

TECNOCENE

arti visive, tecnologie digitali, mondi possibili

Ciclo di mostre a cura di **Into the Black Box**
In collaborazione con **Bianca Cavuti**

LAVORARE STANCA

Silvio Lorusso
Guido Segni
WUXU

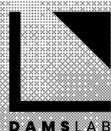
19-24 marzo 2022

@ DAMSLab

Piazzetta P.P. Pasolini 5B - Bologna



www.intotheblackbox.com



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DELLE ARTI



LA SOFFITTA

LAVORARE STANCA LAVORARE

Chiamare una mostra *Lavorare stanca* è già di per sé una dichiarazione d'intenti. L'intenzione è chiara: allontanarsi dalle narrazioni canoniche per inoltrarsi su sentieri poco battuti. La mostra si presenta come un quaderno di appunti sul quale la parola lavoro viene associata a concetti come ozio, pigrizia, rifiuto, sfida, automazione. Cosa accade quando le categorie del pensiero vengono ribaltate e capovolte, quando le gerarchie esplodono, quando si mettono in discussione (e in crisi) certezze ritenute assolute e valori considerati immutabili?

Lavorare stanca cerca di interrogarsi, con occhi nuovi, su quelle modificazioni che le nuove tecnologie hanno generato all'interno dell'idea di lavoro, sull'emersione di nuove dinamiche, spesso guidate da vecchie ideologie, sulle loro conseguenze, e sulle possibilità di resistenza e reinvenzione.

Gli artisti in mostra mettono alla prova logiche preesistenti, immaginano mondi alternativi, espongono realtà poco conosciute, non per dare delle risposte sicure, ma per porre le domande necessarie, quelle giuste.

Qual è il rapporto tra capitalismo e tempo, in un mondo in cui il confine tra vita privata e vita lavorativa si va sempre più assottigliando? Ci stiamo arrendendo all'idea di una vita senza pause? Come affrontare la crisi lavorativa in corso, e, altrettanto importante, la crisi di un certo modo di vedere il lavoro? In che modo l'automazione può inserirsi in questo tipo di dinamiche e di riflessioni?

Shouldn't You Be Working? è il perturbante titolo dell'opera di Silvio Lorusso, ed è anche la domanda che StayFocusd, un plugin con più di 600.000 utenti, suggerisce quando il tempo assegnato per la navigazione sui social media, e su altri siti di svago e procrastinazione dal lavoro è scaduto. Lorusso, con un'operazione divertente quanto inquietante, materializza nel mondo fisico il promemoria di questo utilzzatissimo software, invadendo lo spazio espositivo con degli adesivi che, citando in maniera letterale la sollecitazione di StayFocusd, ricordano al visitatore che, forse, in quel momento, dovrebbe star lavorando. Come porsi di fronte a tutto questo? Come arrendersi, o non arrendersi, di fronte alle aspettative di produttività ed efficienza a tutti i costi?

E come reagire di fronte alle pressioni di un mondo del lavoro che non sempre sembra tener conto della nostra umanità e delle nostre esigenze? Il collettivo WUXU ci racconta, attraverso il *Manifesto del Tangpinger*, una serie di esperienze avvenute nel 2021 nella Repubblica Popolare Cinese. In quel periodo inizia infatti a circolare un nuovo termine, coniato sul web e diventato subito virale: Tangping (o Tangpingnismo). Un'espressione che nasce nel contesto della crisi economica e dell'intensificazione dei problemi sociali del paese, situazione che ricade in maniera importante soprattutto sulle nuove generazioni, in particolar modo su coloro che sono impiegati all'interno dell'industria IT. Immersi in questo scenario, apparentemente immutabile, una possibile reazione è allora quella di "sdraiarsi e non avere desideri o bisogni". Questa postura è vista dai giovani come un modo per resistere, per combattere "l'involuzione (Neijuan)" della società, rinunciando a quelli che sono i canonici desideri dettati dalla società del consumo. Il Tangping non è un vero e proprio movimento sociale in Cina, ma costituisce una sollecitazione che può prendere corpo attraverso l'esperienza individuale. Riflessioni, queste, che vengono approfondite nell'installazione *Retro-idlenism*, che prefigura possibili scenari futuri, sia di sfruttamento che di resistenza, legati soprattutto ai lavoratori della platform economy.

Un altro nodo fondamentale che viene alla luce quando si parla di dinamiche lavorative contemporanee è quello dell'automazione, che ci riporta all'eterno rapporto/dilemma tra uomini e macchine. In queste riflessioni si inserisce *Demand Full Laziness* di Guido Segni, un'opera performativa e in progress che si basa su un piano d'azione quinquennale che è partito nel 2018 e terminerà nel 2023. Durante questo arco temporale, l'artista ha deciso di delegare una parte della sua produzione artistica ad alcune GANs, precedentemente addestrate con immagini provenienti dai suoi personali momenti di ozio per ottenere delle rappresentazioni uniche dei suoi momenti di riposo. Questo lavoro disegna uno scenario complesso quanto plausibile, in cui l'automazione diventa una risorsa, e non un limite, e il rapporto tra uomo e macchina si trasforma in un'occasione di ripensamento di questioni fondamentali come quella del tempo libero, della pigrizia,

dell'immaginazione, dell'autorialità artistica.

Lavorare stanca pone domande indubbiamente scomode per un'epoca come la nostra, problematizzando le contemporanee dinamiche lavorative e proponendo soluzioni creative per riconquistare il tempo perduto, e immaginare un futuro diverso.

Bianca Cavuti

Il lavoro di **Silvio Lorusso** si focalizza sulle culture e sui regimi retorici insiti nei sistemi tecno-sociali. La sua pratica combina l'utilizzo di diversi media come video, siti web, libri d'artista, installazioni, conferenze. Questa attività è ulteriormente stimolata dalla scrittura di saggi, dalla curatela di mostre e dall'organizzazione di programmi pubblici. Nel 2018 ha pubblicato il suo primo libro chiamato *Entreprecariat* (Onomatopée, edizione inglese; Krisis, edizione italiana). Silvio Lorusso è assistente al Centre for Other Worlds dell'Università Lusòfona di Lisbona, tutor di Creative coding alla Royal Academy of Art di Den Haag e docente presso il Dipartimento di Design del Sandberg Institute. E' membro di Varia, il Center for Everyday Technology, e fa parte del comitato di redazione della rivista italiana di graphic design *Progetto Grafico*. Il suo lavoro è stato presentato, tra le altre sedi, al MaXXI, Roma; Transmediale, Berlino; The Photographers' Gallery, Londra; Kunsthalle Wien. I suoi scritti sono apparsi in diverse riviste e pubblicazioni, incluse *Volume*, *Real Life Magazine*, *Not*, *Modes of Criticism*.

Guido Segni, artista con un background in hacktivism, net art e video art, vive e lavora da qualche parte, online e offline, giocando con arte, internet culture e allucinazioni di dati.

Principalmente focalizzati sull'uso (e abuso) quotidiano di internet, la sua pratica è caratterizzata da gesti minimi sulla tecnologia che combinano un approccio concettuale con una tradizionale attitudine hacker a rendere le cose odd, inutili e disfunzionali.

E' co-fondatore de *Les Liens Invisibles*, e ha esposto il galleria e musei (Maxxi di Roma, New School of New York, KUMU Art Museum of Talinn) e in festival internazionali d'arte e di media art (International Venice Biennale, SHARE Festival, Transmediale).

Recentemente è stato selezionato per la sezione arte del 20imo Japan Media Arts Festival (2017), è stato finalista al Premio Arte Laguna (2016) e ha ricevuto una menzione d'onore alla Transmediale (2011) con *Les Liens Invisibles*.

Attualmente co-dirige la *Green Cube Gallery*, insegna all'Accademia di Belle Arti di Carrara e dirige l'immaginario *REFRAMED lab*.

WUXU è un collettivo di ricerca fondato a Bologna nel 2017. WUXU si concentra sulla realtà sociale in Italia, sugli scambi culturali tra l'Europa e l'Asia orientale, sulla ricerca interdisciplinare e sulla pratica dell'arte contemporanea.

Nel 2019 ha lanciato *Prato Project* (Program cross-field research program), il progetto è proseguito nel 2021 con il workshop di urban walking intitolato *Yizhongren* e nel 2020 con il workshop *Viaggio di Cristina* entrambi presentato al *Seta Festival* di Prato. Nel 2021 WUXU è stato il vincitore del Premio Canada-Italia per l'Innovazione 2021, ha prodotto un documentario *Racism is a Virus*. Nel 2019 WUXU ha co-prodotto insieme a *Cantieri Meticci* il laboratorio teatrale *Cantare Battendo sulla Scodella*, mentre ha firmato a proprio nome il progetto *Baolijin serie*, che è stato presentato all'*Home Festival*, DAMSLab, Bologna (2018). Ha curato la mostra *Cinema and Movement' 68*, Art Museum of Nanjing University of Arts, Nanjing, Cina (2018), oltre a *The Falconry*, che ha partecipato al *Second Biennial of Yinchuan*, a cura di Marco Scotini (Yinchuan, Cina).

