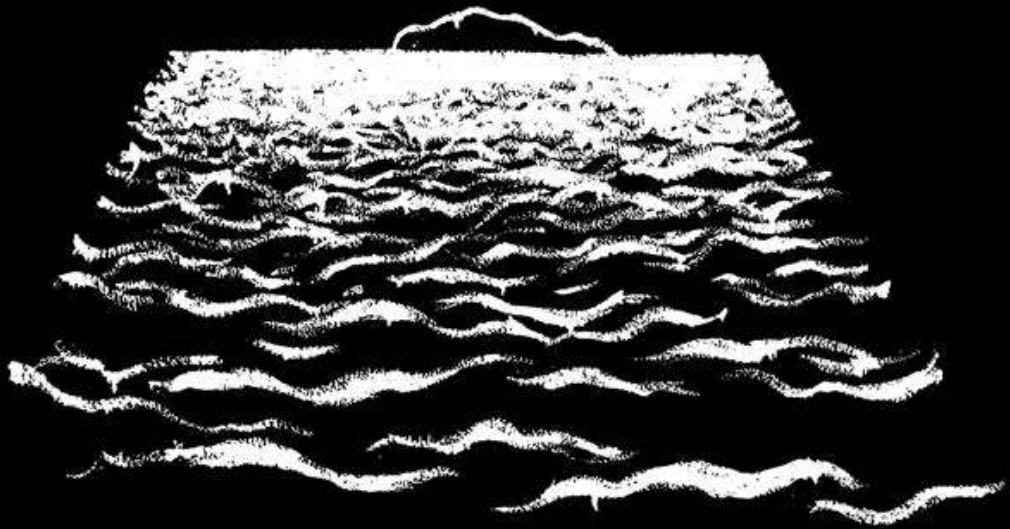


يقفون على رؤسهم



Hic sunt dracones

Francesco Bertelé

*Borders cannot stop human beings from moving, because moving,
because walking and migrating has been the history of the human being.
The history of humanity is a story of migration.*
— Shahram Khosravi

ACTORS AND SPECTATORS ON THE BORDER

Chiara Pirozzi

THE WALL

“I see a wall. The wall extends horizontally to infinity; it is too high to be scaled with bare hands and I have no means at my disposition to climb over it. The wall is real enough because I can touch it, even though its purpose - the reason it’s been placed right here - escapes me.

But this wall attracts me.

It attracts me to such a degree that it becomes the center of my interests. It becomes necessary to thoroughly understand the reasons for the existence of that wall.

But where do I start? From its nature.

So I decide to walk alongside it, just brushing against it. The surface of my wall is complex and multi-faceted: it has recesses and protrusions, some stretches are made of rock, others from brick or concrete. In some places it crumbles, in others it is resistant; in some parts it is smooth, as if it were polished by the sea and the wind, whilst in others it is rough and jagged, as if it has been marked by man.

Walking along the wall, I realize that just looking at it is not enough to understand its meaning; you have to equip yourself properly, arm yourself with the right instruments to collect data and store information. You have to spend time, overnight if necessary, along the stretches of the wall to be mapped.

I understand that in order to truly understand you have to take your feet off the ground and proceed sideways, moving forward suspended between an above and a below. It isn’t easy to maintain your balance because the physical effort is considerable, and the questions to be answered keep piling up. Why am I doing this? What is this wall? Why does it attract me? What happens on this wall?

The challenge is taken up and it is multiple - it is multiform like the surface of my wall that I am beginning to understand more and more, the wall that I touch with my body and my fingertips, the wall that I analyze with the technology at my disposal, my sweat its nourishment. The advance is uninterrupted; my state of mind is altered, perceptions are heightened, sensations are stimulated. My head turns, my sight is out of focus.

My wall begins to peel away in front of my eyes like planes stratifying. It breaks up like pixels under a microscope, unfolds like a stack of papers.

My wall flakes apart into lamellas and I am inside its folds [...]”.

THE EXPLORATION

The goal of every exploration is to make a discovery, where to “discover” doesn’t simply mean finding answers but also obtaining more knowledge than was possessed at the beginning of the research. For *Hic sunt dracones*, Francesco Bertelé stratifies about two years of knowledge and insights that proceed along three parallel lines of research: climbing, *Virtual and Mixed Reality* and the geopolitics of the border.

This is not the first time that the artist has introduced a specific activity carried out in his private life into his artistic practice, in this case climbing. Francesco Bertelé lives in close contact with mountainous landscapes on a daily basis. His relationship with the mountain has never simply been one of observation, but has instead always been marked by moments of self-awareness through his connection with the rocks and the slopes, with physical suspension, with the precariousness of balance and the settling of

forces and resistance. In past works such as *A lingua trova a gente*, the artist interprets the idea of a minimalist and temporary dwelling starting from a performance/climb undertaken on the cliffs of Puglia; or again in the work *Frommystudiotomystudio*, Bertelé sets into motion a symbiotic exchange between the concepts of inhabiting a place and being inhabited by a place via a 3D photocopy made with his bare hands of a large rock resting on the ridge of a mountain that the artist sees from the window of his studio. In these cases, the discovery is always the fruit of a physical bond between the individual and nature, where the body of the artist/explorer is at the center of an intense and visceral performative practice. Describing these practices necessarily encompasses the accumulation and cross-referencing of data capable of attesting to the passage from a subjective reality to an objective valuation of lived experience.

Hic sunt dracones is no exception; the artist, accompanied by a team of climbers, finds himself suspended between sky and sea on the rock walls of an island in the Mediterranean Sea. The name of the Island has been excluded from all references in the work and from all the texts that follow in this book. It is the only piece of information that, in a work that has its genesis in the progression of data, has been eliminated by necessity in order to allow Francesco Bertelé to pursue his reflections, his poetics and his political gesture along multiple geolocalizations.

During the climbing expedition on the north coast of the Island, the artist and his collaborators made use of advanced digital technologies such as 360° cameras, microphones, accelerometers and gyroscopes to facilitate a broad spectrum mapping of the stretches of coast covered as well as monitoring the physical and vital parameters of those who carried out the exploration. Proceeding via this dual process of study and knowledge acquisition, the

artist succeeded in combining the clouds of data originating from the mapping of the cliff with those relating to the bodies that were in motion clinging to that same rock face, thus achieving a complete fusion between inorganic and organic matter. The artist/explorer doesn't allow for any separation between himself and the wall, to such an extent that he shares with it hours of wakefulness and hours of sleep, heartbeats and audio recordings, weariness and 3D scans. The absence of a boundary between the Ego and the explored Rock allows the artist to elaborate his experience from a perceptive and unique point of view, supporting the creation of a psycho-geography capable of producing new pathways and new forms in the creation of an autonomous map of the free island, devoid of any media staging.

The horizontal scaling of the rock face - geologically African but politically European - produces a different map of the Island. But this is just the starting point for all the data, visions, technologies and documents analyzed, archived and utilized by Francesco Bertelé after his experience on the Island reached an end.

Here be dragons.

HYPER-REALITY

For the first time, Francesco Bertelé makes use of the most advanced virtual and augmented reality technologies in one of his works, combining them in order to generate *layers* of use where the proposed narrative changes according to the demands and endurance of each user. *Hic sunt dracones* is an immersive and dematerialized work that expands beyond the exhibition space through its connection to the Internet, allowing for the collection of content and the dissemination of online information through triggers and bots that come to life on the basis of the movements and choices of each

individual who participates in the work. Wearing the necessary technical equipment and cognizant of some simple rules, the player (*Player*) physically enters the space (*Field*). This has been left completely empty except for PCs and infrared cameras, which create an active and digitally mapped area of the *field* (*Area*). The player begins to move in the *field*, and from this moment he/she has full access to the twenty-two virtual rooms (*Rooms*) that comprise the work within the *area*. The *rooms* appear in the player's field of vision according to a *indeterminacy factor* through which every single point of the *area* is potentially usable.

Hic sunt dracones transits between the player's complete liberty to enter and exit the individual *rooms* - how and when he/she decides to do so sets into motion a narrative whose progress is entrusted to the individual - and a limitation of the playing field, inscribed into the physical exposition space. The dialectic generated by this double interpretation of the free mobility of the performing body opens the work up to a multitude of reflections and insights that form the backbone of the entire project, marking *Hic sunt dracones* as an urgent and political work devoid of rhetoric. The freedom of movement of human beings goes hand in hand with their free expression and presentation of self, highlighting the difference between an event and the mediated account of the same - a *gap* that emphasizes the ubiquity of individual identities brutally exposed to control and spectacularization. Following these dynamics, the *rooms* are complex and hybrid environments, places where the passage from the real to the virtual constructs new possible paradigms and scenarios in which mistakes are transformed into potential hyper-truths.

The utilization of the *virtual* in *Hic sunt dracones* shouldn't be thought of as a mere formal pretext; it is instead structured as a language composed of rules and grammars, or as fragile new eyes capable of acting as a

bridge between the comprehension of the given information, the visionary nature of the scenarios described and the act of communication in the age of social media.

In the mind of the beholder.

NUMBERS

Whilst all the *rooms* are potentially accessible, each one is not necessarily experienced by the user, with the exception of the first - entitled *Numbers*, this is a mandatory stop for those who choose to wear the helmet.

Pressing the power button of the installation automatically generates a tweet featuring a live count of the increasing visitor numbers. With this act *Hic sunt dracones* introduces *data* and experiential information into the telematic network, which is in turn transformed into the language of social networks in an accumulation of mathematical data that transforms the acting subject into an element without corporeality. According to an inverse but perfectly consonant logic, the user sees golden balloons appear in the exhibition room, floating in space and swollen as if filled with helium, apparently creating a cheerful party atmosphere. These balloons placed side-by-side represent a number, this too increasing, this too taken from the web, this too a description of a datum: the result of a numbering of bodies.

[REDACTED]

[REDACTED]¹. The users are disorientated and destabilized because the meaning of what they see still escapes them; at the same time, they are drawn to and are curious about a narrative that has yet to develop. This first *room* of *Hic sunt dracones* is in fact just the beginning of the visionary and enlightening path upon which Francesco Bertelé invites us to em-

bark; it is the degree zero of a process where the human body is placed at the center of that daily-staged theater of the real which confers a simple adjective numeral to men without names.

Breathing life back into the clouds of data by returning the body to the center.

MANUFACTURED DISTANCES

The vast majority of the *rooms* have been realized thanks to the processing of virtual scenarios modeled in 3D. In some cases the subjects are based on designs drawn by the artist, subsequently entrusted to the capable hands of modellers for image processing in line with the hyper-vision *fantasy* of the *virtual*. In other cases the proposed visual landscape derives from a montage of three-dimensional scans made by Francesco Bertelé on the island and whilst climbing; examples of this are the *rooms* *Agnosia* and *Over here*. Thanks to this approach, the work constantly travels between imagination and reality, between the multiple significations, reactions and sensations experienced by those who choose to immerse themselves in the work. In any case, there are concepts - or lines of flight - that cut across different *rooms* and are able to guide us in our interpretation of the work and the artist's powerful vision.

The virtual environments that make up *Hic sunt dracones* are for the most part lacking in spatial coordinates. They are places where states of mind, as well as possible feelings of dizziness or nausea, are manifested in a transversal way - that is to say, regardless of sex or age - because they are digital environments in which experiences such as discomfort, rejection, the relationship with objects and their intersection have the ability to flatten any kind of distance between individuals. Emblematic in this sense is the room entitled *us&them*, in which the user is immersed

in total darkness and so, deprived of sight, is forced to regain his/her sense of equilibrium via the spatialized audio of a narrating voice that circulates in the space.

Francesco Bertelé brings into contact “us” and “them”, “invaded” and “invaders”, and forces them to look each other in the eye. All are positioned on a *horizon of events* where everything has its beginning and end at the same time, and where the proposed imaginary sometimes refers to concepts of rebirth and genesis. The artist in fact conceives of oneiric environments such as the *room* entitled *The stone garden*, whose infinite horizon and surreal dimension is inspired by Yves Tanguy's painting *Time and Again*; in the *room* *Stromatoveris*, meanwhile, fossil plants, hermaphrodite marine animals and neotenic float in an aphotic environment. In this way, Francesco Bertelé takes up an imaginary linked to the origins of the universe and of life itself, a space to be traversed and touched, a common principle between “us” and “them”.

In another room, entitled *Empty my skin*, the scanned skeleton of a boat recovered on the Island appears within the *field*. The vision is projected in 360 degrees, allowing the user to walk around it. After a few minutes of immobility, large worms emerge from a ravenous mouth in the bowels of the boat, approaching the body of the *player* and challenging his/her capacity for self-control. Discomfort and disgust are the states of mind to be reckoned with, those *vermocene* symbolizing the cognitive incoherence of which man is a victim and which allows for beliefs to be confused with the truth. In this type of room, the artist exposes us to the construct of fear, fear of those who are presented to us as “other”.

The difference that generates distrust.

A filmic rendering of the artist's experience climbing the cliffs of the island has been divided into sections and displayed in the different *rooms* of *Hic sunt dracones*. In the VR video users get to share the climber's viewpoint, fully reliving the recorded experience of being in suspension. Surfaces, caves and rocks overlooking the sea represent a physical and temporal plane to inhabit for both the artist and *player*; in other words, the margin between the sky and the sea becomes a space to traverse, advancing between knowledge and limits. The experience recreated in the installation generates a loss of all perceptual certainty in the user, provoking a radical shift in balance and coordination; the body is not accustomed to such sensory disorder, and is forced to seek out safe points of support in order to regain our center of gravity and reaffirm our way of being in the world. The sensation encountered is that of the void, because we miss the ground beneath our feet and our hopes of guaranteeing a safe landing are conditioned by the choices of others - that is, the body of the performing artist. The possibility of moving our limbs in search of a support to avoid falling becomes the only way in which we can find a stable dimension where we might feel safe.

On December 10, 1948, the General Assembly of the United Nations proclaimed the Universal Declaration of Human Rights, whose text enshrined the possibility for every individual to move freely. It seems that this inalienable right has long since faded, forcing a segment of humanity to feel constantly suspended in the balance between death and the possibility of salvation. On the cliffs of the island, Francesco Bertelé exposes himself and all those who immerse themselves in *Hic sunt dracones* to this same feeling, that is to a precariousness that grinds down bodies denied the freedom to move and travel beyond borders and the sea. Enjoying the Right to move autonomously

from one place to another goes hand in hand with the possibility of freeing oneself from all forms of control and categorization - that is, the freedom to remain human without being transformed into a number/record.

Hic sunt dracones' treatment of migratory phenomena and how they feed the media merry-go-round constitutes a timely and essential analysis. This is formalized in *rooms* like *The line* and *Your name*, where the concepts of "waiting your turn" and "verifying your personal data" define the dichotomous superstructures that exist between those who assume the role of inspector and those whose role it is to be inspected, a dynamic where there is always someone who decides who enters and who remains on the outside.

The room *Energumena&thedoor* features the appearance of a humanoid, sexless but with a manifestly masculine corpulence, with a forked face and numerous little eyes, feet rooted to the ground. The character is positioned on the threshold of an old door, the product of a 3D scan made on the island. The *player's* attempt to pass through the door is blocked by *Energumena* with a gesture of its arm and a 'halt' sound. The scene's virtual environment has the effect of making the user feel small and subjugated in the presence of those who forbid us to freely cross that border; in reality, however, the act of prohibition proves to be essentially useless and without purpose, as the *player* can easily navigate around the door and pass unrestricted to the next *room*.

A show of weak power.

THE PLENOPTIC

Bauman defines forms of control in the liquid age as the "sixth power", because they rely on the paradox that it is the "surveilled" themselves who provide the instruments of control to the "surveillors" by sharing with them their data, needs and tastes. Directly connected to the theme of control is the

Panopticon, theorized in 1791 by the philosopher and jurist Jeremy Bentham as an ‘inspection house’. In this ideal architectural model of a prison, a re-educative function was ensured by the prisoners’ awareness of their being constantly observed, without knowing the position of the watching prison guard. Defined in this way and passed off as a political model for societal safety, a sense of control towards the individual becomes regimented.

With its hyper-technological tension and its accumulation, dispersion and transfer of content from the web, *Hic sunt dracones* analyzes a delicate topic of contemporary discourse – that is, the Internet’s infinite flow of data and how it is used, its capacity to influence our choices, identities and preferences – and stretches it to its limits. If these themes are related to debates on the right to privacy, on video surveillance and technologies of facial recognition, on the management of information flows and the consequent reconfiguration of the human multitude into categories, in Francesco Bertelé’s work the panoptic vision reaches its maximum expression in the idea of *Plenoptic*. *Hic sunt dracones*’ plenoptic observation is translated both as form and as content, in the possibility of breaking down the structure of things through the language of light before recomposing the material into a totalizing and multi-prospective experience.

For the artist, the *Plenoptic* constitutes the physical potential to enter into the folds of our wall; that is, into the frontier that is shown to be made of layers thanks to a bio-hypermedial experience aided by virtual reality². The *Plenoptic* is a powerful lens that Francesco Bertelé points at the edge of the Island which, like every border, can be defined as a place/non-place, with its power/non-power to be the crucible of all identities – or of none.

In *Hic sunt dracones*, the constant feeling of hanging in the balance is experienced across all the *rooms*, a precarious and disso-

nant feeling instigated and accentuated by the artist via the creation of virtual environments devoid of spatial referents like floors and corners. The user is immersed in hybrid and over-stimulated environments where the human body generates and emits data to the outside, restoring an ethical form of vision in which the concepts of limit, control, edge, frontier and border are emptied of any political or false interpretation in the light of a concrete relationship between the individual and the natural state of things.

For several years the island has been at the center of media attention; it has daily found itself under the spotlight as the stage for a battle between good and evil, between the saved and the saviors, between the dead and the living. It just takes a few seconds for all this to be transformed into public opinion on the back of articles, tweets, posts, post-truths and fake news. Clouds of data thus merge with human faces and painted nails, with complaints, health checks and permits, triggering a mass-media spectacle lacking in humanity.

With *Hic sunt dracones* Francesco Bertelé generates a mode of political thought free from the kinds of logic and content limited only to certain groups; as an artist of his time, he is instead driven by a sense of responsibility towards restoring the real complexity of the events in progress, distancing himself from the forms of simplification and trivialization typically associated with accounts of migratory phenomena and the related solutions to the “problem”.

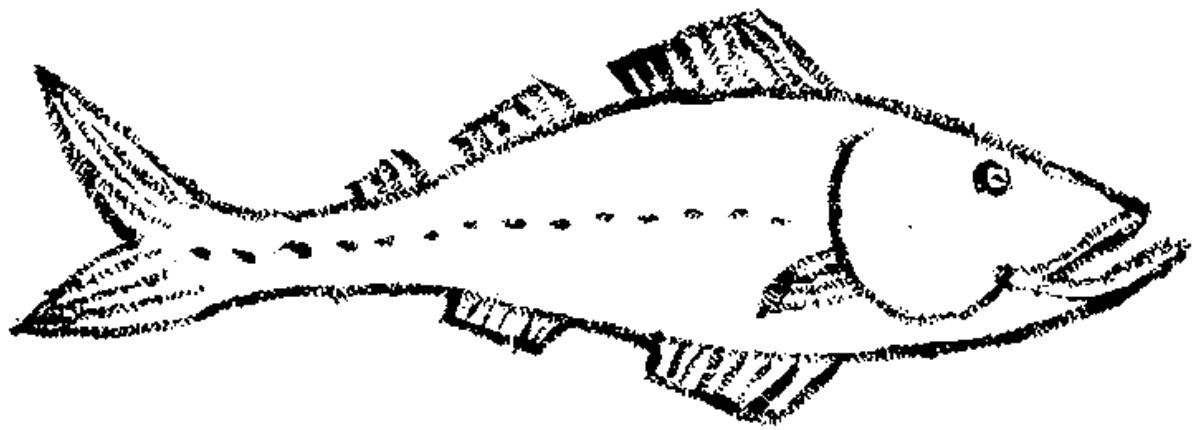
Hic sunt dracones is therefore a complex work, the fruit of detailed investigation, research and study that leads the artist to a stratification of significations which traffic between contemporary history and the chronicle, the relationship between digital technology and the transmission of information, between the description of real stories and the imaginative visions of the artist. With his horizontal ascent of the island’s coastline and subsequent elaboration of an immersive

and interactive installation, Francesco Bertelé traverses and crosses that border which has become the theatre of the frontier - that is, the heterotopic space of spectacularization. Facing that border wall, exposing one's body to the fatigue and the fear of not making it across, means reconstituting the body with flesh and bones, restoring a sense of humanity beyond the fear of what appears to be unknown.

*The old world is dying,
and the new world struggles to be born;
now is the time of monsters.*
—Antonio Gramsci



- (1) Some sentences from the text have been erased at the request of the artist.
- (2) “Bio-hypermedia, an increasingly totalizing immersive environment”, Giorgio Griziotti in Daniele Gambetta (ed.), *Datacrazia*, D editore, 2018.



“Non c’è altra ombra che quella del cielo”
— detto popolare dell’Alentejo

ATTORI E SPETTATORI ALLA FRONTIERA

Chiara Pirozzi

IL MURO

«Vedo un muro. Il muro è sviluppato orizzontalmente in modo infinito, è troppo alto per essere scalato a mani nude e non ho alcuno strumento a disposizione per poterlo valicare. Il muro è di quelli veri perché lo tocco, anche se la sua funzione, il perché sia posto proprio lì, mi sfugge.

Ma questo muro mi attrae.

Mi attrae a tal punto da farsi il centro dei miei interessi, da diventare necessaria l'esigenza di conoscere, fino in fondo, le ragioni dell'esistenza di quel muro.

Ma da dove inizio? Dalla sua natura.

Decido allora di camminarci di fianco, sfiorandolo. La superficie del mio muro è complessa ed eterogenea, ha rientranze e sporgenze, a tratti è fatto di roccia, a tratti di mattoni o di cemento, in alcuni punti si sgretola, in altri è resistente, in alcune parti è liscio, come fosse levigato dal mare e dal vento, in altre è ruvido, frastagliato, come fosse spicconato dall'uomo.

Percorrendo il muro mi rendo conto che il solo sguardo non basta per capirne il suo senso, bisogna attrezzarsi, munirsi della strumentazione adeguata a raccogliere dati per immagazzinare informazioni, bisogna trascorrere del tempo, delle notti se necessario, lungo i brani del muro da mappare.

Capisco che per conquistare significati bisogna staccare i piedi da terra e procedere di traverso, avanzare sospesi fra un sotto e un sopra. Non è facile mantenere l'equilibrio perché lo sforzo fisico è importante e le domande a cui dare una risposta aumentano sempre di più. Perché lo sto facendo? Cos'è questo muro? Perché mi attrae? Cosa succede su questo muro?

La sfida è ingaggiata ed è molteplice, è multiforme come la superficie del mio

muro che inizio a conoscere sempre di più e sempre meglio, che tocco con il corpo, con i polpastrelli, che analizzo con la tecnologia a mia disposizione, il mio sudore è il suo nutrimento. L'incedere è ininterrotto, gli stati d'animo sono alterati, le percezioni sono accelerate, le sensazioni sono stimolate, la testa gira, la vista è fuori fuoco.

Il mio muro inizia a sfogliarsi davanti ai miei occhi come una stratificazione di piani, si sgrana come dei pixel al microscopio, si sviluppa come fosse una pila di fogli di carta.

Il mio muro si sfalda in lamelle e io sono dentro le sue pieghe [...]».

L'ESPLORAZIONE

Ogni esplorazione è finalizzata al raggiungimento di una scoperta, laddove scoprire non significa solo trovare delle risposte ma anche ottenere maggiori conoscenze rispetto al momento zero della ricerca. Francesco Bertelé per *Hic sunt dracones* stratifica per circa due anni conoscenze e approfondimenti che procedono paralleli lungo tre filoni di ricerca: l'arrampicata, *Virtual* e *Mixed Reality* e la geopolitica del confine.

Non è la prima volta che l'artista introduce nella pratica artistica una specifica attività svolta nella vita privata, ovvero la scalata. Francesco Bertelé vive quotidianamente a stretto contatto con il paesaggio montuoso e il suo rapporto con la montagna non è mai stato semplicemente di osservazione ma è sempre stato scandito da momenti di presa coscienza del sé attraverso la relazione con le rocce, i pendii, la sospensione fisica, la precarietà dell'equilibrio e l'assetamento delle forze e della resistenza. In opere passate come *A lingua trova a gente*, l'artista interpreta l'idea di dimora minima

e temporanea a partire da una performance/scalata realizzata sulle scogliere in Puglia o ancora nell'opera *Frommystudiotomystudio* Bertelé attiva uno scambio simbiotico fra i concetti di abitare un luogo e il farsi abitare da un luogo attraverso una fotocopia in 3D fatta a mani nude di un grande masso che l'artista vede dalla finestra del suo studio, appoggiato sul crinale di una montagna. In questi casi, la scoperta è sempre il frutto di un legame fisico fra l'individuo e la natura, dove il corpo dell'artista/esploratore è al centro di una pratica performativa intensa e viscerale, il cui resoconto passa necessariamente per l'accumulo e l'incrocio di dati, quest'ultimi in grado di certificare il passaggio da una realtà soggettiva a un valore oggettivo dell'esperienza vissuta.

Hic sunt dracones non è da meno; l'artista, accompagnato da un team di scalatori, si ritrova sospeso fra cielo e mare sulle pareti rocciose di un'Isola del mar Mediterraneo. Il nome dell'Isola è stato escluso da tutti i riferimenti nell'opera e da tutti i testi che seguiranno in questo libro, si tratta dell'unica informazione che, in un'opera che si genera a partire dalla progressione di dati, è stata eliminata per la necessità di Francesco Bertelé di condurre le sue riflessioni, la sua poetica e il suo gesto politico lungo geolocalizzazioni multiple.

Durante la progressione in arrampicata della costa nord dell'Isola, l'artista e i suoi collaboratori si sono avvalsi di avanzate tecnologie digitali come telecamere a 360°, microfoni, accelerometri, giroscopi per una mappatura ad ampio spettro sia dei tratti di costa percorsi sia per una conoscenza dei parametri fisici e vitali di chi compiva l'esplorazione. Procedendo attraverso tale duplice processo di apprendimento e di conoscenza, l'artista è riuscito a intersecare le nuvole di dati provenienti dalla mappatura della scogliera con quelle relative ai corpi che agivano appesi su quella stessa parete rocciosa e giungere, in questo modo, a una completa fusione fra la materia inorganica

e quella organica. L'artista/esploratore non ammette soluzioni di continuità fra sé e il muro, al punto tale da condividere ore di veglia e ore di sonno, battiti cardiaci e registrazioni audio, stanchezze e scansioni 3D. La mancanza di un confine fra l'Io e lo Scoglio esplorato permette all'artista di elaborare la sua esperienza secondo un punto di vista percettivo e singolare, assecondando la creazione di una psicogeografia, capace di produrre nuovi tracciati e nuove forme per la creazione di una mappa dell'Isola libera, autonoma e priva di qualsiasi messa in scena mediatica.

L'arrampicata in orizzontale della parete rocciosa - geologicamente africana, politicamente europea - produce una diversa carta geografica dell'Isola, ma questo è solo il punto di inizio di tutti quei dati, visioni, tecnologie e documenti analizzati, archiviati e utilizzati da Francesco Bertelé a partire dalla fine della sua esperienza sull'Isola.

Qui ci sono i draghi.

IPER-VERITÀ

Per la prima volta Francesco Bertelé utilizza in un suo lavoro le più avanzate tecnologie in seno alla realtà virtuale e aumentata, mixandole fra loro e generando *layer* di fruizione in cui la narrazione proposta è mutevole in base alle esigenze e alle resistenze di ciascun fruitore. *Hic sunt dracones* è un'opera immersiva e smaterializzata che si espande oltre lo spazio espositivo attraverso la connessione alla rete Internet, mediante il prelievo di contenuti e la diffusione d'informazioni online tramite trigger e bot che prendono vita a partire dai movimenti e dalle scelte di chi, uno alla volta, partecipa all'opera. Indossata la strumentazione tecnica necessaria, e consapevole di alcune semplici regole, il giocatore (*Player*) entra fisicamente nello spazio (*Field*) che è lasciato integralmente vuoto a eccezione di PC e telecamere a infrarossi, che assicurano una zona del

field attiva e mappata digitalmente (*Area*). Il *player* inizia a muoversi nel *field*, da questo momento ha la piena possibilità di accedere alle ventidue stanze virtuali (*Room*) di cui si compone l'opera all'interno dell'*area*. Le *room* emergono nel campo di visione del *player* secondo un *fattore di indeterminazione* mediante cui in ogni punto dell'*area* sono tutte potenzialmente fruibili.


Hic sunt dracones transita fra una totale libertà lasciata al giocatore di entrare e di uscire dalle singole *room* - come e quando si decide di farlo, attivando una narrativa il cui montaggio è affidato al singolo - e una limitazione del campo di gioco, inscritto all'interno dello spazio fisico-espositivo. La dialettica generata dalla doppia interpretazione sulla libera mobilità del corpo performante apre nell'opera a una moltitudine di riflessioni e di approfondimenti che costituiscono l'ossatura dell'intero progetto e che definiscono *Hic sunt dracones* come un lavoro urgente, politico e privo di retorica. La libertà di movimento dell'essere umano va di pari passo alla libera espressione ed esposizione di sé, andando a insistere sullo scarto esistente fra la contingenza e il racconto mediato della stessa, un *gap* che enfatizza l'ubiquità delle singole identità, quest'ultime esposte brutalmente al controllo e alla spettacolarizzazione. Asssecondando tali dinamiche, le *room* sono ambienti complessi e ibridi, sono i luoghi in cui il passaggio dal reale al virtuale costruisce nuovi possibili paradigmi e scenari, in cui l'errore si trasforma in potenziali iper-verità.

L'utilizzo del *virtual* in *Hic sunt dracones* non è da considerarsi come un mero pretesto formale ma si struttura come linguaggio fatto di regole e grammatiche, ovvero come dei nuovi occhi da maneggiare con cura, in grado di agire da ponte fra la comprensione delle informazioni date, la visionarietà degli scenari raccontati e la comunicazione nell'epoca dei social media.

Nella testa di chi guarda.

Se potenzialmente tutte le *room* sono fruibili, non necessariamente ognuna è attraversata, fatta eccezione per la prima intitolata *Numbers*, obbligatoria per chi sceglie di indossare il casco.

Premuto il tasto di accensione dell'installazione, viene generato automaticamente un tweet con il conteggio in progressione del numero di visitatori. Con questo atto, *Hic sunt dracones* immette nella rete telematica *data* e informazioni esperienziali che si trasformano nel linguaggio del social network in una cumolazione di dati matematici e in una trasformazione del soggetto agente in elemento privo di corporeità. Secondo una logica inversa, ma perfettamente corrispondente, il fruitore vede apparire nella sala espositiva dei palloncini dorati, fluttuanti nello spazio, gonfi come di elio e gioiosi come di festa. Questi palloncini messi uno accanto all'altro definiscono un numero, anch'esso in progressione, anch'esso prelevato dal web e anch'esso descrizione di un dato, frutto di una numerazione di corpi.

 ¹. Il fruitore è spiazzato e destabilizzato perché il senso di ciò che vede ancora gli sfugge, nello stesso tempo è attratto e curioso rispetto a una narrativa tutta ancora da montare. Questa prima *room* di *Hic sunt dracones* è infatti solo l'esordio di un percorso visionario e di consapevolezza nel quale Francesco Bertelé ci invita a entrare, si tratta del grado zero di un processo in cui il corpo umano è posto al centro di quel teatro del reale che quotidianamente si mette in scena e che concede a uomini senza nome un semplice aggettivo numerale.

Ridare vita alle nuvole di dati rimettendo il corpo al centro.

La grande maggioranza delle *room* è realizzata grazie all'elaborazione di scenari virtuali modellati in 3D. In alcuni casi si tratta di soggetti progettati dall'artista attraverso il disegno e poi affidati alle sapienti mani di modellatori per una elaborazione dell'immagine secondo l'iper-visione *fantasy* del *virtual*. In altri casi il panorama visivo proposto proviene da un montaggio di scansioni tridimensionali realizzate da Francesco Bertelé sull'Isola e in arrampicata; ne sono da esempio *room* come *Agnosia* e *Over here*. Grazie a questo approccio, l'opera viaggia costantemente fra immaginazione e realtà, fra significati, reazioni e sensazioni molteplici vissute da chi sceglie di immergersi nell'opera. Ad ogni modo, esistono dei concetti, ovvero delle linee di fuga, che intersecano *room* differenti e che sono in grado di guidarci nell'interpretazione dell'opera e nella potente visionarietà dell'artista.

Gli ambienti virtuali di cui si compone *Hic sunt dracones* sono nella maggioranza dei casi privi di coordinate spaziali, sono luoghi in cui gli stati d'animo avvertiti e le possibili vertigini o nausee emergono nell'individuo in maniera trasversale, vale a dire indipendentemente dal sesso o dall'età, perché si tratta di ambienti digitali in cui esperienze come il disagio, il diniego, la relazione con gli oggetti e il loro attraversamento hanno la capacità di livellare qualsiasi tipo di distanza fra gli individui. Emblematica in questo senso è la *room* nominata *us&them*, nella quale il fruitore è immerso nella totale oscurità e così, privato della vista, è costretto a ritrovare una fonte di equilibrio nell'audio spazializzato di una voce narrante che si muove nello spazio. [REDACTED]

Francesco Bertelé fa incontrare, costringendo a guardarsi negli occhi, "noi" e "loro", "invasi" e "invasori", posizionando

tutti in un *orizzonte degli eventi* in cui tutto ha origine e fine nello stesso tempo e in cui l'immaginario proposto talvolta fa riferimento ai concetti di rinascita e di genesi. L'artista concepisce infatti degli ambienti onirici come la *room* dal titolo *The stone garden*, il cui orizzonte infinito e la dimensione surreale sono ispirati dal dipinto *Time and Again* di Yves Tanguy, o come la *room* *Stromatoveris*, nel cui ambiente afötico fluttuano piante fossili, animali marini ermafroditi e neotènici. In questo modo, Francesco Bertelé riprende un immaginario legato alle origini dell'universo e della vita, uno spazio da attraversare e da sfiorare, un comune principio fra "noi" e "loro".

In un'altra *room* intitolata *Empty my skin*, all'interno del *field* compare lo scheletro scansionato di una barca recuperata sull'Isola. La visione è a 360° gradi e questo consente al fruitore di camminarci intorno. Dopo alcuni minuti di immobilità, dalle viscere della barca fuoriescono dei grossi vermi dalla bocca famelica che si avvicinano al corpo del *player* sfidando la sua capacità di controllo. Disagio e disgusto sono gli stati d'animo con cui fare i conti, quei *vermocchi* simboleggiano l'incoerenza cognitiva di cui l'uomo è vittima e che lascia confondere le credenze con la verità. In questa tipologia di *room* l'artista fa emergere la costruzione della paura, rispetto a chi ci viene presentato come "altro" rispetto a "noi".

La differenza che genera diffidenza.

MOVIMENTO E CONTROLLO

Segmentato e montato in differenti *room* di *Hic sunt dracones* c'è una restituzione filmica dell'esperienza vissuta dall'artista arrampicato sulle scogliere dell'Isola. Nella visione del video in VR il fruitore si ritrova sulla testa dello scalatore, vivendo in maniera totale e in differita l'esperienza in sospensione. Superfici, grotte e rocce a picco sul mare rappresentano, per l'artista e per il

player, un piano fisico e temporale entro cui risiedere, ovvero il margine fra cielo e mare in cui è possibile muoversi, avanzando fra conoscenze e limiti. Tale esperienza restituita nell'installazione genera nel fruitore la perdita di ogni certezza percettiva e uno spostamento radicale dell'equilibrio e delle coordinate, un disordine sensoriale a cui il corpo non è abituato e che costringe a ricercare dei punti di sostegno sicuri, per riacquistare il baricentro e riaffermare il nostro stare al mondo. La sensazione avvertita è quella del vuoto, perché manca la terra sotto i piedi e, allo stesso tempo, la possibilità di assicurarsi un approdo sicuro resta condizionato alle scelte altrui, ovvero al corpo dell'artista performante. La possibilità di muovere i propri arti alla ricerca di un appoggio per evitare di cadere diviene l'unico modo per ritrovare una dimensione stabile e nella quale sentirsi al sicuro.

Il 10 dicembre del 1948, l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite proclamò la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, all'interno del cui testo era sancita la libera possibilità per ogni individuo di muoversi liberamente. Da tempo questo diritto inalienabile sembra essersi sbiadito, costringendo una parte dell'umanità a sentirsi costantemente in bilico fra la morte e la possibilità di salvezza. Sulle scogliere dell'Isola, Francesco Bertelé espone se stesso e tutti coloro che si immergono in *Hic sunt dracones* a provare questa medesima sensazione, ovvero una precarietà in grado di sfinire il corpo al quale è negata la libertà di muoversi e di viaggiare, al di là dei confini e del mare. Godere del Diritto di spostarsi da un luogo all'altro in maniera autonoma va di pari passo alla possibilità di farlo svincolati da qualsiasi forma di controllo e di catalogazione, ovvero liberi di restare uomini senza essere trasformati in un numero/scheda.

La speculazione offerta dai fenomeni migratori e di cui si nutre la giostra mediatica è un'analisi essenziale e puntuale in *Hic sunt dracones* e si formalizza in *room*

come *The line* e *Your name* in cui i concetti di "attesa del proprio turno" e di "verifica dei propri dati anagrafici" descrivono le sovrastrutture dicotomiche esistenti fra chi assume il ruolo di controllore e chi subisce la parte da controllato, in dinamiche secondo le quali c'è sempre qualcuno a decidere fra chi entra e chi resta fuori.

Nella *room Energumena&thedoors* appare un umanoide privo di sesso, ma dalla evidente corpulenza mascolina, con il volto biforcuto, i piedi radicati a terra e i numerosi piccoli occhi. Il personaggio è posto sull'uscio di un vecchio portone, quest'ultimo frutto di una scansione 3D fatta sull'Isola. Il *player* nel tentativo di attraversare la porta viene bloccato dall'*Energumena* con un gesto del braccio e al suono di ALT. La visione virtuale della scena ha la capacità di far avvertire al fruitore una sensazione di piccolezza e di soggezione nei confronti di chi ci vieta di oltrepassare liberamente quella frontiera ma, in tutta realtà, l'azione di divieto si rivela priva di funzione e fine a sé stessa, poiché il *player* ha tutte le possibilità di circolare tutt'intorno al portone, passando senza inibizioni alla successiva *room*.

L'esposizione della debole forza.

IL PLENOTTICO

Bauman definisce le forme del controllo nell'epoca liquida come il "sesto potere", perché affidate al paradosso secondo cui sono gli stessi "sorvegliati" a fornire gli strumenti del controllo ai "sorveglianti", attraverso la condivisione di dati, bisogni e gusti. Direttamente connesso al tema del controllo vi è il *Panopticon*, teorizzato nel 1791 dal filosofo e giurista Jeremy Bentham come una casa d'ispezione, un modello architettonico ideale di carcere la cui funzione rieducativa era assicurata dalla consapevolezza di essere costantemente osservati, senza avere la possibilità di conoscere la posizione della guardia carceraria. In questi

termini, a essere spacciato come modello politico di sicurezza per la collettività vi è una irreggimentazione del senso del controllo verso il singolo individuo.

Hic sunt dracones - con la sua tensione ipertecnologica, con l'accumulo, la dispersione e il prelievo di contenuti dal web - analizza ed estremizza un tema delicato e contemporaneo come la gestione dell'infinito flusso di dati provenienti da Internet e il relativo utilizzo, in grado di influenzare le nostre scelte, le identità e le preferenze. Se questi temi intrecciano i dibattiti sul diritto alla privacy, sulle tecnologie di video-sorveglianza e di riconoscimento facciale, sulla gestione dei flussi di informazioni e la conseguente conformazione entro categorie della moltitudine umana, in Francesco Bertelé la visione panottica si eleva all'ennesima potenza per arrivare all'idea di *Plenottico*. L'osservazione plenottica in *Hic sunt dracones* si traduce come forma e come contenuto, nella possibilità di scomporre la struttura delle cose attraverso il linguaggio della luce e di ricomporre poi la materia proponendone un'esperienza totalizzante e multi-prospettica.

Il *Plenottico* per l'artista è quel potenziale fisico per entrare nelle pieghe del nostro muro, ovvero nella frontiera che si mostra fatta di strati grazie a un'esperienza bioipermediale² coadiuvata dalla realtà virtuale. Il *Plenottico* è una potente lente che Francesco Bertelé punta sul bordo dell'Isola che come ogni confine è definibile come luogo/non-luogo, con il suo potere/non potere di essere il crogiuolo di tutte o di nessuna identità.

In *Hic sunt dracones* l'essere in bilico è una sensazione costante che attraversa la *room* ed è una percezione precaria e dissonante voluta e accentuata dall'artista grazie alla creazione di ambientazioni virtuali prive di riferimenti spaziali, come pavimenti o angoli. Il fruitore è immerso in ambienti ibridi e sovra stimolati, il corpo umano genera e immette dati verso l'esterno, ripristinando

un'etica della visione in cui i concetti di limite, controllo, bordo, frontiera e confine vengono svuotati da qualsiasi interpretazione politica e posticcia, alla luce di una relazione concreta fra individuo e stato naturale delle cose.

L'Isola da diversi anni è al centro dell'attenzione mediatica, quotidianamente si accendono i riflettori su di essa e si mette in scena lo scontro fra i buoni e cattivi, fra salvati e salvatori, fra morti e vivi. Tutto questo si trasforma in pochi secondi in opinione pubblica fondata su articoli, tweet, post, post-verità e fake news. Nuvole di dati si fondono allora a volti umani, unghia dipinte, denunce, controlli sanitari, permessi, attivando una sceneggiata mass mediatica in assenza di umanità.

Francesco Bertelé con *Hic sunt dracones* genera un pensiero politico scervo da logiche e contenuti appartenenti a determinati schieramenti, bensì è spinto dal senso di responsabilità, come artista del suo tempo, nel ripristinare la reale complessità degli eventi in corso, allontanando qualsiasi forma di semplificazione e di banalizzazione con le quali vengono raccontate i fenomeni migratori e la relativa risoluzione del "problema".

Hic sunt dracones è dunque un'opera complessa perché è frutto di un grande lavoro d'indagine, di ricerca e d'approfondimento che conduce l'artista a una stratificazione di significati che si irradiano tra la storia contemporanea e la cronaca, nei rapporti fra la tecnologia digitale e la veicolazione delle informazioni, tra la descrizione di storie reali e le visioni immaginifiche dell'artista. Francesco Bertelé con la sua scalata in orizzontale della costa dell'Isola prima e con l'elaborazione di un'installazione immersiva e interagente poi, percorre e attraversa quel bordo divenuto teatro della frontiera, ovvero lo spazio eterotopico della spettacolarizzazione. Affrontare quel muro di confine, esponendo il proprio corpo alla fatica e alla paura di non farcela vuol dire riempire il corpo nuovamente di carni e di

ossa, ripristinare un senso di umanità al di là del timore per ciò che appare come inconosciuto.

*Il vecchio mondo sta morendo.
Quello nuovo tarda a comparire.
È in questo chiaroscuro nascono i mostri.*
— Antonio Gramsci



- (1) Alcune frasi del testo sono state cancellate per volontà dell'artista.
- (2) Cit. “bioipermedia, un ambiente di immersione sempre più totalizzante”, Giorgio Griziotti in (A cura di) Daniele Gambetta, *Datacrazia*, D editore, 2018

Hic sunt dracones
Francesco Bertelé

Project team

Curated by
Chiara Pirozzi

Expedition on the Island
CLIMBERS | Eros Scabbio, Remo Sorato
LOGISTICS AND PHOTOGRAPHIC ASSISTANCE | Giuseppe Bertelé

Production


PRODUCTION HOUSE | Recipient.cc
PROJECT DIRECTOR & CTO | Martino Coffa
VR DESIGN & DEVELOPMENT, VISUALFX & CGI, SCENE DESIGN | Alessandro Inguglia
3D ARTISTS SUPERVISOR | Emiliano Colantoni
3D ARTISTS | Alessandro De Patre, Cristian Gambadori, Eleonora Vecchi, Lorenzo Dalle Ore
PHOTOGRAMMETRIC RECONSTRUCTIONS | Biagio Di Mauro
VIDEO PRODUCTION AND EDITING | MilkitFilm
360° VIDEO SOUNDTRACK | Bienoise
SOUND EDITING | Duccio Servi
MUSIC | Alberto Ricca, Plasman 51
VOICEOVERS | Marta Zardini, Sanja Pupovac

Artist's Book

BOOK DESIGNERS & PRINT STUDIO | Friends Make Books & Simone Ellero
TRANSLATIONS | Rachel Moland, Conor Kissane
COVER & BOOKLET DRAWINGS | Armin Greder
AUTHOR TEXTS | Marta Bertelé and Valentina Destefanis – staff members at reception centers and SPRAR projects. | Luca Rota – writer, curator of editorial projects on mountains and alpine landscapes, radio presenter. | Simone Arcagni – professor at the University of Palermo, scholar and curator in the field of “new media and new technologies”. | Andrea Staid – anthropologist, lecturer in cultural and visual anthropology at NABA Milan, director of the library/anthropology at Meltemi editore, co-director of Field work and travel writing at Milieu edizioni. | Ippolita – interdisciplinary research and training group exploring digital technologies and their social impacts. | Paola La Rosa – activist with the Island Solidarity Forum. | Paolo Cuttitta – geographer working on migration and borders. Has undertaken research at various universities including Palermo, Amsterdam (Vrije Universiteit) and currently Paris (Paris 13).

MADE POSSIBLE BY THE SUPPORT OF

italianCouncil
Bringing our Contemporary Art to the World

 Direzione Generale
Creatività contemporanea
e Rigenerazione urbana

PROMOTED BY



PARTNERS



OBALNE
GALERIJE
PIRAN
GALLERIE
COSTIERE
PIRANO

WORK DONATED TO

madre

fondazione donnaregina
per le arti contemporanee
madre - museo d'arte
contemporanea
donnaregina

Public program

Stichting Mediamatic – Amsterdam

11 October 2019

Fondazione Arnaldo Pomodoro – Milan

12 December 2019

Exhibitions

Museo Madre - Naples

Obalne Galerije Piran

Project made possible by the support of the Directorate-General for Contemporary Creativity and Urban Regeneration, an organism of the Italian Ministry of Cultural Heritage and Activities and Tourism, under the Italian Council program, 4th Edition, 2018

A special thanks to

Paola Barretta, Federica Battistini, Simona Bordone, Majda Božeglav Japelj, Pasquale Campanella, Nicola Canessa, Riccardo Cavazza, Andrada Chiuzbaian, Germaine Colajanni, Anna Cuomo, Gianluca Del Gobbo, Alessandra Donati, Davide Enia, Giulia Faccinnetto, Lara Facco, Fabrizio Gatti, Giuseppe Giacoia, Federico Giani, Armin Greder, Lodovico Gualzetti, Antonio Guiotto, Dolores Lettieri, Silvio Mancini, Giulio Denna, Sara Manocchio, Carlotta Montebello, Fabio Pasiani, Matteo Piccioni, Plasman 51, Patrizio Raso, Lorenzo Respi, Gloria Riva, Eliana Romanelli, Ilaria Rossilli, Silvia Salvati, Rino Squillante, Giacomo Sugliano, Laura Valente, Andrea Viliani.

Stichting Mediamatic, L'Espresso, Fondazione Arnaldo Pomodoro, Meze Audio, Accademia di Belle Arti di Napoli, Cala Pisana b&b, Miocugino – officina di gesta e ingegno, Spazio MIL-Sesto San Giovanni, Gallerie dell'Accademia di Venezia, I.M.A. Industria Meccanica di Arosio S.p.A., Spazio Libri La Cornice.

FEEDBACK DATA



HSD SOCIAL CHANNELS



Hic sunt dracones | *the book* by Francesco Bertelé is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

All the texts present in this edition are property of their respective authors, 2019.

isbn 9788874902781
postmedia • books
www.postmediabooks.it

francesco bertelé archive_proj code fb 0079HS18 | January 2020

