

Theo Triantafyllidis: Sisyphian Cycles

Fondazione Spazio Vitale

Via San Vitale, 5 Verona

Dal 13 ottobre all'11 novembre 2023

Apertura: 13 ottobre, ore 19.00

In occasione di **Art Verona 2023**, **Fondazione Spazio Vitale** apre al pubblico con **Theo Triantafyllidis: Sisyphian Cycles** (a cura di Domenico Quaranta). La mostra raccoglie, per la prima volta in un'unica installazione, quattro simulazioni dell'artista greco, guidando lo spettatore in un percorso narrativo articolato e avvincente, e in altrettanti ecosistemi - mondi, programmati dall'artista in modo tale da modificarsi secondo un comportamento autonomo.

Esempi significativi di **world building**, una pratica creativa oggetto di crescente interesse sia in ambito artistico che filosofico e letterario, le **live simulation** di Theo Triantafyllidis sono software di simulazione che danno vita ad ambienti digitali immersivi, a volte automatizzati, altre volte interattivi, che possono assumere varie forme e adattarsi a diversi display (dalla realtà virtuale alla realtà aumentata alla video installazione); "simulazioni in vitro", sistemi completi che lo spettatore può, di volta in volta, osservare con freddezza scientifica o manipolare attivamente. Di questo mezzo, Triantafyllidis si serve **sia per raccontare criticamente la realtà contemporanea**, dando evidenza alle conseguenze individuali e sociali delle tecnologie di comunicazione sull'essere umano; **sia per simulare realtà alternative che partono da condizioni radicalmente differenti**.

Nello specifico, la mostra presenta quattro installazioni recenti, inanellate secondo una narrativa che procede dalla critica del presente alla costruzione di mondi alternativi: *Ork Haus* (2022), *Radicalization Pipeline* (2021), *Ritual* (2020) e *BugSim (Pheromone Spa)* (2022).

Ork Haus rappresenta una famiglia di orchidee nel suo ambiente domestico, mentre vive un'esistenza quotidiana fortemente condizionata dalle tecnologie digitali, sia al livello della comunicazione interpersonale, sia a quello della gestione domestica e della fuga nelle simulazioni (videogame, VR, video in streaming). L'orchidea, altrove usata dall'artista come suo alter ego, è una figura ricorrente nel suo lavoro, una soluzione narrativa che gli consente di ridurre i suoi personaggi a un set di pulsioni e forme di comunicazione elementari e quindi paradigmatiche. I protagonisti della simulazione appaiono, ciascuno a suo modo, imprigionati nelle loro realtà alternative, mentre il mondo attorno a loro sembra andare in rovina.

In *Radicalization Pipeline*, due orde apparentemente infinite si scontrano in un violento combattimento, brandendo grandi armi da mischia e gridando con voci distorte. Una vasta gamma di personaggi - dalle milizie di cittadini alle creature fantastiche - entra nello schermo solo per uccidersi a vicenda, ondata dopo ondata, affondando lentamente i loro corpi virtuali in un paesaggio fangoso. L'atmosfera si alleggerisce di tanto in tanto grazie alle cover medievali di canzoni pop familiari che completano il paesaggio sonoro concepito dal compositore e sound designer Diego Navarro. Guardando a fenomeni come l'ascesa di QAnon e l'assalto al Parlamento statunitense, l'artista suggerisce connessioni tra *gamification*, immaginari fantasy e radicalizzazione politica: la struttura "a imbuto" dei social media, che creano bolle discorsive in cui ci vediamo continuamente esposti a persone che la pensano come noi e a contenuti che confermano le nostre idee, viene analizzata nelle sue implicazioni politiche e sociali, sottolineando il ruolo che il loro "bias di conferma" assume nella nascita dei culti, nella circolazione delle *fake news*, e nel processo di radicalizzazione politica.

Ritual ci porta invece in un luogo apparentemente familiare - uno spazio readymade appropriato e modificato dal motore grafico di un videogioco - e in un tempo sconosciuto e post-apocalittico, in cui la vita umana, spazzata via da un cataclisma, sembra aver lasciato di sé solo le rovine. In questa situazione, un ecosistema nascente fatto di insetti e animali manifesta gradualmente la propria esistenza secondo un ritmo ripetitivo ed ipnotico, come in una sorta di strano rituale.

Infine, *BugSim (Pheromone Spa)* presenta una preziosa fetta di vita microscopica conservata in un terrario per cure intensive. Attraverso una superficie di vetro umida e all'interno di una vegetazione

lussureggiante si espande un'affollata colonia di formiche. Lentamente e faticosamente lavorano per trasformare un fragile fango viola in una struttura che possono chiamare casa. Da questa struttura cresce un'intera foresta di piccole piante fiorite, impollinata da ronzanti api da miele e abitata da una brulicante microfauna. Questo sistema di terrario chiuso, praticamente autosufficiente, è stato progettato per simulare tutti i cicli naturali necessari alla fragile comunità di organismi: un esperimento di resilienza ed entropia attentamente monitorato da una figura misteriosa.

Nato ad Atene nel 1988, **Theo Triantafyllidis** è un artista che lavora con media digitali e fisici per esplorare l'esperienza dello spazio e le meccaniche di incarnazione in realtà ibride. Utilizzando algoritmi e motori di gioco, cuffie per la realtà virtuale e processi di performance sperimentali, crea interazioni all'interno di ambienti immersivi. Nei mondi di Triantafyllidis interazioni scomode e fisica precaria si mescolano a situazioni inquietanti, assurde e poetiche, invitando lo spettatore a confrontarsi con nuove realtà.

Attraverso la lente della teoria dei mostri, Triantafyllidis indaga i temi dell'isolamento, della sessualità e della violenza nelle loro estremizzazioni viscerali. Propone l'umorismo computazionale e l'improvvisazione dell'intelligenza artificiale come risposta all'agenda dell'industria tecnologica. Considera le comunità online e di gioco l'ispirazione e il contesto del suo lavoro e collabora spesso attivamente con loro.

Theo ha conseguito un MFA presso la UCLA, Design Media Arts e un diploma di architettura presso la National Technical University di Atene. Ha esposto in musei, tra cui la House of Electronic Arts (HEK) di Basilea, l'Hammer Museum di Los Angeles e il NRW Forum di Dusseldorf, e in gallerie come Meredith Rosen Gallery, Breeder e Eduardo Secci. Ha partecipato alla Biennale di Atene 2021: Eclipse, al Berliner Festspiele 2021, al Sundance New Frontier 2020 e all'Hyper Pavilion della Biennale di Venezia 2017. Maggiori informazioni: <https://slimetechnology.org/>.