



APNEA

*Apnea esplora la dimensione emozionale
dei migranti che attraversano il mare.
Apnea propone un itinerario interiore
che chiunque può riconoscere,
una mappa di sentimenti e paure
cartografata attraverso le tecnologie
immersivo interattive e l'esposizione
di oggetti ritrovati in mare.*



APNEA. IL TEMPO ETERNO DELL'ASSENZA

Vanessa Vozzo

Voler parlare di migranti è arrogante, noi siamo arroganti. Non possiamo commentare, non sapremo mai cosa si prova a rischiare la propria vita attraversando il mare o il deserto, non sapremo mai cosa succede davvero, da che situazione arrivano le persone che si muovono dalla disperazione, dove andranno, cosa cercano. Siamo ignoranti perché il nostro corpo non percepisce, non comprende. Non sa. Fortunati noi. E la nostra mente specula. Ma allora che cosa possiamo dire? Oppure, cosa possiamo fare? Perché noi possiamo, anzi dobbiamo dire e fare. Ma anche senza sapere? Noi sappiamo quello che siamo nel momento in cui viviamo, si parte da qui. E poi dobbiamo sapere altro. Di più.

Ecco, questi sono, a grandi linee i primi superficiali pensieri che vengono in mente quando decidi di affrontare un tema come quello dei “migranti che attraversano il mare in cerca di una nuova vita” mentre te ne stai comodamente seduto in poltrona.

Quando abbiamo deciso di creare quest’opera vivevamo in una profonda e beata ignoranza

rispetto a un argomento su cui, al contempo, sentivamo profondamente il bisogno di esprimerci. Per sensibilizzare. Per portarlo nel mondo di giovani studenti in cui insegniamo e condividerlo con loro. Per non dimenticare. E per molte altre ragioni, anche intime, anche personali. Anche inafferrabili. Anche di paura primitiva del vuoto e dell’assenza.

E sentivamo profondamente che, in questo caso, usare l’arte legata alle tecnologie, in particolare a quelle immersive e interattive, ci avrebbe permesso di far percepire tacendo. Di sensibilizzare partendo dal coinvolgimento personale ed emotivo di ognuno.

Ora la beata ignoranza è, forse, finita. Si è trasformata in ignoranza confusa, in ascolto dimesso e sconcertato, in rabbia e orrore. Di certo non in sapere. Personalmente so solo che, quando chiudo gli occhi e immagino un corpo sul fondo del mare, mi vedo, anch’io, sospesa, contratta, sola. E una profonda paura mi assale se penso di non poter risalire. Ecco, *Apnea* evolve da questo irrazionale sentire riportando alla luce la memoria di persone sconosciute attraverso i loro oggetti dispersi.

Ma *Apnea* si muove anche tra ciò che vediamo e ciò che immaginiamo, un sottile inganno percettivo che invoglia a guardare con più attenzione e al contempo ci suggerisce che quello che supponiamo non sempre è realtà.

I CONTENUTI AUDIOVISUALI DI APNEA

Vanessa Vozzo - Stefano Sburlati

La maggior parte dei contenuti audiovisuali di *Apnea* sono stati realizzati a Lampedusa.

LAMPEDUSA A Lampedusa la salsedine è ovunque. Se ti guardi intorno gli stranieri che vedi sono solo turisti estivi. Il mare appare calmo e limpido, le spiagge sono magnifiche, si mangia pesce tutti i giorni. Qualcuno sostiene che l'isola possieda un'energia particolare, avvolgente, una specie di richiamo che ti fa tornare e tornare ancora. Noi siamo andati e siamo tornati. E siamo ritornati.



A Lampedusa ci sono segni. Barche abbandonate o sequestrate con scritte in arabo, proteste sui muri, persone che sanno e che raccontano e persone che tacciono così risolutamente da farti intuire parole. E c'è chi mente. Ci sono elicotteri in cielo di notte e camionette della polizia cariche di persone. E ci sono momenti in cui tutto il tragico viene rivelato attraverso megafoni sparsi per l'isola, come durante una processione a cui

abbiamo assistito. Lampedusa porta i segni delle tragedie dei naufraghi che hanno cercato di raggiungerla, ma porta anche la bellezza di un luogo senza tempo.





LA POTENZA EVOCATIVA DEGLI OGGETTI *Oggetto: verbale di repertazione e sequestro relativo agli effetti personali rinvenuti sul cadavere n. XXX consistenti in: un paio di orecchini in metallo; n. 1 banconota da 100 \$ Usa; un amuleto; un foglio con numeri telefonici manoscritti*

Gli oggetti sono il motivo per cui arriviamo a Lampedusa. Non sono oggetti qualsiasi, sono quelli delle vittime di alcuni naufragi avvenuti non lontano dalle coste di Lampedusa, in particolare di quello del 3 ottobre 2013.

Siamo rimasti giorni da soli con questi oggetti all'interno del museo archeologico per filmarli e fotografarli. E non abbiamo mai smesso di immaginare le persone a cui appartenevano. La voce, il volto, il respiro. Le gambe, la postura, le mani. Questi oggetti evocano la vita, ma sono avvolti nel nulla. «Dovrebbero tornare ai parenti delle vittime» ci dice Valerio Cataldi, il giornalista fondatore del Comitato 3 ottobre che li custodisce e che ci ha invitato sull'isola.

Questi oggetti sono parte di un'identità che si muove, che si sposta con essi. Ma rimangono sospesi nel vuoto.

Poi un giorno abbiamo incontrato un ragazzo superstite del naufragio del 3 ottobre 2013 che ci ha chiesto: «Tra gli oggetti che avete fotografato avete trovato un cellulare bianco?», «Sì», rispondiamo, «quel telefono rappresenta molto per me, un amico lo aveva nascosto in un calzino perché era proibito portarlo sulla barca, quando ci siamo salvati quel telefono ci ha permesso di chiamare i parenti». Ma noi non lo abbiamo fotografato.

«E una rubrica?». «Sì anche quella abbiamo visto, ne abbiamo viste alcune, in verità», «forse una di quelle che avete visto è del gruppo dei somali. Di loro nessuno si è salvato e quindi nessuno ha potuto avvisare i loro parenti. Ma un giorno ho pensato che sarei dovuto tornare a Lampedusa per recuperare una rubrica di un somalo e provare a chiamare qualche numero». «Non lo sappiamo», rispondiamo, «non sappiamo se una di quelle rubriche apparteneva a una persona somala. Non abbiamo pensato a questo mentre facevamo le foto».



RIPRESE IN MARE «Il primo cadavere l'ho recuperato nel 1988 o 89, non mi ricordo, l'ultimo il 3 ottobre 2013. Spero di non trovarne altri. È una cosa che non si può descrivere» ci racconta Simone D'Ippolito un sommozzatore proprietario di un *diving center* che fa escursioni subacquee per i turisti che affollano Lampedusa. Simone è stato uno dei primi a ritrovare il relitto del 3 ottobre e a soccorrere i naufraghi ed è l'unico volto che compare in *Apnea*, nel video a 360° realizzato nelle profondità marine. È un uomo di una certa imponenza, sicuro di sé. Con lui non temiamo il mare e ci facciamo accompagnare in acque profonde, sicuri che non avremo problemi a posizionare la telecamera a 360° e a fare le nostre riprese. Ma il mare è forte e impetuoso e i nostri giorni di ripresa si allungano e si complicano.



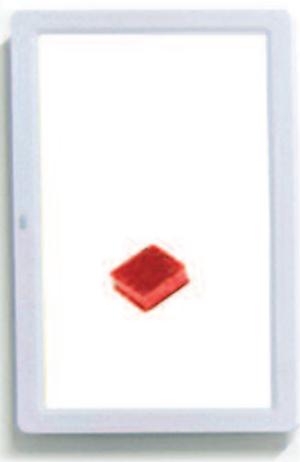
Poi arriva da Parigi una scultura. È un uomo che aspetta. E mentre aspetta si consuma. L'ha realizzata l'artista Rosella Fida, la posizioniamo sul fondo del mare. Tutti i pesci la circondano, e cominciamo a filmare una tragica bellezza.



BUSSOLE Il 2 ottobre 2016 in occasione della Giornata della Memoria e dell'Accoglienza, mentre siamo a Lampedusa per presentare il nostro lavoro, abbiamo la possibilità di conoscere Laura Pasquero di Medici Senza Frontiere. Lei ci racconta: «In alcune occasioni a bordo delle barche che soccorrevamo in mare trovavamo una bussola; veniva data alle persone in Libia al momento della partenza, perché si orientassero durante il loro viaggio in mare verso l'Italia. L'immagine di queste imbarcazioni fragilissime e sovraffollate che avanzano nella notte con l'aiuto di vecchie bussole fa pensare una volta di più alla disperazione del viaggio; un viaggio pericolosissimo che migliaia di donne, uomini, bambini in fuga da conflitti e mi-

seria estrema decidono di intraprendere a rischio della loro stessa vita per cercare protezione, pace e sicurezza».

VOCI Le registrazioni di voci che compongono *Apnea* sono tante, sono voci che arrivano dalla collaborazione con Associazioni locali di aiuto ai rifugiati, ma sono anche voci che vengono diffuse in rete e che spesso si perdono nel nulla. Noi le abbiamo recuperate, ma alcune organizzazioni come Human Right Watch le ha raccolte compiendo un incredibile lavoro.



L'OPERA E LE TECNOLOGIE IMMERSIVE E INTERATTIVE

Vanessa Vozzo - Stefano Sburlati

In *Apnea* si utilizzano sistemi di interattività digitale e tecnologie immersive nell'intento di sensibilizzare partendo dal coinvolgimento personale ed emotivo di ognuno. Possibilità offerta da questo tipo di tecnologie.

Lo studio e la ricerca in questo campo sono stati centrali nella realizzazione dell'opera e ci hanno permesso di comprendere come un corpo possa reagire a determinati tipi di stimoli. Questo ha portato alla scelta di non sviluppare un tipo di ambiente audiovisivo iper-realistico immersivo bensì di avvalersi più del simbolico e dell'archetipico per stimolare percettivamente un tipo di sensorialità più profonda.



L'esperienza esplorativa del visitatore avviene attraverso tre momenti/ambienti che offrono differenti gradi di immersività e di interattività. Un viaggio all'interno delle proprie emozioni.

Il visitatore inizia il suo viaggio a partire da un'esposizione composta da fotografie, video, testo scritto, reperti originali ritrovati sui relitti (in particolare quello del 3 ottobre 2013) o portati a terra dai migranti isolati, decontestualizzati e immersi in un *procedural soundscape* che si ricompone in tempo reale.

L'acqua, il mare e gli oggetti sono l'elemento centrale dei successivi due momenti studiati appositamente per far vivere al visitatore un'esperienza individuale:

- il primo è uno spazio con una proiezione interattiva, che riporta ad una situazione immersiva nei fondali marini, spazi primordiali che contrastano con voci crude e reali. Il movimento del visitatore modifica l'ambiente audiovisuale in tempo reale.
- Il secondo è un video a 360° che permette di immergersi nei mari di Lampedusa. Qui la dimensione performativa toglie il respiro. La realizzazione ha previsto intense fasi di ricerca su riprese, montaggio, audio spazializzato e programmazione di un *player* specifico.



STORIA DEL PROGETTO *Apnea* nasce dall'incontro tra la Fondazione 107 per l'Arte Contemporanea e la piattaforma di Interactive Media Art Officine Sintetiche che coinvolge il CIRMA, il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Torino e Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione del Politecnico di Torino. In seguito si inserisce come partner sostenitore il Festival Internazionale di Andria Castel dei Mondi.

Nel maggio 2016 il progetto vince il Bando Ora! della Compagnia di San Paolo che permette di dar seguito ad una fase preprogettuale formativa e di ricerca che aveva portato alla realizzazione di un evento pubblico nel marzo 2016.

TEAM DI LAVORO L'opera si sviluppa da un'idea di Vanessa Vozzo e viene curata da Vanessa Vozzo e Stefano Sburlati, che fin dal 2015 iniziano una ricerca sui migranti e il mare. Da gennaio 2016 Stefano e Vanessa guidano gruppi di studenti e gestiscono una complessa ricerca sulle tecnologie immersive e interattive. Da questo momento in *Apnea* collaborano studenti, ricercatori e docenti del Politecnico e dell'Università di Torino, insieme a professionisti esterni. Un ampio gruppo di più di 20 persone.



Fondazione 107 nasce nel 2009 e si occupa di arte contemporanea in ogni sua forma ed espressione privilegiando un contesto multidisciplinare e multiculturale in cui le tematiche geopolitiche costituiscono il filo conduttore.

È stato pertanto naturale per Fondazione 107 scegliere di far parte del progetto *Apnea* e dividerne l'aspirazione ad un dialogo con un pubblico allargato attraverso l'ausilio di tecnologie avanzate, dando voce a sensazioni ed emozioni quali l'assenza, la mancanza o il senso di smarrimento.

Lo spazio espositivo di Fondazione 107 si sviluppa su 1500 metri quadrati di un ex capannone industriale risalente agli anni Cinquanta del Novecento.

Federico Piccari
(Fondazione 107 - Contemporary Art Centre)

L'Università svolge un ruolo fondamentale nel territorio non solo per le attività di ricerca e formazione, ma anche quando si propone come luogo in cui s'incontrano giovani studenti e professionisti affermati. Questo è stato da sempre l'obiettivo della piattaforma Officine Sintetiche che si propone ancora una volta come spazio di scambio di esperienze e sperimentazione di linguaggi. Il CIRMA, con il Dipartimento di Studi Umanistici e l'Ateneo di Torino, è lieto di aver supportato nel tempo le attività di Officine Sintetiche e di poter così essere parte di questo importante lavoro. *Apnea* è il frutto di un'attività di rete sul territorio che va avanti da anni anche grazie alle tenacia di Vanessa Vozzo. Lei e gli altri generosi creatori di questa opera hanno dimostrato che la sperimentazione sui linguaggi diventa ancor più significativa quando si unisce a un senso civile, quando rappresenta i temi che s'impongono urgentemente nella nostra comunità. La tragedia dei migranti che colpisce così duramente per i numeri da genocidio è fatta anche di affetti e amore, di oggetti e storie personali. La presenza dell'Università in *Apnea* indica una via di impegno civile e solleva una voce che speriamo si aggiunga alle tante che già si fanno sentire.

Antonio Pizzo
(CIRMA - Università degli Studi di Torino)

Officine Sintetiche, la piattaforma da cui nasce il progetto *Apnea*, è da dieci anni un luogo di sperimentazione interdisciplinare e incontro di culture professionali e accademiche diversificate. È azione di incontro, i cui risultati parlano più di mille parole. Studenti di Ingegneria del cinema e del Dams lavorano braccio braccio diretti da esperti e ricercatori nazionali e internazionali in una esperienza che permette fattivamente l'aumento delle competenze e l'*empowerment*. L'innovazione, tecnologica e artistica, nasce da pratiche di sconfinamento, esplorazione, dialogo.

Tatiana Mazali
(Politecnico di Torino)

Officina Sintetiche è una piattaforma che dal 2006 si occupa di Interactive Media Art e Neotecnologie applicate all'arte. officinesintetiche.it



APNEA INTERACTIVE AND IMMERSIVE MEDIA ARTWORK ABOUT MIGRANTS AND THE SEA

Il progetto Apnea è realizzato nell'ambito della piattaforma di Interactive Media Art Officine Sintetiche

Con il sostegno di
Compagnia di San Paolo
nell'ambito del Bando ORA!
Fondazione 107
Università degli Studi di Torino
(CIRMA - Dipartimento Studi Umanistici)
Politecnico di Torino (Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di comunicazione)
Festival Internazionale di Andria Castel dei Mondì

In collaborazione con
Comitato 3 ottobre
Conservatorio di Torino
Associazione di Promozione Sociale
Mosaico - Azioni per i rifugiati

Photographs of this publication
Project Reportage
Andrea Macchia
Reportage in Lampedusa
Michele Cattani

Concept
Vanessa V

Artwork Design
Stefano Sburlati e Vanessa Vozzo

Management team
Paolo Armao (sound)
Giacomo Leonzi (coding)
Stefano Sburlati (VR 360° video system, contents)
Vanessa Vozzo (interactive software system, contents, production)

Interactive media software and 3d models
Giacomo Davide Balma

Interactive media software assistants
Matilde Capello
e Elisa Li Causi

Video production, postproduction and 360° video
Enrique Valido Moure
Nicolò Zilocchi

Sound
Stelian Spulber

360° VR Unity player
Nicolò Ottenga

Contents
Roberta Campagna
Andrea Leonessa
Federica Messina

Sculpture
Rosella Fida

Man in video 360°
Simone D'Ippolito

Production Assistant
Federica Bono

Project image and project reportage (photos and videos)
Andrea Macchia

Project reportage (photos and videos)
Rosario I. Rauber Mendoza

Still life objects photos and project reportage (photos and videos) in Lampedusa
Michele Cattani

Promotion
Angelo Tarditi

Press Office
adfarmandchicas

Graphics for promotion
Claudio Ruffino

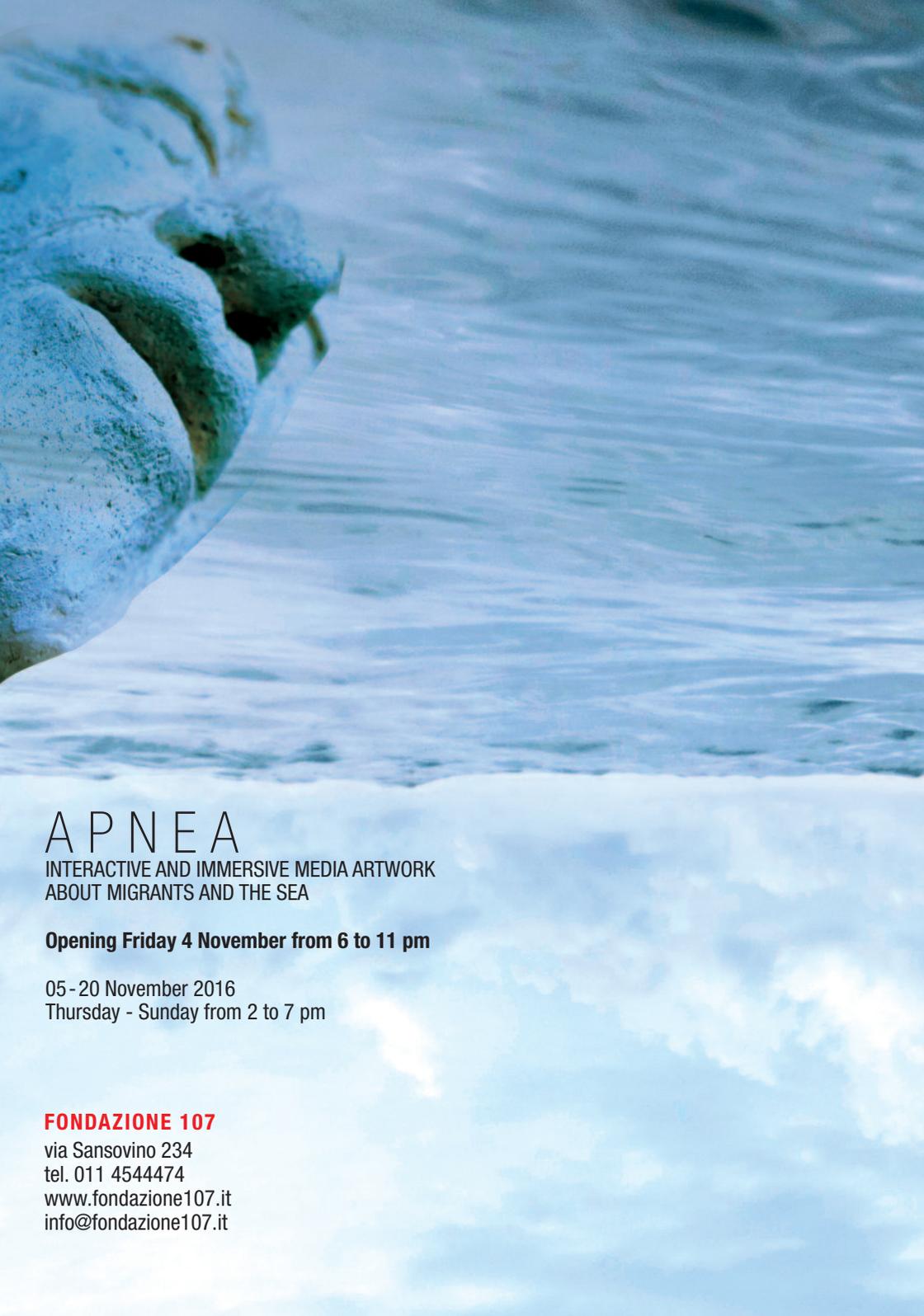
Officine Sintetiche project design team
Tatiana Mazali
Federica Mazzocchi
Antonio Pizzo
Stefano Sburlati
Vanessa Vozzo

Thanks to
Andrea Ballo
Giorgio Battagliano
Tareke Brhane
Valerio Cataldi
Anna Chiara Cimoli
Simone D'Ippolito
First Social Life
Pelagos Diving Center di Lampedusa
Eleonora Penna
Federico Piccari
Residence il Castello di Lampedusa
Silvia Torresin

A special thanks to
MSF_Medici senza frontiere
sezione spagnola per le bussole

Con il sostegno della





APNEA

INTERACTIVE AND IMMERSIVE MEDIA ARTWORK
ABOUT MIGRANTS AND THE SEA

Opening Friday 4 November from 6 to 11 pm

05-20 November 2016
Thursday - Sunday from 2 to 7 pm

FONDAZIONE 107

via Sansovino 234
tel. 011 4544474
www.fondazione107.it
info@fondazione107.it