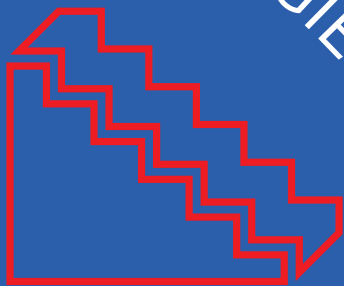
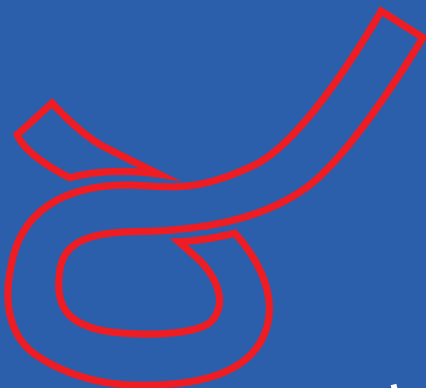


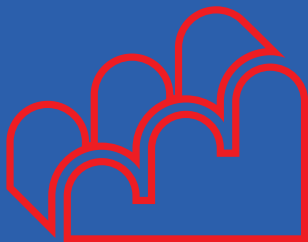
COSMOLOGIE



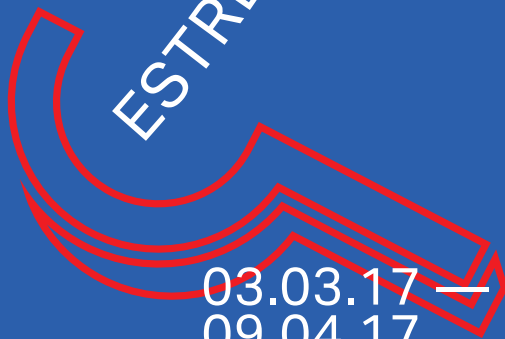
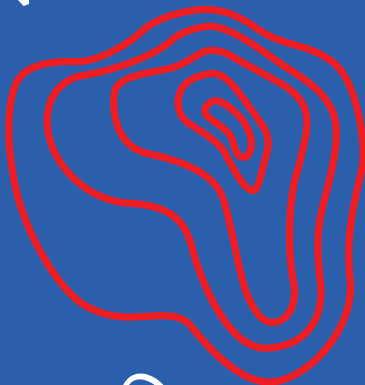
NUOVI MODELLI



DAL PRESENTE



ESTREMO



SPAZIO  
MURAT

03.03.17 —  
09.04.17  
Parasite 2.0

Spazio Murat presenta il primo progetto espositivo del 2017, dedicato alla sperimentazione culturale e alle relazioni tra architettura, design, arte e attivismo, con un'installazione e un programma di attività curate dal collettivo Parasite 2.0. Attivi dal 2010 e sempre più presenti sulla scena italiana e internazionale. Ci ha molto incuriosito il loro progetto sull'annullamento dei limiti tra "natura" e "artificio" e sull'Antropocene, la nostra era geologica, in cui la presenza umana ha radicalmente modificato l'intero pianeta.

Il progetto si è aggiudicato il premio YAP MAXXI 2016: sesta edizione italiana del programma a sostegno della giovane architettura organizzato dal MAXXI in collaborazione con il MoMA/MoMA PS1 di NY, Constructo di Santiago del Cile, Istanbul Modern (Turchia) e MMCA National Museum of Modern and Contemporary Art di Seul (Corea). Abbiamo così deciso di invitarli a proporre un intervento *site-specific*, in linea con quanto stiamo elaborando qui a Spazio Murat – insieme a Massimo Torrigiani – con le nostre attività, le nostre conversazioni e le collaborazioni nel campo dell'arte, design, progettazione e partecipazione.

Approfondendo alcuni dei temi dei loro ultimi lavori, insieme ad altri che sottendono la loro riflessione, il risultato del loro progetto è un *fantaspazio* in cui adulti e bambini vengono ribaltati e proiettati in una dimensione di Presente Estremo, perdendo il senso del tempo. Abbiamo costantemente un piede in un futuro che ci ingoia, senza darci il tempo di essere presenti nel momento che viviamo, istante per istante. Il tempo che passiamo connessi, *online*, è incommensurabile: camminiamo, mangiamo, viaggiamo e siamo perennemente connessi, controlliamo continuamente email, notifiche, l'ultimo commento postato, quanti *like*

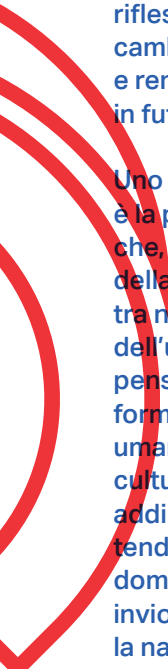
abbiamo ricevuto, nell'ossessiva ricerca del *next*, *del tempo a venire*, in tempo reale. Sempre in un'altra dimensione spazio-temporale. Ma riusciamo a prevedere davvero quello che succederà? Abbiamo veramente gli strumenti per muoverci in questa realtà pixelata, in continua trasformazione davanti ai nostri occhi? Quella del futuro è diventata un'ossessione. I Parasite 2.0 hanno messo a punto, per la prima volta a Spazio Murat, una mappa-guida in cui immergersi per tentare di orientarsi. Tra rumori stridenti e il susseguirsi di immagini distorte e difficili da decifrare, proiettate sullo schermo di un surreale set cinematografico. Una realtà artificiale che rivela i suoi sistemi di trasmissione di informazioni, in cui l'*utente-visitatore* interagisce con una serie di azioni che è invitato a compiere. Ai Parasite 2.0 va il nostro ringraziamento per aver accettato questa sfida, con l'auspicio che quest'esperienza inneschi dubbi, domande e curiosità, e stimoli l'approfondimento delle tematiche sulle quali il progetto riflette: fonte delle conversazioni che ogni fine settimana, dal 4 marzo all'8 aprile, siamo sicuri animeranno la città. — Paola Lucente, Spazio Murat



# COSMOLOGIE: NUOVI MODELLI DAL PRESENTE ESTREMO / Una installazione, un ciclo di conversazioni e laboratori didattici, a cura di Parasite 2.0 / 03.03.17 — 09.04.17 / Spazio Murat, Bari

Nell'Ottobre del 1968 l'attivista Palle Nielsen realizza *The Model: A Model for a Qualitative Society* all'interno degli spazi del Moderna Museet di Stoccolma. L'installazione, che a prima vista appariva come un parco giochi selvaggio, metteva bambini di tutte le età a contatto con un ambiente privo di sorveglianza e regole scritte. Visto più in profondità, il progetto condensava i temi propri dei movimenti della controcultura tra gli anni '60 e '70. La loro rivendicazione di un nuovo mondo e di una società utopicamente auto-organizzata e fondata sulla libertà personale. Queste richieste non erano altro che una risposta critica alle problematiche di quel tempo, come del nostro: crisi ambientali, guerre, migrazioni, violazione dei diritti e delle libertà, difficoltà di accesso a beni e strumenti, forte polarizzazione della ricchezza e grande divario sociale, che contribuivano, e contribuiscono, a creare l'immagine di un futuro incerto.

La recente concezione dell'Antropocene, che riprende la parola coniata dal biologo Eugene Stoermer negli anni '80, e che definisce l'era del definitivo impatto umano sul pianeta, in cui anche la vita della terra è minacciata da uno sfruttamento estremo e irreversibile dell'ecosistema, ha sconvolto il mondo della ricerca e della produzione culturale. Riconoscere questa nuova era geologica ci pone inevitabilmente di fronte alla necessità di rivedere e rivalutare il modo in cui agiamo e le pratiche con cui governiamo e pensiamo le nostre organizzazioni



politiche e sociali. Oggi possiamo osservare alcuni degli effetti devastanti di queste pratiche nella condizione di instabilità politica e sociale, provocata dai conflitti sparsi per il mondo, fomentati da attacchi fisici e virtuali, e nelle migrazioni forzate dai cambiamenti climatici e dalle catastrofi ambientali. Questi fenomeni producono grandi esodi di massa e la crescita di politiche protezionistiche, quali la chiusura delle frontiere e la costruzione di muri, che negano fortemente la libera circolazione, uno dei capisaldi dell'era della globalizzazione.

Partendo dalla considerazione che i nostri sistemi di organizzazione della vita collettiva a scala planetaria stanno fallendo, urge una riflessione rapida su nuovi modelli, in un'era in cui l'accelerazione del cambiamento e della tecnologia hanno assunto una velocità incalzante e rendono difficile progettare il futuro, che si trasforma repentinamente in futuro-presente. In Presente Estremo.

Uno dei fenomeni che caratterizzano questa nuova era geologica è la perdita del confine che divideva naturale da artificiale, concetti che, fin dalle origini, sono stati centro di indagini e riflessioni da parte della filosofia, delle scienze umane e della teologia. A stabilire i limiti tra natura e artificio, intesi anche come possibile prevaricazione dell'uomo sulla natura, erano le grandi forze della tradizione e del pensiero metafisico occidentale. Il limite era sostanzialmente una forma di ordine, ossia l'ordinamento necessario del mondo cui l'agire umano doveva adeguarsi. Con gli sviluppi delle tecno-scienze e della cultura contemporanea, invece, sembra emergere l'incertezza, se non addirittura l'impossibilità di ogni limite: i confini tra naturale e artificiale tendono a sfumare e a non distinguersi più. Tutto diventa intaccabile, dominabile e nulla rimane come naturale e quindi come intrinsecamente inviolabile. Oggi i due elementi sembrano completamente mescolati, la natura si fa artificio e viceversa. Non è più possibile tenerli separati.

Questo processo di alterazione fisica e semantica del termine "naturale", interessa sempre più fortemente anche il corpo umano, sempre più ibridato da tecnologie, apparati e dispositivi artificiali e dal BioHacking. La progressiva alterazione delle caratteristiche dell'essere umano, che diventa post-umano o trans-umano, quando la natura biologica del corpo non costituisce il limite delle possibilità, si estende



fino alle questioni che lo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale ci pone davanti. L'avanzamento della robotica e le possibilità aperte da cervelli artificiali, per esempio, stanno già trasformando il mondo del lavoro, che secondo il *World Economic Forum* sta assistendo alla massiccia sostituzione di forza lavoro fisica a favore di robotizzazione e macchine intelligenti.

In questo contesto, Benjamin H. Bratton, teorico di architettura e design americano, nel suo libro *The Stack: On Software and Sovereignty*, mette in discussione il concetto tradizionale di sovranità che si basa sullo Stato-Nazione, e sviluppa una teoria geopolitica fondata sulla sovranità in termini di computazione a livello planetario su varie scale. Bratton, ipotizza uno *Stack*, una sorta di megastuttura, fisica e virtuale che si espande con tutti i suoi strati e rappresenta tutto il pianeta, tra cielo e terra, comprendendo le infrastrutture di comunicazione globali, i sistemi di Cloud, la Città, fino al singolo utente. Le possibilità di sviluppo di differenti piattaforme, indipendenti ad esempio da questioni di riconoscimento territoriale e non più legate a classiche strutture governative, ci porta a una rigenerazione di paradigmi nell'ordine geopolitico mondiale, aprendo nuovi panorami nella gestione, politica o non, dei beni e dell'intero ecosistema planetario. Mentre sotto l'impulso di tecnologie e il governo degli algoritmi, il nostro mondo si trasforma in una nuova creatura sempre più difficile da comprendere, abbiamo progressivamente perso la capacità di immaginarlo e progettare un nuovo sistema di gestione, in alternativa a quelli imposti dalla contemporaneità.

Immaginando una revisione contemporanea del progetto di Nielsen, il collettivo Parasite 2.0 affronta attraverso il gioco le nostre inquietudini sul futuro. Da un lato mette in atto il concetto di "Isola Radicale" e di "Cripto-Deserto", nella necessità di trovare nuovi luoghi e nuovi spazi per immaginare modalità altre di organizzare la vita collettiva. Dall'altro propone un ripensamento critico del fare, basato sul concetto di Antropocene, sulla progressiva perdita della distinzione tra natura e artificio, sul trans-umano, e sull'impatto che le nuove tecnologie e i sistemi di Computazione a Livello planetario impongono sull'ordine geopolitico e sul nostro modo di vivere e governare il nostro habitat. Proprio come i diversi strati che compongono lo Stack di Bratton

e i loro svariati gradi di comunicazione, il progetto si propone come una piattaforma che su vari livelli, con diversi gradi e linguaggi, comunica e riflette su nuove tipologie di società. Dallo strato fisico, l'habitat a cui dà vita l'installazione, con i suoi messaggi scambiati attraverso il corpo, alle azioni e alle attività realizzate attraverso i laboratori; fino alla diffusione dei temi affrontati con un programma di approfondimento e un dibattito aperto alla cittadinanza attraverso un ciclo di incontri e conversazioni.

Parasite 2.0 è un collettivo fondato nel 2010 a Milano da Stefano Colombo, Eugenio Cosentino e Luca Marullo e si occupa di studiare "l'habitat umano, spaziando tra architettura, design, arte e attivismo". Vincitori del premio YAP Maxxi 2016, hanno partecipato a due Biennali di Architettura a Venezia (2012 e 2014), e costruiscono traiettorie imprevedibili e multidisciplinari, che mettono in discussione la visione "monolitica" dell'architetto-costruttore. Tra le loro mostre: Re-Constructivist Architecture a New York (2016), Atelier Clerici Milano (2016), Aformal Academy UABB Shenzhen (2016), Timisoreana de Arhitectura (2014). Hanno tenuto lezioni all'Accademia di Belle Arti di Napoli e Torino, alla Scuola Tecnica Superiore di Architettura di La Coruña (Spagna) e all'Università Tecnologica di Studi Superiori di Monterrey (Messico). Hanno pubblicato recentemente il libro *Primitive Future Office*, edito da Plug\_In e sono professori presso il MADE Program e assistenti professori presso il Politecnico e la NABA di Milano. Il coordinamento e la produzione del progetto sono a cura di Spazio Murat.

## INCONTRI

04.03.2017

Spazio Murat

— *La ricerca artistica nel Presente Estremo*

Nuove dinamiche di produzione e comunicazione dell'arte contemporanea nell'era di Internet: quali scenari digitali si prospettano? Quale ruolo svolgono i new media e in particolar modo i social media? Attraverso il racconto dell'approccio multimediale dei *Parasite 2.0* e il progetto *Hacking Monopolism Trilogy* di Alessandro Ludovico e Paolo Cirio, si proverà a formulare una guida all'Estremo Presente.

Partecipanti

ALESSANDRO LUDOVICO, ricercatore, artista e dal 1993 direttore della rivista *Neural*, magazine italiano dedicato alla cultura dei nuovi media, ha conseguito il dottorato di ricerca in inglese e media presso l'Università Anglia Ruskin a Cambridge ed è professore aggiunto presso la Scuola d'Arte di Winchester, l'Università di Southampton e lettore presso la Parson di Parigi – The New School. Ha svolto il ruolo di *advisor* per il progetto editoriale di *Documenta 12* ed è uno degli autori della premiata opera *Hacking Monopolism trilogy* (Google Will Eat Itself, Amazon Noir, Face to Facebook).

*PARASITE 2.0*, autori del progetto *Cosmologie: nuovi modelli dal Presente Estremo*.

Moderatori

PAOLA LUCENTE, responsabile della programmazione artistica

di Spazio Murat, dal 2010 al 2016 ha lavorato come *gallery manager* presso la Collezione Zabłudowicz di Londra, che oltre a supportare ed esibire artisti emergenti, promuove pratiche interdisciplinari che abbracciano l'estetica post-digitale. Precedentemente è stata assistente curatrice per il museo Guggenheim e assistente di galleria per la Marian Goodman di New York.

MASSIMO TORRIGIANI, direttore del progetto per il Polo per l'arte e la cultura contemporanea della Città di Bari, è membro del nuovo comitato curatoriale del Teatro dell'Arte della Triennale di Milano. Dal 2014 al 2016 ha diretto il comitato scientifico del PAC – Padiglione d'Arte Contemporanea di Milano e dal 2010 al 2013 la fiera d'arte contemporanea di Shanghai. È co-fondatore di Boiler Corporation, agenzia creativa che negli anni ha pubblicato le riviste internazionali d'arte *Boiler* (2001-05) e *Fantom* (2009-12).

11.03.2017

Spazio Murat

— *Fictional reality, fictional nature*  
Dalla definizione del concetto di "Post-Truth" (parola dell'anno 2016 secondo Oxford Dictionaries "relativo o descrittivo di circostanze in cui, le convinzioni personali influiscono sull'opinione pubblica, più che i fatti oggettivi") agli odierni sviluppi di dispositivi per la realtà virtuale, dalle intelligenze artificiali e il BioHacking alla perdita dei limiti tra natura e artificio con cui l'Antropocene ci impone di doverci confrontare.



In che modo cambia la nostra definizione di reale, di naturale, di artificiale e il modo stesso in cui diamo forma alla vita collettiva? Dove possono portarci questi scenari e quali possono essere le loro implicazioni sull'habitat umano?

Partecipanti

**FABIO SANTACROCE**, artista e fondatore di 63rd-77th STEPS Art Project Staircase di Bari, piattaforma espositiva che indaga e sprona i limiti e le potenzialità della periferia, ridefinendo le sue coordinate spazio-temporali, interrogando i meccanismi e il senso del fare arte in relazione e subordinazione all'attuale scenario socio-politico.

Moderatore

**MARGINAL STUDIO**, studio di ricerca, fondato da Zeno Franchini e Francesca Gattello, che esplora i margini delle discipline del design e il ruolo che giocano nella formazione delle società.

**18.03.2017**

Spazio Murat

— *Algoritmo e città*

Il dibattito culturale che ruota attorno all'architettura sembra essere ossessionato da un vocabolario composto da parole quali: Artificial Intelligence, self driving car, sharing economy, crypto currency, blockchain, venture capitalism, smart cities, anarcho capitalism, planetary scale computation. Proprio il Blockchain è stato recentemente al centro di alcune speculazioni teoriche e pratiche. Possono davvero il Blockchain, la decentralizzazione

e piattaforme come Ethereum portare a nuove possibilità di gestire la città, i suoi sistemi e le sue architetture? Possiamo affidarci alla technoutopia nell'immaginare future visioni del nostro habitat?

Partecipanti

**ELISA CRISTIANA CATTANEO**, professore di Landscape Design al Politecnico di Milano, la cui ricerca si focalizza sul design ecologico sperimentale e le sue implicazioni teoriche, in particolare, sul tema della teoria della debolezza e quello della Tecnonatura. È fondatrice e direttrice di Weakcircus, agenzia di ricerca indipendente, impegnata in studi, ricerca e progetti di sviluppo nel campo dell'urbanismo contemporaneo, nonché co-fondatrice e co-direttrice di B.L.U.E. (Building Ecological and Landscape Urbanism), piattaforma di ricerca sul territorio come nuova strategia per le città contemporanee.

**KYLE MILLER**, direttore del programma di architettura della Syracuse University di Firenze, assistente professore alla Syracuse University School of Architecture N.Y. e co-fondatore di Possible Mediums, un progetto pensato come una serie di eventi che guardano a recenti ricerche progettuali e teoriche sull'architettura e i suoi media.

Moderatore

**SMALL**, studio di architettura, con sede a Bari e Milano, che si configura come un laboratorio permanente e come piattaforma aperta a reti di collaborazione territoriali e globali, che indaga sulla condizione urbana sia attraverso

il progetto di architettura, sia attraverso forme di ricerca parallele, ibridando la pratica curatoriale con l'editoria indipendente e la sperimentazione accademica.

**25.03.2017**

Spazio Murat

— *Deserti ai margini*

In un recente articolo, Franco Berardi delinea nuove prospettive della rivendicazione politica, spiegando come "il nostro compito sarà proteggere spazi esistenziali e culturali che ci permettano di preparare le condizioni per il tempo successivo a quello della miseria e della violenza (...). Il nostro compito sarà creare spazi di sopravvivenza e sabotare la predazione coloniale e la guerra. Il problema sarà: quale dimensione e quale persistenza possono avere le forme di sopravvivenza felice? In che misura potranno connettersi con esperienze di rappresentanza istituzionale? In che misura potranno prefigurare progetti per il dopo?". Attraverso il contributo dei relatori indagheremo in quali luoghi possiamo oggi immaginare nuove modalità di organizzare la vita collettiva. Possiamo guardare al campo profughi come nuovi luoghi extra nazionali in cui immaginare alternative? Può questa condizione territoriale, non più legata a questioni identitarie, essere la prospettiva futura? Possono nuove tecnologie come il Blockchain e la decentralizzazione aiutarci?

Partecipanti

RITA ELVIRA ADAMO, ideatrice del progetto *Rivoluzione delle Seppie*, un

movimento culturale sperimentale che partendo dalla conoscenza dei piccoli paesi calabresi, propone esempi e modelli di rigenerazione urbana e sociale dei centri storici attraverso le risorse tipiche del territorio e le opportunità generate dai flussi migratori provenienti dal sud del Mediterraneo. Attualmente vive tra Roma e Londra e sta per conseguire la laurea specialistica in Architettura presso la London Metropolitan.

ANTONIO OTTOMANELLI, architetto e fotografo, fondatore di IRA-C, piattaforma pubblica per la ricerca nel campo delle strategie urbane e sociali, curatore capo di Planar, centro di ricerca sulla fotografia contemporanea con sede a Bari.

Moderatore

MARCO PETRONI, teorico e critico del design, insegna Storia dell'arte contemporanea ad Abadir (Catania), Curator at large Fondazione Plart di Napoli, collabora con varie riviste di arte, architettura e design.

## LABORATORI DIDATTICI

**11.03.2017**

Spazio Murat

— *Hyper animal*

Rivolto a bambini tra i 6 e i 10 anni. Il primo laboratorio riflette sull'alterazione del corpo umano e il BioHacking. Attraverso l'uso di diversi materiali i bambini sperimenteranno, giocando, bizzarre alterazioni biologiche del corpo umano, realizzando dei travestimenti. A cura di Marginal Studio.

**18.03.2017**

Spazio Murat

— *Decentralizzare!*

Rivolto a bambini tra gli 11 e i 14 anni. Se il blockchain permettesse di gestire la città attraverso la decentralizzazione, come potrebbero i bambini di varie età iniziare a sperimentare e riflettere su questi temi attraverso il gioco? In un recente esperimento pedagogico, Alicia Ongay-Perez ha adattato il progetto *Incomplete City di Hill e Grima*, svolto con gli studenti d'architettura della Bartlett, facendo confrontare studenti di nove anni con il problema di dare forma all'habitat collettivo all'interno di Stratford. Quali sono le dinamiche economiche che determinano la costruzione della città? Con un laboratorio/gioco di ruolo i bambini simuleranno il funzionamento di una comunità urbana, mettendo alla prova le loro capacità di fare squadra, di risolvere problemi, scoprendo in che modo la distribuzione delle valute influisce sulla libertà di creare la città dei nostri sogni. A cura di SMALL.

**25.03.2017**

Spazio Murat

— *Survive the future!*

Rivolto a bambini tra i 9 e i 13 anni. Laboratorio per bambini ambientato all'interno di un'isola radicale, Bari Vecchia, alla ricerca delle sue unicità e caratteristiche che la rendono un mondo a sè, una realtà con le sue regole e le sue dinamiche. Il workshop si concentrerà proprio sulla transizione tra lo stato attuale e il suo futuro estremo. Possiamo ricostruirne

i caratteri e provare a raccontarne quelli futuri? Dove e in cosa possiamo riconoscere Bari Vecchia come un'entità a sè? Combinando i simboli, i colori e le immagini dell'identità futura della città, i bambini assembleranno una bandiera che sarà esibita all'interno di una parata conclusiva.

A cura di

PLASTICITY, collettivo di ricerca fondato nel 2016 da Grazia Mappa e Gabriele Leo, la cui ricerca, di carattere sociologico, si manifesta attraverso diversi media. Il principale campo di interesse sono le comunità, in particolare nelle loro espressioni spontanee e nelle interazioni con lo spazio pubblico e il loro progetto a lungo termine è Over Habitat, una ricerca sul tema della casa privata intesa come uno dei principali strumenti di auto-determinazione dell'individuo all'interno della società.

**APPROFONDIMENTI SETTIMANALI**

Spazio Murat

— Ogni domenica dalle 16 alle 18

A cura di

ACHROME, associazione culturale che opera nel campo dell'Arte Contemporanea, muovendosi tra molteplici ambiti, dalla didattica alla ricerca, dall'organizzazione e curatela di eventi espositivi e culturali alla formazione professionale. Intessendo rapporti con il territorio, Achrome si propone di favorire un rinnovato e più proficuo dialogo tra la città – e i suoi abitanti – e le dinamiche dell'Arte Contemporanea.

Spazio Murat  
e Puglia Design Store  
sono progetti  
a cura di Impact Hub Bari

Booklet pubblicato  
in occasione del progetto  
**Cosmologie: nuovi modelli  
dal Presente Estremo**  
*a cura di Parasite 2.0*

Bari, Spazio Murat  
03.03.17 — 09.04.17

Coordinamento e produzione  
a cura di Spazio Murat  
Bari – Piazza del Ferrarese, 1

Ufficio stampa  
a cura di MILA Uffici stampa

Approfondimenti settimanali  
e visite guidate a cura di Achrome

Audio e video service  
a cura di Gerry Service

Testi e traduzioni  
Parasite 2.0, Paola Lucente,  
Shirley McNeill

Progetto grafico  
Ivan Abbattista + Imature

Stampa e allestimento booklet  
Typographis snc – Corato BA

Tutti i diritti riservati. Nessuna  
parte di questo volume può essere  
riprodotta in alcuna forma con  
qualunque mezzo senza il permesso  
scritto degli autori e dei curatori.

Per info e contatti:  
Tel 080 20 55 856  
info@spaziomurat.it  
www.spaziomurat.it



---

### Ringraziamenti

Comune di Bari e Assessorato  
alle Culture, Turismo, Partecipazione  
e Attuazione del Programma

Massimo Torrigiani – direttore  
del progetto per il Polo per l'arte  
e la cultura contemporanea della  
Città di Bari

MILA Uffici stampa (Alessandra  
Montemurro, Michela Ventrella)

Alessandro Ludovico, Fabio  
Santacroce, Marginal Studio (Zeno  
Franceschini, Francesca Gattello),  
Elisa Cristiana Cattaneo, Kyle Miller,  
SMALL (Alessandro Cariello, Luigi  
Falbo, Rossella Ferorelli, Andrea  
Paone), Rita Elvira Adamo, Antonio  
Ottomanelli, Marco Petroni, Plasticity  
(Gabriele Leo, Grazia Mappa)

Achrome (Liliana Tangorra, Nicola Zito)