

Per un'epica post pandemica

Seamless, a cura di Francesco Spampinato.

di [Elisabetta Modena](#) – 22 Settembre 2025



Sono passati cinque anni dalla pandemia che ci ha confinato nelle nostre case, che ha sconvolto le nostre vite e provocato vittime oltre che diffusi disagi psichici, ma che al tempo stesso ha accelerato la digitalizzazione e la virtualizzazione di molte attività. Oggi – recita il sottotitolo di *Seamless*, il [volume](#) curato dallo storico dell'arte e dei media Francesco Spampinato, che raccoglie l'esito di quattro *graduate student workshop* svoltisi tra 2022 e 2023 all'Università di Bologna – viviamo in un'epoca post-pandemica. **Che cosa è cambiato, da allora, nel modo in cui ci relazioniamo tra di noi e, più nello specifico, nel rapporto tra corpi, immagini e media?**

In primo luogo, è accaduto quello che suggerisce il titolo: **complici le riunioni online, le lezioni a distanza e le interazioni sempre più mediate da piattaforme digitali, abbiamo assistito all'emergere di una dimensione *seamless* caratterizzata da un *continuum* liscio e indistinguibile tra reale e virtuale, composto di eventi fisici e fatti di pixel che non possono essere più distinti gli uni dagli altri.** Spampinato prende in prestito il termine da una fonte inattesa come Kim Kardashian: influencer, icona glamour e ideatrice dei prodotti SKIMS, indumenti senza cuciture realizzati con materiali elastici e sintetici che aderiscono al corpo scolpendolo ed enfatizzandone le forme, facendolo

diventare simile a un'immagine post-prodotta.

Quella del *seamless* è, spiega il curatore, «una condizione percettiva del continuum reale-virtuale con delle proprietà specifiche: l'atemporalità, la simultaneità, l'effetto di dislocazione, la dimensione interattiva, l'illusione di continuità e l'annullamento del senso di mortalità e di perdita, eco di inquietanti prospettive transumaniste» (Spampinato 2025, p. 12). **Si tratta di una "condizione" che non arriva dal nulla, ma che vanta narratori, teorici e artisti che l'avevano intravista, a volte prevista, altre volte solo immaginata.** La realtà virtuale e il metaverso hanno un posto d'onore in questa storia fatta di *worlding*, cioè della creazione di mondi e dimensioni immersive e artificiali popolate da avatar. **Il volume affronta questi temi attraverso quattro sezioni corrispondenti ad altrettante giornate di studio dedicate al metaverso, alla catastrofe, al cyberfemminismo e all'intelligenza artificiale,** e ne dà atto attraverso una costellazione di testi redatti perlopiù da giovani studiose e studiosi, ma anche da artisti e intellettuali più maturi.

Uno degli aspetti più interessanti di quello che mira a essere inteso come «un manuale atto a cartografare la trasformazione delle relazioni tra corpi, immagini medialì e tecnologie dopo la pandemia» (*ivi*, p. 32) è proprio l'eterogeneità dei contributi, che si distinguono anche dal punto di vista formale (dal saggio all'intervista, dalla comunicazione al dialogo con l'IA). Il tutto sotto il progetto ombrello di AVEC – Art, Visuality and Electronic Culture, che fa convergere arte, cultura visuale e cultura digitale. A ogni workshop e sezione del volume è abbinato uno strumento tecnologico entrato in uso negli ultimi anni, ma a rischio di essere dimenticato e superato: NFT, Oculus Rift, Miro e ChatGPT.

Storie dal metaverso

L'archeologia del metaverso ricostruita da Spampinato nel saggio di apertura risale al *De Pictura* dell'Alberti (1435): lì, in quella produzione di spazio, in quella illusione di profondità e nella collocazione dello spettatore in un punto preciso stanno, secondo l'autore, le radici che hanno generato il metaverso. Ma c'è un'altra vena che l'ha alimentato, quella della fantascienza, da Philip K. Dick e William Gibson fino a Neal Stephenson, che ritornano a più riprese tra i testi. **Sara Bonaventura, educatrice e artista, riflette sulle utopie e distopie improvvisamente divenute realtà durante la pandemia, mettendo in luce i tratti malsani già presenti nella letteratura fantascientifica e in quella *cyberpunk*.** Anche il progetto *Earth 2*, analizzato da Gregorio Burgio, possiede dei tratti tanto iperbolici quanto inquietanti, poiché consiste nella creazione di una fedele duplicazione virtuale della terra che si rivela però essere, spiega

l'autore, più che altro un "prodotto" da commercializzare e una «cartografia economizzata» (ivi, p. 73).

In questo panorama le arti visive giocano un ruolo essenziale: Anna Allegri analizza il caso della startup danese Khora Contemporary dedicata a fornire supporto tecnico agli artisti che intendano realizzare opere in realtà virtuale, mentre Filippo Lorenzin racconta il Museum of Contemporary Digital Art (MoCDA), un «museo decentralizzato [che] esiste prima di tutto come insieme di connessioni tra esperti, artisti, curatori e persone interessate a conoscere l'arte digitale» (ivi, p. 82), dispone ed espone una collezione di opere digitali collegate a NFT, organizza mostre e collabora con istituzioni per valorizzare la conoscenza dell'arte digitale e favorirne l'accessibilità. Chiude la sezione dedicata al metaverso una conversazione tra l'artista Alessandro Sambini e Maddalena Manera dedicata alla mostra *Tecnocopia* allestita presso lo spazio bolognese Adiacenze e che includeva un'esperienza in VR dedicata al tema dell'identità.

Stati di crisi

Non solo la pandemia, ma un diffuso e costante senso di crisi che ci fa sentire ogni giorno più vicini alla catastrofe: questo sembra essere il leitmotiv dell'epoca post-pandemica, per la quale James Bridle ha coniato l'espressione *new dark age* (nuova era oscura), «con la quale descrive il momento storico attuale, in cui Internet e le nuove tecnologie digitali hanno deluso le promesse facendo precipitare il pianeta in un pozzo oscuro in cui a proliferare sono teorie del complotto, sorveglianza di massa, crisi del pensiero e catastrofe ambientale» (ivi, p. 100). Secondo l'attivista, filosofo e saggista Bifo la condizione che viviamo è caratterizzata da un pervasivo stato depressivo e dal «rifiuto di investire desiderio nella relazione con altri corpi, nella produzione e nella riproduzione» (ivi, p. 113). Come vivere – o "sopravvivere" – in questo scenario?

Per Sara Molho gli artisti hanno da tempo intercettato questa crisi, colto il potere delle tecnologie e dato vita a pratiche di attivismo capaci di metterle in discussione. Beatrice Sartori – alla quale si deve anche la conversazione con il duo artistico Mozzarella Light – si sofferma sull'iconografia bellica della Street Art, impegnata a raccontare virus, mascherine, confinamenti con immagini di guerra. Un tema, quello della diffusione del COVID-19, connesso anche alla crisi ecologica e al cambiamento climatico. Simona Maria Pagano porta l'attenzione sulla fortuna dei *Future Studies* in tempi di crisi, giungendo a formulare una domanda che non ha risposte certe: «È [...] possibile costruire un mondo migliore sul nostro pianeta al collasso oppure non ci resta che perderci in nuove utopie?» (ivi, p. 139). Il gruppo di giovani studiosi coinvolti nel progetto di questo libro "reagisce" – credo sia il termine corretto – elencando tecniche di

sopravvivenza e contro-sorveglianza che, come spiega Irene Calvi, possono anche servirsi di *wearable technologies* e di soluzioni trovate dalla moda per camuffarsi, nascondersi, tentare di proteggersi.

Corpi e macchine / Macchine senza corpi

A godere di buona salute in questo panorama è il cyborg, che vive una nuova primavera queer tra cyber-femminismo ed eco-femminismo, come risulta chiaro dal quadro storico-teorico delineato da Federica Timeto. Vi si intrecciano altre letture come quella sul ruolo del transfemminismo nel panorama della musica elettronica analizzato da Flavia Criscione; il lavoro sulla misoginia online dell'artista Angela Washko, preso in considerazione da Sara Croce; le relazioni tra cyberfemminismo e afrofuturismo affrontate da Claudia Virginia Caporusso. Senza dimenticare l'*hacking* come strategia creativa, a cui si interessa Carlotta Morselli e la *lecture performance* di Carlotta Cossutta e Valentina Greco per *Smagliature digitali*.

L'ultimo seminario produce riflessioni che gravitano intorno alle facoltà generative delle IA. La sezione si apre con "un autoracconto" scritto da ChatGPT, una sorta di autoriflessione dai tratti surreali. Alice Barale si sofferma sulle pratiche artistiche realizzate con l'IA, un tema che ricorre anche nell'intervista/conversazione con l'artista Roberto Fassone curata da Lorenzo Aimò e Beatrice Sartori. **Aimò indaga inoltre la componente allucinatoria e magica attribuita all'intelligenza artificiale nel tentativo di ricordare la provenienza umana di quelle che sembrano apparire come caratteristiche proprie delle macchine.** Nel suo contributo, Joy Pepe sottolinea come sia altrettanto insensato «portare avanti il paragone tra divinità e IA [che] significa negare la natura estremamente fisica di quest'ultima fatta di minerali, tempo, denaro, persone che lavorano, noi che estraiamo comodamente dati delle nostre vite» (*ivi*, p. 256).

In fondo, la questione rimane quella sollevata più di mezzo secolo fa da Philip K. Dick su androidi, sogni e pecore. Ne è prova *Tulpamancer*, opera citata più volte e analizzata da Eleo (Eleonora) Stacchiotti: l'acclamata installazione immersiva di Marc Da Costa e Matthew Niederhauser, presentata all'80ª Mostra del Cinema di Venezia, progettata in VR con l'ausilio dell'intelligenza artificiale, capace di generare scenari onirici, ma ancora una volta *solo* a partire dai ricordi carpitati a spettatrici e spettatori.

Riferimenti bibliografici

J. Bridle, *Nuova era oscura*, Nero Editions, Roma 2019.

T. Lancioni, F. Villa (a cura di), *The Visual Culture of SARS-CoV-2, "VCS – Visual Culture Studies"*, n. 2, giugno 2021.

J. Lanier, *L'alba del nuovo tutto. Il futuro della realtà virtuale*, Il Saggiatore, Milano 2019.
J. Ramírez-Blanco, F. Spampinato, *The Pandemic Visual Regime: Visuality and Performativity in the Covid-19 Crisis*, Punctum Books, Santa Barbara 2023.

Seamless. Arte, visualità e cultura elettronica in epoca post-pandemica, a cura di Francesco Spampinato, Nero Editions, Roma 2025.