

Installazione interattiva

“RESILIENCE”

Piero Gilardi

In collaborazione con Heinrich Vogel

2018



PROLOGO

Questa installazione è stata progettata ed elaborata con il videomaker Heinrich Vogel nel contesto di quel particolare filone delle odierne complesse arti ecologiche che il filosofo francese Paul Ardenne definisce come “creazioni collaborative e poetiche” volte a incrementare la diffusione di una coscienza responsabile a fronte dell’Antropocene e del processo dei cambiamenti politici, sociali, culturali e tecnologici che esso ci richiede.

Siamo nell’epoca della post-verità e l’azione degli artisti penso debba corroborare quei processi cognitivi e quelle azioni sociali comunitarie che si pongono la strategia di costruire, sull’entropia del sistema capitalistico, una nuova società fondata sul “comunismo biocentrico”

CONCEPT

La concezione di quest’opera si fonda sul concetto della Resilienza inteso in senso antropologico come la capacità dei sistemi umani e sociali di far fronte allo shock del mutamento climatico e del riscaldamento globale con una riorganizzazione delle modalità di convivenza dell’essere umano con l’intera Biosfera.

La Resilienza si delinea come l’azione di gruppi sociali interattivi al cui interno si compongono il massimo delle differenze e il massimo delle interconnessioni.

Quest’opera assume come metafora della resilienza l’esistenza di piante di sequoia millenarie che hanno superato tutti gli shock climatici dalla loro nascita e che sono cresciute raggiungendo una dimensione ed una complessità eccezionali.

All’interno di questa figura vegetale c’è uno schermo sul quale due persone alla volta possono proiettare delle narrazioni filmiche che illustrano da una parte le false soluzioni della green economy e dall’altra le pratiche ecologiche realmente valide e progressive.

Per l'odierna ecosofia la pratica della Resilienza si configura come la grande ricerca morale della nostra epoca cosiddetta dell'Antropocene.

FUNZIONAMENTO

Due persone possono accostarsi alla consolle e guardare il vano cavo dell'albero. Sullo schermo vedono un fondale di corteccia di sequoia, ma al primo tocco sui PAD si apre un prologo video che mostra una intera sequoia e la figura di Julia Hill, l'attivista statunitense che ha vissuto 2 anni su una sequoia. Al tocco seguente inizia la fase interattiva: appare una terna di immagini, simili a quelle delle slot machine; ad ogni tocco si configura una diversa combinazione di una mela, un dado, una farfalla. Tutte le interazioni con i PAD generano una musica modulata interattivamente. Da ogni combinazione delle 3 icone prende avvio una narrazione che le due persone possono modificare intuitivamente.

IL VIDEO INTERATTIVO E' STATO REALIZZATO DA HEINRICH VOGEL

Hanno collaborato alla costruzione dell'opera:

- Diego DE ANGELIS per l'implementazione dell'hardware;
- Fabio CASCARDI e Francesco GARCIA per il montaggio della struttura complessiva

Dati tecnici:

Hardware: 1 computer Corsair 57 OX, 1 Proiettore OPTOMA, 2 PAD KAOSDJ, 1 impianto fonico LOGITECH.

Misure dell'installazione cm. 340 Ø alla base, altezza cm. 250.

Consumo elettrico 220 Volt, 1500 Watt.



Foto d'insieme

L'interazione

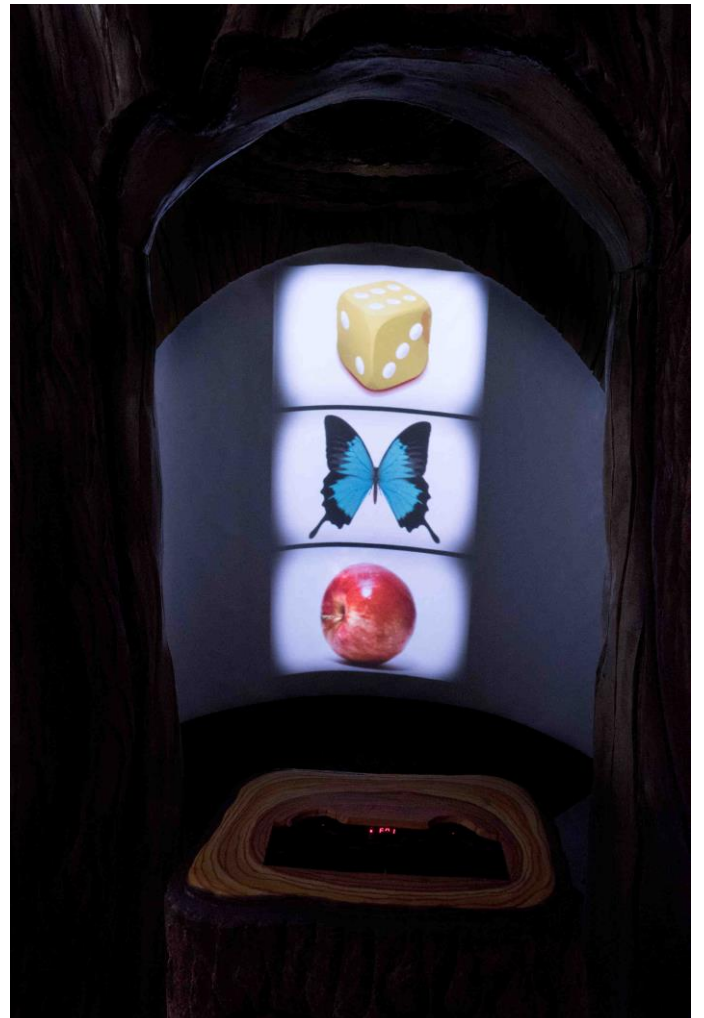


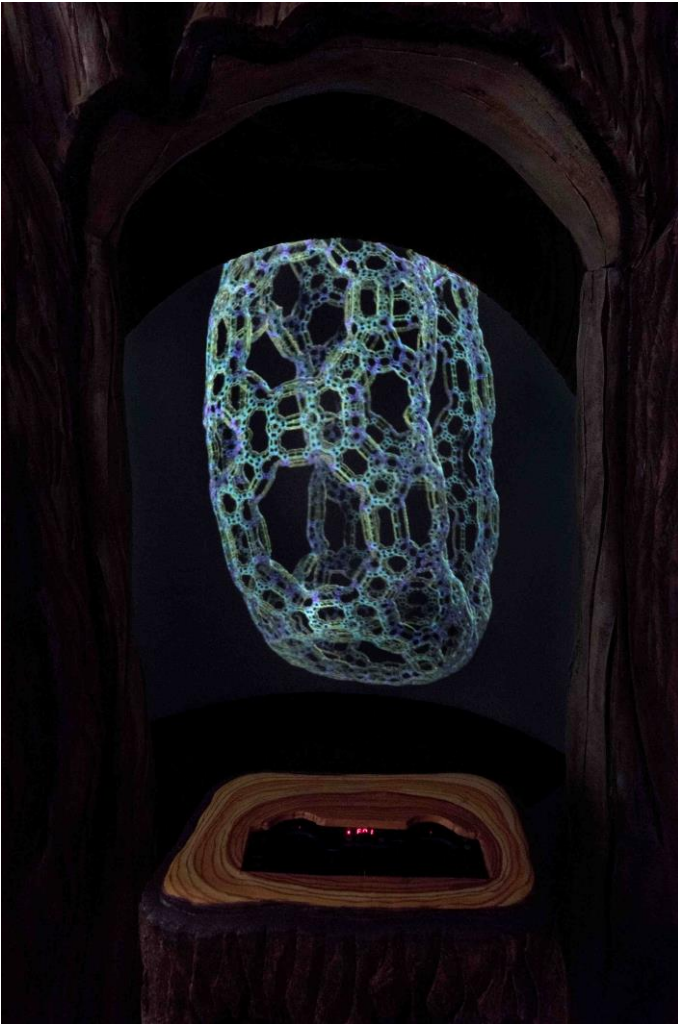


julia butterfly hill ha salvato
un albero chiamato luna
vivendo sull'albero
per 738 giorni

Immagine conclusiva

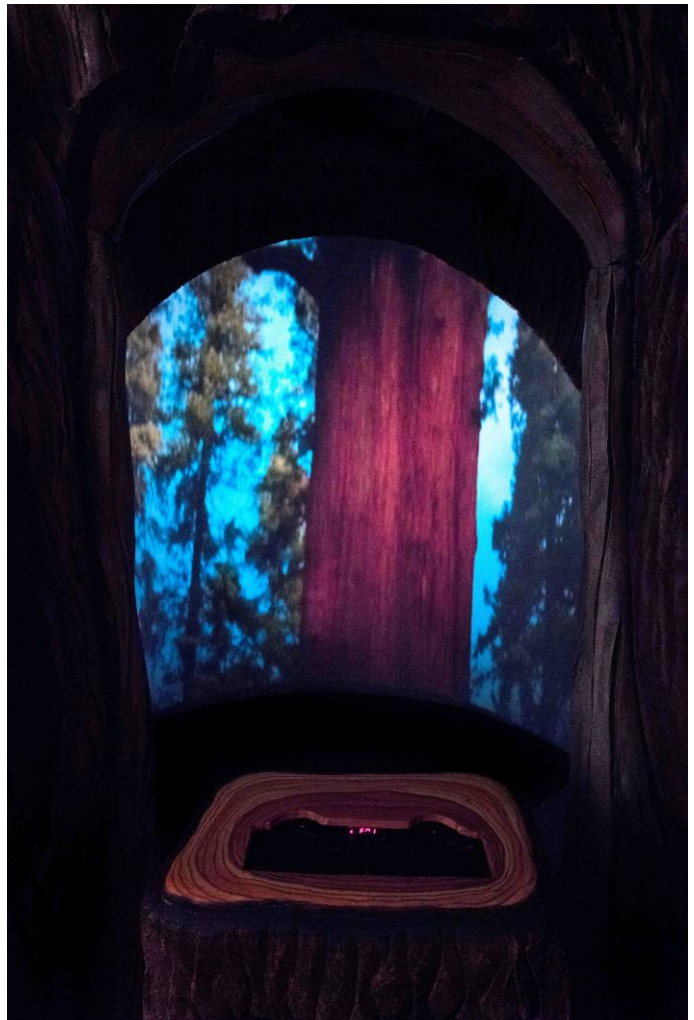
Il gioco delle probabilità

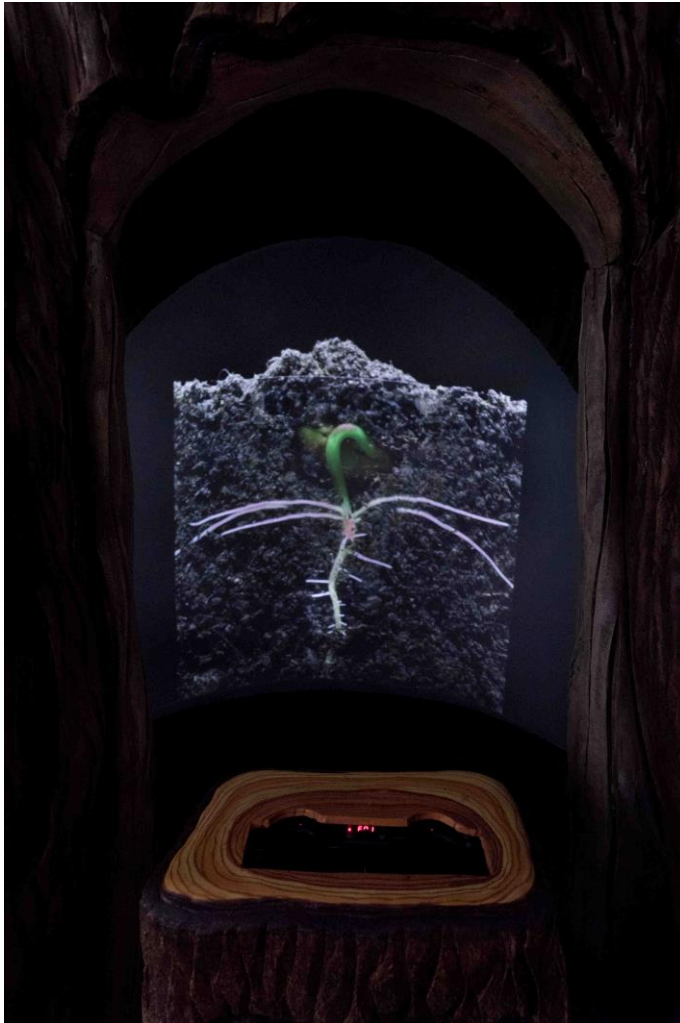




Frattale resilienti

La grande sequoia





Natura resiliente

Alternativa lineare vs
alternativa resiliente

