trasmissione, standardizzazione e telecomunicazione di immagini: i cardini su cui poggiano entrambi i sistemi interagiscono senza sosta, producendo violenza e procedure di rimozione, conferendo immunità alla veemenza da essi stessi generata, moltiplicando l'esposizione e creando molteplici processi al fine di prenderne le distanze.

A che cosa corrisponderebbe quindi un sistema di telecomunicazione senza l'immagine stessa di deterritorializzazione del globo? Come ricondurre alla Terra queste tecnologie e misure? L'analisi si concentrerà sul concetto stesso di trasmissione, ovvero il trasferimento da un luogo a un altro di immagini e narrazioni, mentre distanze e riavvicinamenti saranno esaminati in quanto elementi di produzione di spazi e di luoghi contemporanei. *Transmission Compound* esplorerà infine i diversi e molteplici processi di formazione fisica e spaziale, parallelamente alle modalità di trasmissione delle immagini e all'elaborazione di resoconti, dichiarazioni, relazioni, narrazioni e spiegazioni nelle reti di trasmissione in streaming delle agenzie di informazione.

1.2 Ex Predator

Trevor Paglen

con Adam Harvey

Considerato un tempo come il settore preposto all'analisi approfondita di tutti gli aspetti riguardanti luci, lenti e questioni strettamente correlate all'apparato visivo, **la cinematografia è stata progressivamente testimone di un'espansione del contesto culturale e sociale contemporaneo tramite l'estensione figurativa di *shell scripts*.** Se, da un lato, i protocolli visivi sono stati ampiamente superati da software in grado di controllare e progettare la produzione di immagini, la proliferazione di standard più efficienti nelle linee di assemblaggio e l'automazione crescente delle pratiche di sorveglianza di massa ne hanno acuito l'obsolescenza.

Poiché oggigiorno tanto la produzione quanto la condivisione di immagini sono attività distinte che hanno origine in aziende manifatturiere globalmente disperse, la tecnologia sta gradualmente assistendo ad un recupero e una rigenerazione delle sue stesse linee produttive. Tale '*riabilitazione*' pone le basi ad una serie di operazioni sequenziali, tipiche di qualunque costruzione, in quanto mezzo totalmente autonomo. Da qui emerge spontanea l'esigenza di una comprensione più approfondita dei diversi gradi di rappresentazione, uso, comportamento e grado di violenza astratta di questa applicazione generalizzata, talvolta approssimativa, della conoscenza.

La traduzione di stati non correlati alla visione umana lega quindi i più recenti progetti di sorveglianza alla soppressione stessa della prassi storica attinente alla percezione. **Dai processi di verifica legali e di dominio linguistico disponibili sulla maggior parte delle piattaforme digitali alla progettazione di software a uso non civile finalizzati al controllo della produzione iconografica, un'impressionante quantità di tecnologie sia materiali che incorporee introduce una condizione nuova e senza precedenti: il sistema ottico umano è stato finalmente sollevato dalla responsabilità di avere una priorità sulla visione.** Essendo guidati autonomamente dai software del XXI secolo, questi modelli di analisi ottica sono alla base della creazione di una forma originale di indipendenza: il '*non vedere*' si rivela fondamento proprio e peculiare delle tecnologie contemporanee e future.

La soppressione delle condizioni che hanno a che fare con la lotta e il trauma, insieme al divario *proiettivo* tra macchine e sorveglianza umana, porta prepotentemente alla luce comportamenti *non descrittivi*. Di conseguenza gli apparati automatici conquistano, attenuano e stabilizzano questa condizione, intrinseca alle nuove strutture organizzative, spostando al tempo stesso la stasi quantitativa che risiede al centro della produzione dell'immagine. L'indagine e l'esame degli sviluppi *non umani*, in quanto possibile ambiente futuro per il progredire della tecnologia dei media, diviene così sia una preoccupazione che una realtà verosimile.

1.3 **Camera Combat** Mauricio Gris

Camera Combat intende ridefinire il linguaggio fisico *diversivo* e l'esperienza della rappresentazione, raffigurazione e copertura mediatica delle zone di conflitto. **Questa fase sarà coordinata da un ex capitano del *Combat Camera Team* (CCT)¹ e consisterà in una serie di esercizi finalizzati ad una profonda analisi e comprensione sulle effettive possibilità di convertire la vigilanza prolungata in linguaggio visivo.**

A causa dell'assenza di un terreno stabile, l'attuale stato dello *streaming di guerra* lacerava il convenzionale processo di documentazione e raccolta di notizie: i giornalisti e soldati dislocati in ambienti percepiti come *'ostili'* e *'pericolosi'* devono affrontare numerose circostanze spaziali e biologiche per loro natura correlate a un grado interferometrico di visibilità repentinamente variabile.

Per questi motivi la ripresa di immagini *raw* deve essere sottoposta a nuove modalità di analisi e sistemi di filtraggio delle informazioni. **In particolare, diventa improrogabile l'attuazione di una dissociazione formale da qualunque forma di presunta *'omogeneità'* e *'correlazione'* con il mondo del giornalismo e della pratica documentale**, mentre gli scatti e i video prodotti in tali ambienti dovrebbero essere valutati come totalmente privi di ogni essenza editoriale.

Se le agenzie di stampa tradizionali richiedono sempre lo sviluppo e l'elaborazione del contesto da cui tali testimonianze emergono, questi materiali non elaborati, talvolta addirittura *brutali*, sono da considerarsi una nuova forma di linguaggio visivo completamente indipendente: **lo *'streaming di guerra'* rappresenta una forma di comunicazione attendibile seppur non adulterata che raccoglie attivamente sul campo registrazioni, video e immagini senza distinzioni, priorità o sensibilità.**

L'interpretazione delle pratiche di registrazione utilizzate sui campi di battaglia contemporanei dovrebbe essere pertanto valutata alla stregua di una forma di produzione a sé stante e indipendente: concepita come il linguaggio più tempestivo, efficiente e performante nella descrizione di una crisi, si dimostra priva di vincoli e libera da qualsiasi prerogativa di analisi. Una tale condizione, tuttavia, collega in modo pericoloso talune aree geografiche solo apparentemente distanti dalla posizione naturale di ciò che viene generalmente percepito come *pacifico* e *ben saldo*: l'introduzione e assimilazione di queste forme di narrazione e visualizzazione dovrebbe quindi essere intesa come un possibile ammonimento riguardante la registrazione e elaborazione mentale del prossimo futuro.

1. La squadra dell'esercito britannico addetta alla copertura stampa.

1.4 **Habeas Corpus | Neuro-Aesthetical Regimes** Vittorio Gallese Stacy Martin

Fragilità, fama, piacere, una disciplina comportamentale straordinaria e numerose restrizioni corporee sono solo alcuni degli elementi fondanti e storicamente strumentali nella definizione del regno della recitazione e della performance.

Il corpo in quanto epitome è stato successivamente sottoposto a un processo di polarizzazione e decentralizzazione che, oltre a superare i naturali confini tracciati dalla tradizionale interpretazione cinematografica e dalle abituali sedi fisiche, ha cancellato quell'assoluta esclusività associata ai concetti stessi di visibilità ed esposizione.

Oggi gli *standard attoriali* variano dalle icone del giornalismo alle figure istituzionali: un'importante modificazione che ha non solo modernizzato e distrutto l'essenza e la specificità proprie del *performer*, ma ha anche introdotto nuove forme di indipendenza e di ricerca. Contestualmente, l'impatto delle nuove tecnologie di registrazione ha trasformato la linea di confine, che un tempo separava i valori politici degli attori dall'anonima, neutra invisibilità degli individui, in una confusa commistione priva dello spazio necessario per la *dissezione* e analisi corporea.

Habeas Corpus | Neuro-Aesthetical Regimes sarà coordinata da un neuro-scienziato di fama internazionale e vedrà la partecipazione di numerosi attori. Ciascuna sessione sperimentale, finalizzata alla produzione di un lessico originale in grado di sovvertire e aggiornare il rapporto tra *arti drammatiche* e *ricerca scientifica*, si concentrerà sulla registrazione, la comparazione e l'assemblaggio di elementi diversi, quali la presenza fisica, la modificazione dei gesti, la risposta cutanea e vari parametri corporei.

L'attrezzatura ambientale installata all'interno di *Ca' Corner della Regina* fungerà da piattaforma di registrazione e di riduzione della distanza da ciò che oggi incarna in modo tangibile la nozione di *fisicità*: **l'esposizione della corporeità a svariate scienze applicate e figurative innescherà una più profonda indagine su concetti quali visibilità e sorveglianza, sfidando e mettendo a confronto i complessi meccanismi della privacy, nonché la sua accessibilità allo sguardo dello spettatore.** La registrazione attraverso tipologie audio-video di diverso tipo – da attrezzature di sorveglianza a modelli termici – permetterà infine a *Habeas Corpus* di cogliere l'opportunità di progredire nello studio della risposta cerebrale, applicando i formati, le tecnologie e le prassi estetiche attualmente disponibili per la ricerca scientifica.

Consapevoli che la produzione di immagini non ha più come unico scopo quello di svelare strutture sociali, figure o la più *banale* visibilità, **l'esperimento sarà focalizzato sulla ricerca di usi, forme di ricezione e consumi alternativi alla cinematografia e alle arti drammatiche tradizionali.**

1.5 **Censorship Design** Display.XXX

La censura non rappresenta solo ossessione per l'anonimato, cioè la meno inquietante delle fruizioni di contenuti, ma è anche *strategia di gestione del rischio*, sia essa cinematografica, visuale, ambientale o a mezzo stampa.

Un sistema che definisce un lessico preordinato finalizzato al conseguimento del massimo risultato e della più estrema estensione di contenuti, la censura è gradualmente diventata una figura editoriale qualificata e un gesto autoriale potente: rappresentazione di un processo in grado di sciogliere strategie intellettuali e vincoli politici, essa interviene come misura anti-shock e come azione preventiva capace di armonizzare minimalismo e finitezza.

Oggi la censura è diffusa a livello internazionale come una sorta di codice di *accorgimento* geograficamente localizzato, mentre la sua *materializzazione* è diventata una delle infrastrutture più attuali, autorevoli e *fidate*.

Sebbene i richiami ufficiali abbiano assunto uno *status* talmente complesso ed evoluto da dissimularne qualsiasi riconoscibilità materiale, congedare l'insieme dei suoi atti come mera *'politica del no'* appare fortemente riduttivo e avventato. Nonostante in passato i centri di produzione delle immagini in movimento erano esclusivi e caratterizzati da particolari normative di *'purificazione'*, nell'ultimo secolo si è infatti assistito a una significativa moltiplicazione e diffusione di epicentri cinematografici e conseguenti normative di controllo.

Studi scientifici e curricolari sulle modalità di espletamento censorio sono dunque diventati imprescindibili alla comunicazione visuale, mentre le sue applicazioni pratiche necessitano di una rinnovata e originale sistematizzazione. Dal momento che i principi che ne informano l'azione sono in una qualche maniera reiterati e fisici, attraverso il loro operato essi rappresentano una delle ultime voci di indagine empirica negli studi sui mutamenti e sulle crisi riguardanti la comunicazione contemporanea.

La conquista più importante dell'atto censorio è senza dubbio la continua creazione di un database alternativo di immagini proibite, messaggi politicamente scorretti, atteggiamenti ritenuti deprecabili per la sensibilità estetica e commenti su temi controversi. È bene comunque ricordare che la censura non coinvolge solo la pratica cinematografica – o la *romantica* battaglia fra registi *voyeur* e sindacati cinematografici a causa di alcuni fotogrammi che lasciano intravedere scampoli di pelle femminile, ma si estende a tutti quegli ambiti che hanno a che fare con la trasmissione di immagini e video. Attraverso un'inesauribile produzione di elementi messi al bando, la censura ha infatti creato un'infrastruttura invisibile, ma ciò nonostante profondamente ottica.

Un progetto contemporaneo che ne analizzi lo status attuale dovrebbe quindi mettere in campo modalità innovative di ricerca focalizzate sia sui suoi alti standard di visione che sulle sue azioni repressive: lungi dall'essere intesa solo come para-

digma di *'incarnazione delle negazioni'* e di *'sicurezza programmata'*, la censura andrebbe inquadrata come progetto di comunicazione flessibile, se non *idealista*. La visibilità e i suoi complessi standard dovrebbero essere quindi sottoposti a *sperimentazioni sotto stress* in modo tale da evitare il rischio di *riconciliazioni per cancellazione* – quell'atto che, ancora oggi, rappresenta la modalità per eccellenza con cui i comitati preposti alla censura aprono ogni dibattito.

Censorship Design intende dunque approfondire il concetto di restrizione come nuova forma di azione, mentre l'ammonizione viene analizzata come meccanismo finalizzato alla produzione di *prose occlusive*.

Questo lavoro collettivo della durata di un mese cercherà di definire nuovi parametri e una visione aggiornata delle restrizioni nel campo delle arti visive e della comunicazione, oltre a proporre la censura come un progetto rinnovato e miliare per il futuro delle immagini.

Concepito come sforzo generato da tutti quei processi di soppressione e restrizione di ogni problematica legata allo *status quo* delle strutture sociali e della diffusione dei contenuti mediatici, *Censorship Design* assumerà la forma di una piattaforma digitale aperta alla partecipazione del pubblico.

Public Scrutiny | Image Economy

Christian Marazzi

09.06^[1]

24.06

02.09

[1] con la partecipazione
di Sylvère Lotringer

Public Scrutiny | Image Economy è un reportage sperimentale sulle reali dimensioni e valori critici esercitati oggi giorno dall'**economia dell'immagine**. Questa discussione quindicinale, oltre a rappresentare una costante intermediazione il cui obiettivo è quello di dipanare e intercettare i diversi ambienti multimediali in gioco nel programma culturale proposto da *Belligerent Eyes*, ambisce a generare una serie di dibattiti parzialmente aperti al pubblico intorno a concetti, solo apparentemente contraddittori, quali *economia e iconografia*.

Dal momento che la produzione visiva è sempre stata tanto *estranea* quanto *ininfluente* sulle dinamiche interne, sul sistema operativo e sul consenso generale della finanza, l'economia monetaria ricorre a procedure di trattamento dati il cui conseguente consumo avviene tutt'ora attraverso una pratica permanente di ricerca e di accumulo.

Il tentativo di evitare eventuali *asimmetrie informative* rappresenta sia la base che il principale elemento delle attuali reti d'informazione che offrono senza soluzione di continuità un consumo di contenuti immediato ed estemporaneo.

Finalizzate all'eliminazione di zone vuote e generiche, nonché alla vendita e alla fornitura di informazioni livellate orizzontalmente in grado di limitarne errori e divergenze, le condizioni di tale produzione sono regolarmente soddisfatte da un mezzo innovativo e fortemente diffuso: lo *schermo*, privo di restrizioni, rappresenta una forma perpetua di parallelismo e coesistenza tra *ciò che si può vedere e ciò che regola l'economia capitalista*.

Le proprietà spaziali *lateral*i, il pensiero radicale e la stabilizzazione finanziaria dei sistemi di trasmissione saranno quindi esaminati attraverso il modo in cui la produzione di immagini contemporanea è realizzata negli attuali ambiti di interferenza: **poiché le immagini hanno sempre un prezzo, il pericolo e la preoccupazione che si accompagnano al loro contenuto sono sempre nobilitati da tutte quelle condizioni accidentali e non riguardanti la loro stessa origine.**

02.09 - 11.09

1.6 **New Never**
(Intra / Extra Moenia)
A.A.V.V

Una trasmissione sperimentale presentata in contemporanea con il Festival del Cinema di Venezia

Spettro Disciplinare

Direttori del Comitato Scientifico

John Palmesino and Ann-Sofi Rönnskog

John Palmesino e Ann-Sofi Rönnskog sono architetti, urbanisti e docenti universitari. Fondatori di *Territorial Agency*, un'organizzazione indipendente che combina architettura, analisi, salvaguardia e azione, il loro lavoro si concentra principalmente sulle trasformazioni del rapporto tra sistemi di governo e spazio.

Fra i progetti più recenti si ricordano *'Museum of Oil'*, iniziativa sviluppata insieme a Greenpeace per lo smantellamento dell'industria petrolifera presentata al ZKM di Karlsruhe nell'ambito della mostra *'Reset Modernity!'* di Bruno Latour; *'The Coast of Europe'*, ricerca pluriennale sui processi di urbanizzazione del progetto europeo; e *'Nord'*, un'indagine in forme contemporanee riguardante la geopolitica, la sovranità e lo sfruttamento delle risorse nell'Artico.

In collaborazione con Armin Linke e Anselm Franke, Palmesino e Rönnskog hanno prodotto *'Anthropocene Observatory'*, un documentario che unisce filmati, fotografie, interviste, analisi spaziali e alcune mostre. Volto a delineare lo sviluppo della tesi sull'Antropocene, il documentario è stato proiettato in musei e gallerie di tutto il mondo.

Palmesino e Rönnskog dirigono lo *AA Territorial Think Tank*, un centro di ricerca presso l'AA Architectural Association di Londra, dove insegnano anche la *Diploma Unit 4*. Palmesino è inoltre ricercatore presso la Goldsmiths, *Centre for Research Architecture* (Londra), mentre Rönnskog collabora con la AHO, the Oslo School of Architecture and Design.

Trevor Paglen

Trevor Paglen è un artista, autore e geografo sperimentale.

Il suo lavoro è stato esposto in diverse gallerie d'arte e musei, tra i quali *Fondazione Prada* (2016), the *Warhol Museum* (2007) e *Diverse Works* (2005). La sua produzione intreccia svariate discipline quali le scienze sociali, l'arte contemporanea, il giornalismo d'inchiesta e altri ambiti di studio poco noti. Oggetto della sua ricerca è capire ed interpretare la contemporaneità, sviluppando contestualmente i mezzi necessari per immaginare futuri alternativi.

'Artforum' ha recensito il suo lavoro descrivendolo come *'emblematico della nostra epoca quanto la bambina Vietnamita ustionata dal Napalm lo è stata della propria'*. È autore di cinque libri e numerosi articoli su temi come il segreto di Stato, il sistema carcerario della California, la pratica della CIA di *'detenzione illegale'*, la simbologia militare, la fotografia e la visualità.

Nel 2014 è stato insignito del *Pioneer Award* della *Electronic Frontier Foundation* per le sue indagini e i suoi studi innovativi.

Adam Harvey

Adam Harvey è un artista attivo a Berlino che esplora nella sua opera la privacy visiva,

la *computer vision* e la sicurezza. Formatosi nell'ambito della fotografia, a partire dal 2013 ha innovato la sua pratica utilizzando una serie di media non convenzionali tra cui programmi di riconoscimento fisiognomico, dispositivi biometrici, telecamere di sorveglianza e droni.

Mauricio Gris

Mauricio Gris è un ex ufficiale dell'esercito britannico e leader del *Combat Camera Team*. Le sue principali funzioni e responsabilità comprendevano la direzione, produzione e distribuzione di reportage realizzati in regioni poco accessibili alle agenzie di stampa convenzionali. Nello svolgimento del suo ruolo si è contraddistinto per l'introduzione in battaglia di metodi e strumenti innovativi; per esempio, durante una campagna semestrale in Afghanistan ha prodotto la prima registrazione in 3D di uno scontro a fuoco. Ritiratosi dall'esercito, ha lavorato come consulente per la trasmissione *'Newsnight'* della BBC.

Nel 2015 si è recato in Siria dove ha raggiunto un gruppo di combattenti volontari inglesi unitisi ai ribelli curdi: il materiale prodotto è stato raccolto nel film documentario *'Fighting Frontline: The Brits Battling ISIS'* trasmesso da Channel 4.

Affascinato dagli usi e dai risvolti che una macchina fotografica può avere nel raccontare i conflitti, Mauricio sta attualmente lavorando a una serie di progetti volti a sviluppare e ampliare i confini del giornalismo di guerra.

Vittorio Gallese

Vittorio Gallese è un neuro-scienziato il cui lavoro è stato fondamentale nella scoperta, insieme ai colleghi dell'Università di Parma, dei neuroni specchio e nell'elaborazione di un modello teorico della cognizione sociale. È stato insignito del *Premio Grawemeyer per la Psicologia* (2007), della *Laurea ad Honoris Causa* presso l'Università cattolica di Lovanio (2010) e del *Premio Pfeffer Arnold per la Neuro-Psicoanalisi* (2010).

Attualmente insegna presso il *Dipartimento di Neuroscienze* dell'Università di Parma, all'*Istituto di Filosofia* della School of Advanced Study della University of London e presso il *Dipartimento di Storia e Archeologia* della Columbia University di New York.

Stacy Martin

Stacy Martin è un'attrice francese acclamata dalla critica per la sua interpretazione nel film drammatico di Lars von Trier *'Nymphomaniac'*, dove interpreta il ruolo della giovane protagonista Joe (Charlotte Gainsbourg).

Cresciuta tra Francia e Giappone, mentre frequentava corsi di *tecnica Meisner* all'*Actors' Temple*, ha studiato *Media and Cultural Studies* presso la London College of Communication.

Candidata al *Premio Bodil* come miglior attrice, è apparsa recentemente nei film *High*

Rise di Ben Wheatley e *Il racconto dei racconti* di Matteo Garrone (entrambi del 2015).

Display.XXX

Display XXX è uno studio di progettazione polivalente con sede a Milano. Fondato da Alessandro Barbieri, Andrea Bergamini, Michele Marchetti e Francis Needham è focalizzato su identità digitali, direzione creativa e design espositivo.

La ricerca indaga sperimentazione di codici, visualizzazione di dati, sound design e linguaggi alternativi.

Christian Marazzi

Christian Marazzi è un economista, professore e scrittore svizzero.

Dopo la *Laurea in Scienze Politiche* presso l'Università di Padova, ha conseguito un master alla London School of Economics e un *Dottorato in Economia* presso la City University di Londra.

Ha insegnato presso l'Università di Padova, la State University di New York e l'Università di Losanna, oltre a tenere lezioni e conferenze in tutto il mondo. Attualmente dirige il *Dipartimento di Ricerca Socioeconomica* presso la Scuola Universitaria della Svizzera Italiana (SUPSI).

È autore di numerose pubblicazioni sulle trasformazioni del lavoro e sull'economia post-fordista tra cui *'Capitale e Linguaggio: dalla New Economy all'Economia di Guerra'*, *'La Violenza del Capitalismo Finanziario'* e *'Autonomia: Post Political Politics'* (co-autore con Sylvère Lotringer).

Sylvère Lotringer

Sylvère Lotringer è un critico letterario e teorico culturale francese.

Professore Emerito di *Letteratura Francese e Filosofia* alla Columbia University di New York e fondatore di *Semiotext(e)*, ha studiato alla Sorbona prima di ricevere il dottorato dall'*École Pratique des Hautes Etudes* di Parigi nel 1967.

Ha ricoperto un ruolo di primo piano nell'introduzione della teoria post-strutturalista e contemporanea francese al grande pubblico americano, ed è stato co-autore di numerose pubblicazioni con Paul Virilio e Jean Baudrillard tra cui *'Pure War'* e *'Forget Foucault'*. Nei suoi studi ha teorizzato la sintesi del pensiero francese con la letteratura americana contemporanea; ha inoltre pubblicato svariati lavori sull'arte contribuendo alla stesura di cataloghi del *MOMA* e del *Guggenheim Museum*.

Spettro Disciplinare

Ospiti

Beatriz Colomina

Beatriz Colomina è una storica e teorica dell'architettura, direttrice del Programma di Media and Modernity alla Princeton University.

La sua mostra *'Clip/Stamp/ Fold: The Radical Architecture of Little Magazines 196X-197X'* è stata esposta in numerose istituzioni d'arte di tutto il mondo fra cui il *Canadian Centre for Architecture* e il *Museo del Design* di Barcellona.

Le sue pubblicazioni includono *'Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media'*, insignito nel 1995 del Premio *International Book* dall'*American Institute of Architects*.

Keller Easterling

Keller Easterling è architetto, urbanista e docente alla Yale University.

Autrice di numerose pubblicazioni, la sua ricerca è stata inclusa alla *Biennale di Venezia del 2014* e i suoi studi esposti alla *Storefront for Art and Architecture*, all'*Architectural League* di New York e alla *Biennale di Rotterdam*.

Franco Farinelli

Franco Farinelli è un geografo, professore e presidente dell'*Associazione dei Geografi Italiani*. Ha insegnato in diverse istituzioni in tutto il mondo, tra cui l'Université de Genève, l'Università della California a Los Angeles e Parigi IV: Paris-Sorbonne.

Sarat Maharaj

Sarat Maharaj è uno scrittore, ricercatore, curatore e docente.

Ha conseguito il dottorato di ricerca in Gran Bretagna con la tesi *'The Dialectic of Modernism and Mass Culture: Studies in Post War British Art'*. Dopo venticinque anni di insegnamento di *Storia e Teoria dell'Arte* presso la Goldsmiths University of London, ricopre attualmente la cattedra di *Arti Visive e Sistemi Conoscitivi Applicati alla Ricerca* presso l'Università di Lund, in Svezia.

Ricercatore riconosciuto a livello internazionale, è noto per il suo lavoro curatoriale a *Documenta 11* e le numerose pubblicazioni su Marcel Duchamp, James Joyce e Richard Hamilton.

Mark Wigley

Mark Wigley è un architetto, autore, professore e rettore emerito alla Columbia Graduate School of Architecture, Planning and Preservation di New York.

Ha pubblicato diversi libri sulla teoria e la pratica dell'architettura (*'Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire'*, *'White Walls, Designer Dresses: The Fashioning of Modern Architecture'*, *'The Architecture of Deconstruction: Derrida's Haunt'*), e nel 2005 ha co-fondato la rivista *'Volume'* con Rem Koolhaas (AMO, Rotterdam) e Ole Bouman (Archis, Amsterdam). Curatore di svariate mostre, è stato insignito dell'*International Committee of Architectural Critics* (C.I.C.A.), del *Premio Triennale per la Critica Architettonica* (1990) nonché del *Graham Foundation Grant* (1997).

Autori del Progetto

Luigi Alberto Cippini

Luigi Alberto Cippini è nato a Brescia nel 1987.

Dopo aver studiato al Politecnico di Milano e aver proseguito gli studi presso l'Architectural Associatio School of Architecture di Londra, si è laureato con una tesi sull'urbanistica internazionale e globale (*'Dark Internationalism'*, 2013).

Ha iniziato a collaborare con la *Fondazione Prada* nel 2012 sul tema della riabilitazione e possibile aggiornamento spaziale del cinema politico italiano, prima di concepire e sviluppare *'Belligerent Eyes'*.

Attualmente lavora a progetti di architettura e di ricerca / sviluppo.

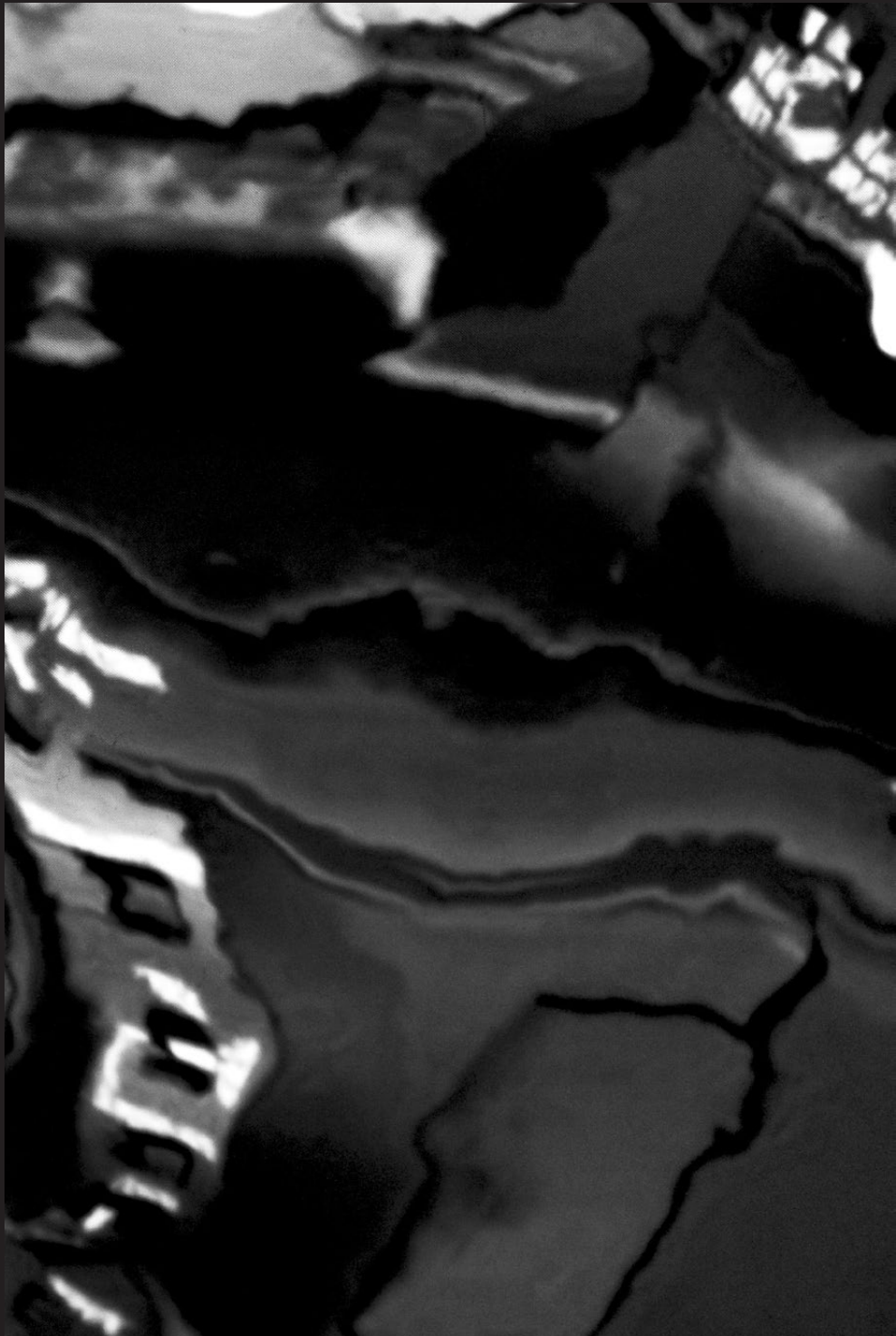
Giovanni Fantoni Modena

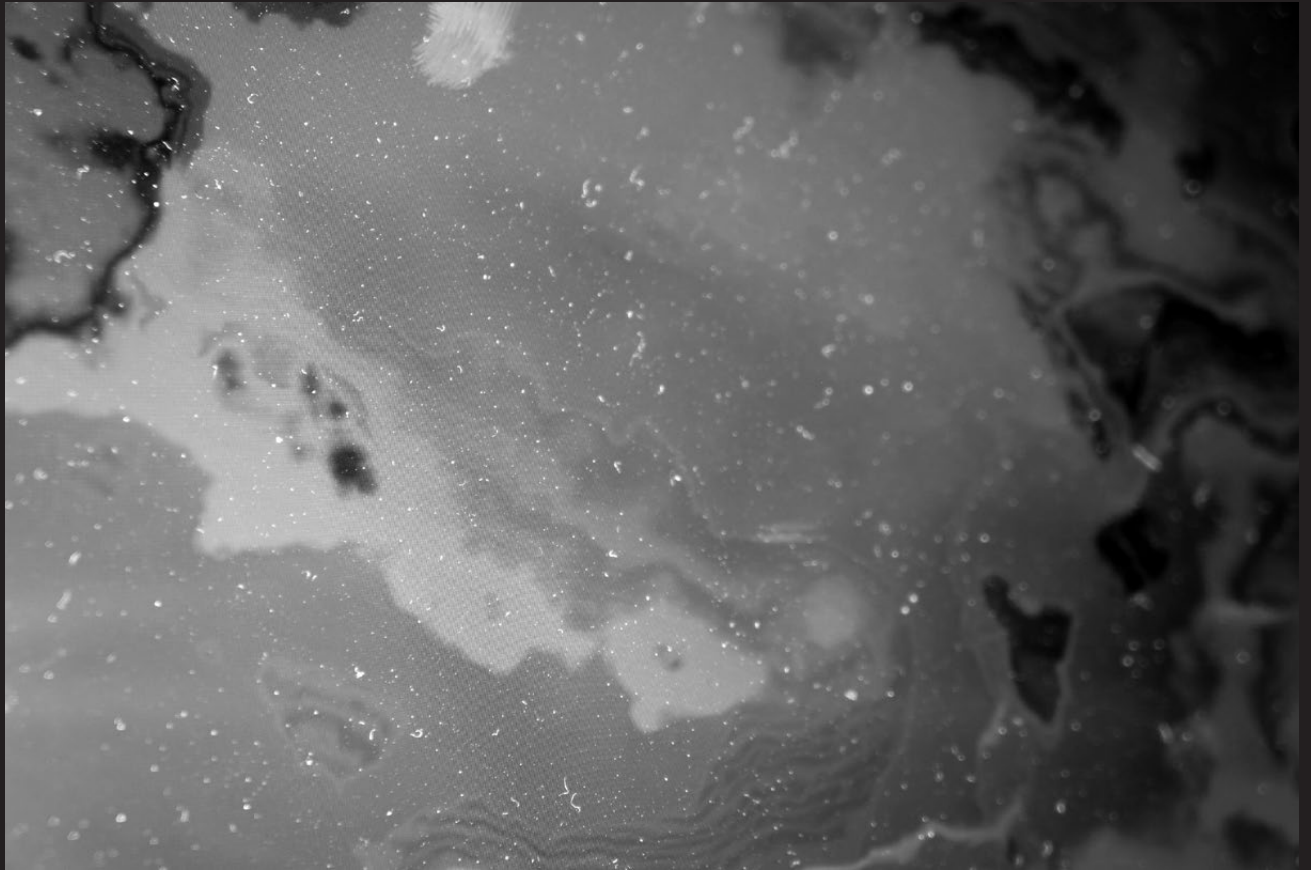
Giovanni Fantoni Modena è nato a Milano nel 1984.

Ha conseguito una Laurea in Filosofia e un Master of Fine Arts in Regia presso la New York University Tisch School of the Arts. Durante i suoi studi ha scritto e diretto diversi cortometraggi proiettati in numerosi festival internazionali e distribuiti da *Shorts International* (UK) e *IndieFlix* (USA).

Esperto di strategie di marketing e in particolare del mercato asiatico, collabora con numerose agenzie di pubblicità tra cui *Ogilvy & Mather*, *Grey*, *Publicis* e *Fred & Farid*.

Il suo lavoro si pone al confine tra cinema classico e forte sperimentazione visiva. Attualmente sta lavorando al suo primo lungometraggio ambientato in Giappone.

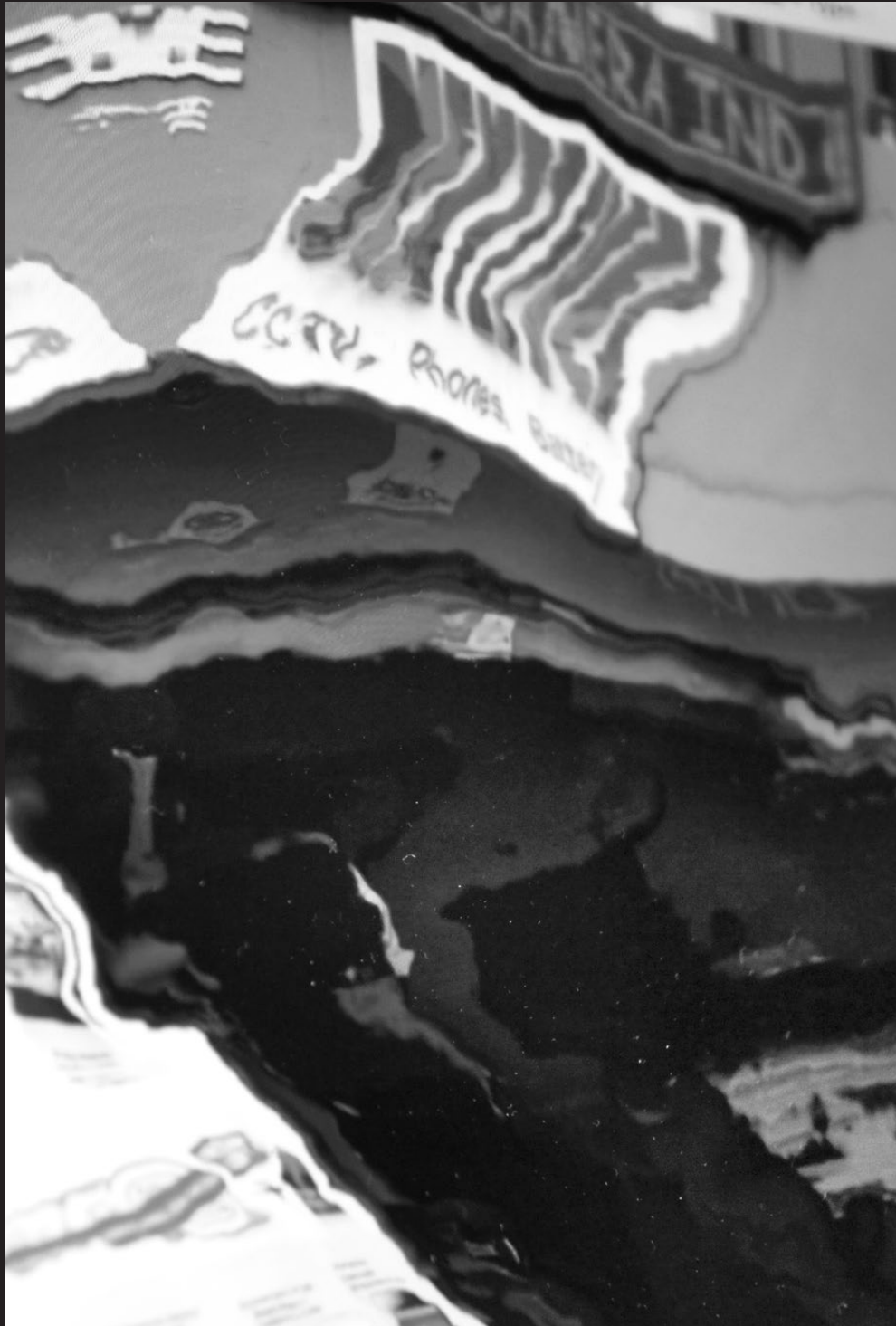




Ghost Everything



Gaze Contingency Fault



Vid Economy

Colophon

Un progetto di:
Luigi Alberto Cippini
con
Giovanni Fantoni Modena

Direttori del Comitato Scientifico:
John Palmesino and Ann-Sofi Rönnskog
Trevor Paglen
Mauricio Gris
Vittorio Gallese
Display.XXX
Christian Marazzi

Con la partecipazione di:
Beatriz Colomina, Keller Easterling,
Franco Farinelli, Stefano Francia di Celle,
Adam Harvey, Stephanos Ioannou,
Sylvère Lotringer, Sarat Maharaj,
Stacy Martin, Mark Wigley

Progetto Architettonico:
Luigi Alberto Cippini

Consulenza - Direzione Lavori:
Silvia Bortolini
Romeo Scarpa
Carlo Capovilla

Costruzione - Sistemi Impiantistici:
Zero4Uno Ingegneria Srl
Tramonte Electro-Engineering
Gemini Luci Srl
Atlantis Film & Video Srl

Trasporti - Logistica:
A. Rubelli Arte

Tessuti - Tappezzeria - Materiali:
Tappezzeria Nalesso Srl
FIDIVI Tessitura Vergnano S.p.A.
Docks & Dockers
Tramonte Electronics

Stampa:
Nava Milano Spa
Grupprofallani

Consulente Tessuti e Tappezzeria:
Valentina Poletti

Direttore della Fotografia - Luci di Scena:
Amilcare Giuseppe Canali

Ricerca e Sviluppo Tecnologico:
Matte Chi

Progetto Grafico:
Federico Scudeler

Sito Web - Piattaforme Digitali:
Display.XXX

Produzione:
Hi! Production
Executive Producers:
Max Brun and Lola Toscani
Producers:
Anna Barberini and Vittoria Dami
Local Producer:
Maria Elena Fantoni

Editrice della Ricerca - Ufficio Stampa:
Marzia Marzorati

Assistente Ambienti Video:
Pietro Caracciolo

Consulenza Legale e Fiscale:
Studio Mazzoletti
Advisor: **Pietro Mazzoletti**

Fotografo:
Jacopo Farina

Grazie a:
Enrica Fico Antonioni
Elvis Mitchell

Partner Tecnici:



The World's Sixth Sense®



Belligerent Eyes

5K Confinement