

Everything is destined to reappear as simulation

*Sex, beach, and mountains. Sex and beach, beach and mountains. Mountains and sex. A few concepts. Sex and concepts. "Just a life." Everything is destined to reappear as simulation. Landscapes as photography, women as the sexual scenario, thoughts as writing, terrorism as fashion and the media, events as television. Things seem to exist by virtue of this strange destiny. You wonder whether the world itself isn't just here to serve as advertising copy in some other world.**

Se il viaggiare oggi è in buona percentuale una operazione virtuale, istantanea, il corpo umano "viaggiante" deve venire a patti con nuove condizioni che ne modificano le percezioni, i sensi, i comportamenti.

Non solo sono esponenzialmente aumentate le possibilità di viaggiare volando da una parte all'altra del globo in poche ore: cadono le frontiere, si può andare a un concerto a Berlino e il giorno dopo a Istanbul - la condizione viaggiante si gioca oggi anche sul piano virtuale: si possono scoprire strutture sconosciute nei deserti in Cina, o spiare dall'alto le basi americane in Texas.

Incontriamo persone e ci muoviamo in un paesaggio esplosivo fra miriadi di foto panoramiche condivise in milioni di profili ogni giorno. Ma forse come già prevedeva Baudrillard (*Simulacri e simulazioni*) non c'è in realtà alcuna sostanziale differenza tra simulazione e realtà, la realtà stessa è costituita dalla sua rappresentazione "tutta la realtà è assorbita dall'iperrealtà del codice e della simulazione".

Allora anche il viaggio va letto in questa luce: simulare, condividere, ipervedere un altro luogo, abitarlo, raggiungerlo è egualmente fattibile con l'intero corpo così come con l'esperienza sensoriale e la navigazione online, o con l'instant messaging. Siamo più vicini all'amico asiatico conosciuto su Wechat, che ci racconta la sua vita per meglio esercitarsi nell'imparare una lingua occidentale, che alla nostra vicina di casa. La nostra situazione socio-esistenziale è quella di viaggiatori permanenti - la maggioranza di noi non può vivere interessandosi solo a quello che accade nella cerchia di pochi chilometri intorno a noi.

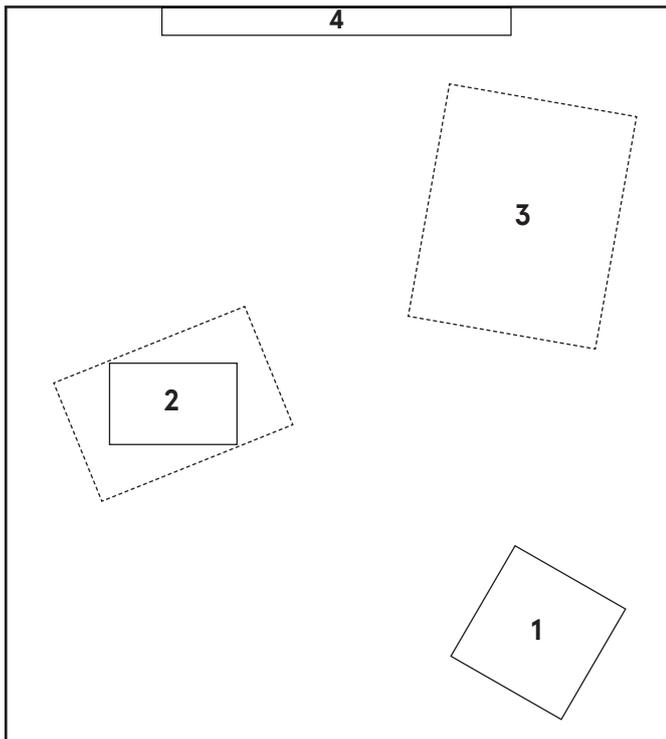
La necessità è problematizzare la situazione e far sì che lo scambio e il viaggio virtuale siano costruzione di nuove strategie: in ambito artistico, culturale, esistenziale. Liberarsi e mettere in atto una politica di ecologia mentale, ecologia digitale: il che non significa utilizzare di meno questa interconnessione fagocitante, ma trovare modi di trasformarci e dominare attivamente la nostra condizione di sostanziale ubiquità.

(*Jean Baudrillard, *America*)



Everything is destined to reappear as simulation

Bob-Bicknell Knight ■ Carlo Miele ■ Elena Radice



1 Elena Radice

Music for the Hostel

3 vinili con artwork in copia unica, elastico
installazione: 12 bottigliette di acqua del Lago
Lemano, tablet, cuffie, video HD
2013-2017

2 Bob Bicknell-Knight

Automated Compression

cuscini emoji in acrilico, schermo tv 21'', busta
di stoccaggio ad aria compressa, prolunga
video HD, 03:50
2017

3 Carlo Miele

Repetitaiuvant

installazione in ferro cromato
vetro, stampe digitali su lucidi, ferro, tiranti
video HD
2017

4 Bob Bicknell-Knight

Zo

video HD, 07:20
2017

CURRENT è una piattaforma di condivisione di pratiche e ricerche creata da artisti e curatori. Dal 2016 ha base in uno spazio indipendente a Milano, dove organizza, cura e ospita mostre collettive e personali di artisti italiani e internazionali oltre a talk e incontri, per supportare le ricerche meno incasellabili e le contaminazioni fra discipline.

La ricerca di CURRENT indaga la cultura visiva attuale, i suoi media digitali e i suoi dispositivi di cattura, il contesto sociale e politico presente e futuro nei suoi aspetti più utopici, distopici o occulti, e le implicazioni culturali delle ultime scoperte della fisica. CURRENT è un progetto di Alessandro Azzoni, Ruben De Sousa, Tania Fiaccadori, Carlo Miele, Francesco Pieraccini, Marcella Toscani.

In occasione di ArtVerona CURRENT propone Everything is destined to reappear as simulation, con opere di Bob Bicknell-Knight, Carlo Miele ed Elena Radice.

