

.08

d·a·s

dialoghi artistici sperimentali



CUBO

Condividere Cultura

07 FEBBRAIO - 31 MAGGIO 2025

.08

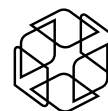
07 FEBBRAIO - 31 MAGGIO 2025

UNA, DOPPIA, COLLETTIVA

L'identità al tempo del Metaverso

LaTurbo Avedon | Auriea Harvey | Kamilia Kard | Mara Oscar Cassiani

A cura di **Federica Patti** e **Claudio Musso**



CUBO
Condividere Cultura

UNA, DOPPIA, COLLETTIVA UNI, DOUBLE, COLLECTIVE

"Era proprio la mia quell'immagine intravista in un lampo? Sono proprio così, io, di fuori, quando - vivendo - non mi penso? Dunque per gli altri sono quell'estraneo sorpreso nello specchio: quello, e non già io quale mi conosco: quell'uno lì che io stesso in prima, scorgendolo, non ho riconosciuto. Sono quell'estraneo che non posso veder vivere se non così, in un attimo impensato. Un estraneo che possono vedere e conoscere solamente gli altri, e io no."

LUIGI PIRANDELLO'

*"Sono un avatar, artista e curator: sono una persona virtuale. Non sono un chatbot, né sono generata dall'IA; non sono automatizzata, non sono una start up: sono un'identità estesa. Ho creato me stessa in ambienti virtuali durante gli ultimi 15 anni: e in questo tempo, tanto è cambiato." Con queste parole, LaTurbo Avedon si sono presentate al pubblico, durante il Meet the artists che le ha viste protagoniste di un tour virtuale del proprio studio, per l'evento conclusivo dell'opening weekend della ottava edizione di das - dialoghi artistici sperimentali. Avedon, insieme a Auriea Harvey, Kamilia Kard e Mara Oscar Cassiani, sono infatti protagoniste del progetto espositivo al centro di das.08, così come della costellazione di eventi e declinazioni che lo hanno accompagnato e arricchito, incentrata intorno a quesiti sintetizzati in maniera estremamente efficace dall'artista sudcoreano Heecheon Kim² nella domanda che pone a se stesso e a noi: **"Come posso essere me stesso in quest'epoca?"***

¹L.Pirandello, *Uno, nessuno, centomila*, Einaudi, 2014 (prima edizione Dicembre 1925).

²Da un'intervista all'artista pubblicata su Artreview.com il 25 Marzo 2024.

"Was it really my own, that image glimpsed in a flash? Am I really like that, from the outside, when—all the while living—I do not think of myself? For others, then, I am that stranger whom I surprised in a mirror; I am he and not the I whom I know; I am that one there whom I myself at first, upon becoming aware of him, did not recognize. I am that stranger whom I am unable to see living except like that, in a thoughtless second. A stranger whom others alone can see and know, not I."

LUIGI PIRANDELLO'

*"I am an avatar, artist and curator: I am a virtual person. I am not a chatbot, nor am I generated by AI; I am not automated, I am not a start-up: I am an extended identity. I have created myself in virtual environments over the last 15 years: and in this time, so much has changed." With these words, LaTurbo Avedon presented themselves to the public during the Meet the Artists event, at which they delivered a virtual tour of their studio, for the closing event of the opening weekend of the eighth edition of das - experimental artistic dialogues. Avedon, together with Auriea Harvey, Kamilia Kard and Mara Oscar Cassiani, are in fact the leading lights of the exhibition project at the centre of das.08, as well as of the constellation of events and interpretations that have accompanied and enriched it, centred around questions extremely effectively summarised by the South Korean artist Heecheon Kim² in the question he poses to himself and to us: **"How can I be myself in this age?"***

¹L.Pirandello, *One, No One, and One Hundred Thousand*, Einaudi, 2014 (first published December 1925).

²From an interview with the artist published on Artreview.com on 25 March 2024.



La Turbo Avedon, *Full Figure*, 2024, sticker, 90 x 250 cm. Courtesy the artist.



Come cambia il nostro sé quando la prima cosa che gli altri conoscono di noi è il contenuto del nostro profilo sui social network? Cosa significa, oggi, essere online? *UNA, DOPPIA, COLLETTIVA* si propone come progetto dinamico volto a condurre lo spettatore in un percorso cangiante di declinazione del sé, attraverso le possibilità che permeano l'infosfera all'epoca del Metaverso. Al di là del gioco di parole, il riferimento va *in primis* al concetto di **identità**: che è *UNA*, anche perché espressa al singolare anche nella sua versione plurale; è *DOPPIA*, come ci insegnano da più di un secolo l'arte e la psicologia; ed è *COLLETTIVA*, perché nel suo affermarsi ha estremo bisogno delle altre.

Questi tre termini possono essere utilizzati anche per riassumere i connotati della formula espositiva: *UNA*, perché basata su un impianto omogeneo e unitario, un organismo solo i cui rizomi si diffondono per occupare varie sedi reali, virtuali o interstiziali; *DOPPIA*, sia perché ciascuna artista è presente in più vesti e con più progetti, sia perché curata da una diade curatoriale; e *COLLETTIVA*, infine, perché assume una forma espansa imprescindibilmente legata al dialogo e al confronto interno ed esterno, che va a costituire il senso profondo del progetto.

How does our self change when the first thing others know about us is the content of our social media profile? What does it mean *to be* online today? *UNI, DOUBLE, COLLECTIVE* aims to be a dynamic project that takes the viewer on a changing journey of the declining self through the possibilities that permeate the infosphere in the age of the Metaverse. Beyond the play on words, the reference is primarily to the concept of **identity**: which is *UNI*, also because it is expressed in the singular even in its plural version; it is *DOUBLE*, as art and psychology have taught us for more than a century; and it is *COLLECTIVE*, because in its affirmation it is in extreme need of the other.

These three terms can also be used to summarise the connotations of the exhibition formula: *UNI* because it is based on a homogeneous and unified layout, a single organism whose rhizomes spread to occupy different real, virtual or interstitial spaces; *DOUBLE*, both because each artist is present in several guises and with several projects, and because it is curated by a curatorial dyad; and *COLLECTIVE*, finally, because it takes on an extended form, inescapably linked to internal and external dialogue and confrontation, which constitutes the profound meaning of the project. For das.08, LaTurbo Avedon, Auriea Harvey, Kamilia Kard and Mara Oscar Cassiani present a multifaceted series of experiences, formats, and works that enter declining spaces according to aesthetic, dynamic, and thematic dialogues. These situations are designed to involve the viewer in creating a personal dramaturgy of experience, playing with staging and the infinite possibilities of declining the self. The research and languages of Avedon, Harvey, Kard and Cassiani are substantiated in object formats - sculptures, installations, videos - while each of the artists stages an ongoing social, cultural, political and economic evolutionary process, to give a sort of collective, choral interpretation.

Kamilia Kard, *HERbarium - Datura Stramonium*, 2025, sticker, 80 x 80 cm. Courtesy the artist.
Kamilia Kard, *HERbarium - Belladonna*, 2025, sticker, 80 x 80 cm. Courtesy the artist.

Per das.08, LaTurbo Avedon, Auriea Harvey, Kamilia Kard e Mara Oscar Cassiani si presentano con una serie poliedrica di eventi, formati e opere che si dispiegano negli spazi espositivi secondo dialoghi estetici, dinamici e tematici, creando situazioni deputate alla creazione di una drammaturgia personale dell'esperienza, giocando con la messa in scena di un altrove negli infiniti riverberi degli schermi. Le ricerche e i linguaggi di Avedon, Harvey, Kard e Cassiani si sostanziano in formati oggettuali - sculture, installazioni, video - mentre ognuna delle artiste porta in scena un processo evolutivo sociale, culturale, politico, economico in atto, per darne una sorta di lettura collettiva, corale.

"Quando ci confrontiamo con la nostra immagine nello specchio della macchina arriviamo a vederci in modo diverso. [...] Recentemente il computer è diventato qualcosa di più di uno strumento e di uno specchio: siamo in grado di penetrare nello schermo riflettente. Abbiamo imparato a vivere in mondi virtuali. Possiamo trovarci da soli a navigare oceani, scoprire misteri, e progettare grattacieli virtuali. Ma quando penetriamo nello schermo riflettente, sempre più frequentemente vi troviamo altra gente. [...] Migliaia di giocatori trascorrono fino a ottanta ore a settimana prendendo parte a esplorazioni e guerre intergalattiche in un computer game interattivo; attraverso descrizioni e comandi digitati, si creano personaggi che hanno incontri sessuali romantici e casuali, lavorano e incassano stipendi, partecipano a rituali e celebrazioni, si innamorano e si sposano. Per chi vi partecipa, tali accadimenti paiono concreti: "più reale della mia vita reale", in un gioco di reinvenzione del sé."³

"When we compare ourselves with our image in the mirror of the car, we come to see ourselves in a different way. [...] Recently, the computer has become more than just a tool and a mirror: we are able to penetrate the reflective screen. We have learned to live in virtual worlds. We can find ourselves navigating oceans, discovering mysteries, and designing virtual skyscrapers. But when we penetrate the reflective screen, more and more frequently we find other people there. [...] Thousands of players spend up to eighty hours a week taking part in explorations and intergalactic wars in an interactive computer game; through typed descriptions and commands, characters are created who have romantic and casual sexual encounters, work and collect salaries, participate in rituals and celebrations, fall in love and get married. For those who participate in them, these events seem concrete: "more real than my real life", in a game of reinvention of the self"³



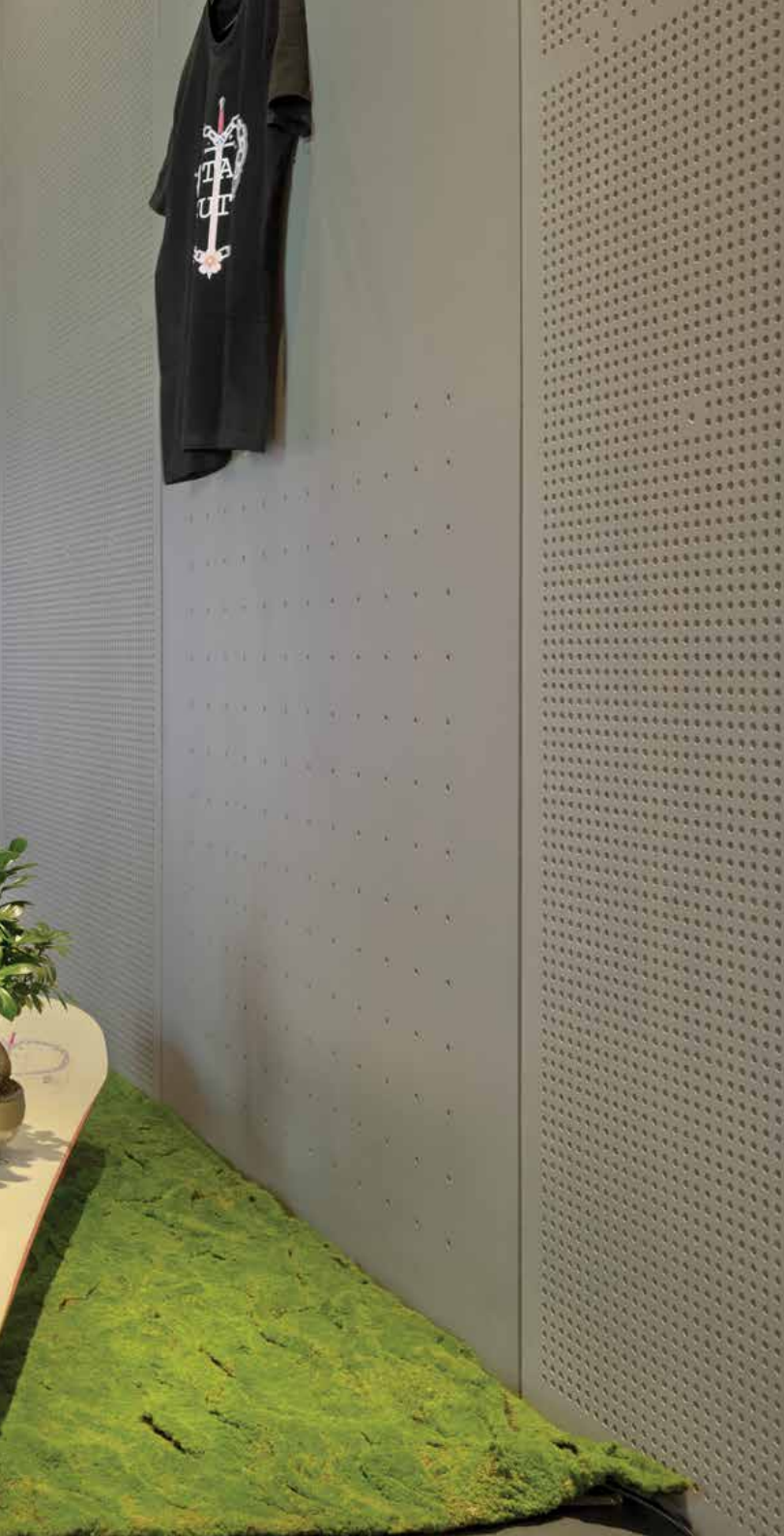
³S. Turkle, *Life on the Screen: identity at the age of the Internet*, 1995.

Auriea Harvey, *The Mystery v5-dv2 (chroma screen)*, 2022 - 2025, scultura digitale in ambiente HTML, realtà aumentata AR, unica, dimensioni variabili / digital sculpture in HTML setting, AR, unique, variable size. Courtesy the artist.









Installation view CUBO in Porta Europa, photo Vincenzo Ruocco.



Inquadra e visualizza la scultura di Auriea Harvey in AR.
Scan and view Auriea Harvey's AR sculpture.

Come evoluzione della rete, il Metaverso (Ball, 2022) rappresenta un cambiamento fondamentale nella nozione odierna di essere *online*, ridefinendo i confini tra fisico e virtuale, privato e collettivo, umano e più che umano. Prima, durante e dopo la pandemia, è anche emerso come spazio pubblico, ecosistema cruciale per esperienze sociali, conversazioni, progetti creativi e interazioni collettive. Il diffondersi di questo tipo di situazioni, esperienze artistiche nei mondi virtuali e nei vari metaversi, efficaci laboratori di sperimentazione per nuove drammaturgie multimediali, evidenzia come la dimensione spettatoriale sia sempre di più al centro della ricerca creativa. Gli artisti e le artiste riconoscono i metaversi *“come spazi per nuove esperienze e attività creative che aumentano il coinvolgimento e l’immersione”*⁴ e ne interrogano quindi le caratteristiche piegando, stressando le *affordances* delle piattaforme, nel tentativo di migliorare l’interazione tra performance, sistema digitale e pubblici connessi. Forme di collettività *DIWO* (*do it with others*) stanno innalzando la qualità della *user experience* a livelli sempre più coinvolgenti, invogliando a partecipare direttamente ad attività di creazione, condivisione, decisione, apprendimento e commercio, collettivamente. Nel 2025, i metaversi possono essere descritti come interrealtà, spazi sociali caratterizzati da una costante influenza esperienziale e identitaria tra contesto online e offline. Definiti anche *identity playgrounds* (parchi gioco dell’identità) per la possibilità che offrono di sperimentare, costruire liberamente una propria identità e avere pieno controllo della rappresentazione del sé online, qui, l’individuo ha la possibilità di scegliere con chi e in che modo condividere e presentare la propria identità sociale e la propria storia. Nei processi di costruzione dell’individualità in rete avviene spesso una dissociazione del legame, apparentemente inscindibile (almeno nei contesti offline) tra corpo e io. Questo gioco, tuttavia, presenta un limite rilevante,

⁴H. Kim, 2024

As an evolution of the Internet, the Metaverse (Ball, 2022) represents a fundamental change in today's notion of *being online*, redefining the boundaries between physical and virtual, private and collective, human and more than human. Before, during and after the pandemic, it also emerged as a public space, a crucial ecosystem for social experiences, conversations, creative projects and collective interactions. The spread of these types of situations, artistic experiences in virtual worlds and in the various metaverses, effectively laboratories of experimentation for new multimedia dramaturgies, highlights how the spectator dimension is increasingly at the centre of creative research. The artists recognise the metaverses *“as spaces for new experiences and creative activities that increase involvement and immersion”*⁴ and therefore question their characteristics by bending and stressing the affordances of the platforms in an attempt to improve the interaction between performance, the digital system and connected audiences. Forms of *DIWO* (*do it with others*) collectives are raising the quality of the user experience to increasingly immersive levels, enticing people to participate directly in collective activities of creating, sharing, deciding, learning and trading.

In 2025, metaverses can be defined as interrealities, social spaces characterised by a constant influence of experience and identity between online and offline contexts. Also called *identity playgrounds* for the possibility they offer to experiment, freely build one's own identity and have full control over online self-representation, here, individuals have the opportunity to choose with whom and in what way they share and present their social identity and history. In online processes of constructing individuality, there is often a dissociation of the seemingly inseparable (at least in offline contexts) link between body and ego. However, this game has a significant limitation, first pointed out by the US sociologist, psychologist and technologist

⁴H. Kim, 2024

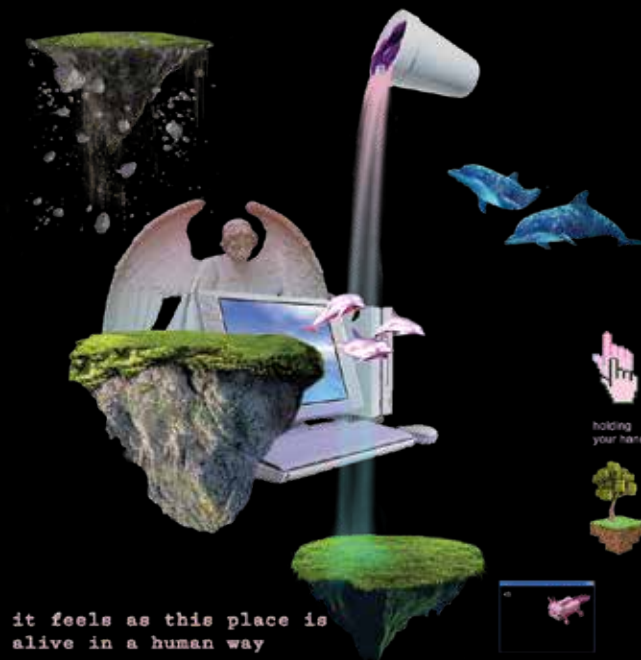




Kamila Kard, *HERbarium - Death Potion*, - *Dancing for an AI*, still da/from video FullHD, 2023 - ongoing. Courtesy the artist.







it feels as this place is
alive in a human way

You are
Cute



Online Now!

messo in luce per la prima volta dalla sociologa, psicologa e tecnologa statunitense Sherry Turkle, attinente alla saturazione del sé: secondo Turkle, gli individui trovano online gli ambienti ideali per poter sperimentare degli aspetti repressi del proprio sé, che perlopiù utilizzano nella costruzione dell'individualità virtuale. Tali pratiche sviluppano una poliedricità identitaria che - rievocando il capolavoro pirandelliano, giunto nel 2025 al suo centenario - libera l'individuo dalle convenzioni e dalle responsabilità sociali; anche le relazioni social online e offline vanno oltre lo *status* e i ruoli dell'individuo stesso.

Insieme alla rappresentazione di sé, i metaversi hanno reintrodotta la performatività del singolo come campo di azione specifico per l'indagine estroflessa dell'identità, ma sempre più spesso anche come sconfinata possibilità di creazione di *alter ego*, avatar, bambole, manichini, esseri ed entità ibride che travalicano i confini dell'umanità.

Attraversando, come Alice, lo schermo.

Sherry Turkle, concerning the saturation of the self: according to Turkle, individuals find online the ideal environments for experiencing repressed aspects of their selves, which they mostly use in the construction of virtual individuality. Such practices develop a multiplicity of identities that - to echo Pirandello's masterpiece, which reached its centenary in 2025 - liberate the individual from social conventions and responsibilities; even online and offline social relations transcend the status and roles of the individual.

Along with self-representation, metaverses have reintroduced the performativity of the self as a specific field of action for the extroverted exploration of identity, but increasingly also as limitless possibilities for the creation of alter egos, avatars, dolls, mannequins, beings and hybrid entities that transcend the boundaries of humanity.

Crossing the screen, like Alice.





Installation view, CUBO in Torre Unipol, photo Vincenzo Ruocco.

Processi, reti, situazioni.

*"La rappresentazione del sé è diventata un'abilità da coltivare e affinare, un tassello che va a completare il quadro della nostra identità complessiva, sia quando l'online e l'offline coincidono, sia quando sono radicalmente, e volutamente, divergenti. L'identità, che non è mai stata del tutto stabile, oggi si è completamente dissolta: il sé online è metamorfico, diffuso, nomade e cangiante. E il corpo, un elemento che sembrava destinato a passare in secondo piano, messo in ombra dalla retorica sul virtuale e sulla dimensione immateriale, svolge invece un ruolo di primissimo piano. Tra avatar, profile pic, selfie, cosplay e filtri di Instagram, il racconto di personalità, emozioni e sentimenti non è mai smaterializzato: passa attraverso volti, corpi, maschere e travestimenti."*⁵

L'estetica dei metaversi fonda le sue radici nella dimensione del *game design* e della produzione di paesaggi videoludici. L'esperienza della virtualità, che oggi vive una rinnovata fortuna, vede nella prospettiva rinascimentale e nella capacità pittorica di creare ambienti tridimensionali oltre la superficie della tela un antenato illustre. Molteplici fenomeni sviluppatisi in rete nel XXI secolo traggono ispirazione da rappresentazioni prospettiche semplificate che in alcuni casi accolgono elementi appartenenti alla classicità greco-romana inondate di colori pastello o fluo (statue e colonne nella *Vaporwave*) e in altri si configurano come scorci di interni e stanze anonime o disabitate (*Backrooms*).

Le opere di Avedon, Harvey, Kard e Cassiani, per *das.08* sono sculture, oggetti, installazioni, video; un'oggettivazione dell'arte concreta e finita, ma derivata dall'esigenza di *worldbuilding*, da un'esistenza digitale, da una *online liveness*: relazioni, emozioni, processi, azioni *in fieri*, che ci avvolgono, avvengono sotto i nostri occhi, intorno a noi.

⁵V. Tanni, postfazione a K. Kard, *Arte e Social media. Generatore di sentimenti*, 2022, Postmedia, Milano.

Processes, networks, situations

*"Self-presentation has become a skill to be cultivated and honed, a piece that completes the picture of our overall identity, both when online and offline coincide and when they are radically and deliberately divergent. Identity, never entirely stable, is now completely dissolved: the online self is metamorphic, diffuse, nomadic and changing. And the body, an element that seemed destined to take a back seat, overshadowed by the rhetoric of the virtual and immaterial dimension, instead plays a very prominent role. Between avatars, profile pictures, selfies, cosplay and Instagram filters, the narrative of personalities, emotions and feelings is never dematerialised: it passes through faces, bodies, masks and disguises."*⁵

The aesthetics of metaverses are rooted in the dimension of game design and the production of video game landscapes. The experience of virtuality, which today is experiencing renewed success, sees an illustrious ancestor in the Renaissance perspective and in the pictorial ability to create three-dimensional environments beyond the surface of the canvas. Many phenomena that developed online in the 21st century are inspired by simplified perspective representations that in some cases include elements that belong to Greek-Roman classicism, flooded with pastel or fluorescent colours (statues and columns in the *Vaporwave*), and in others they are configured as glimpses of anonymous or uninhabited interiors and rooms (*Backrooms*).

The works of Avedon, Harvey, Kard and Cassiani for *das.08* are sculptures, objects, installations, videos; an objectification of concrete and finite art, but derived from the need for *worldbuilding*, from a digital existence, from an *online liveness*: relationships, emotions, processes, actions *in progress*, which envelop us, take place before our eyes, around us.

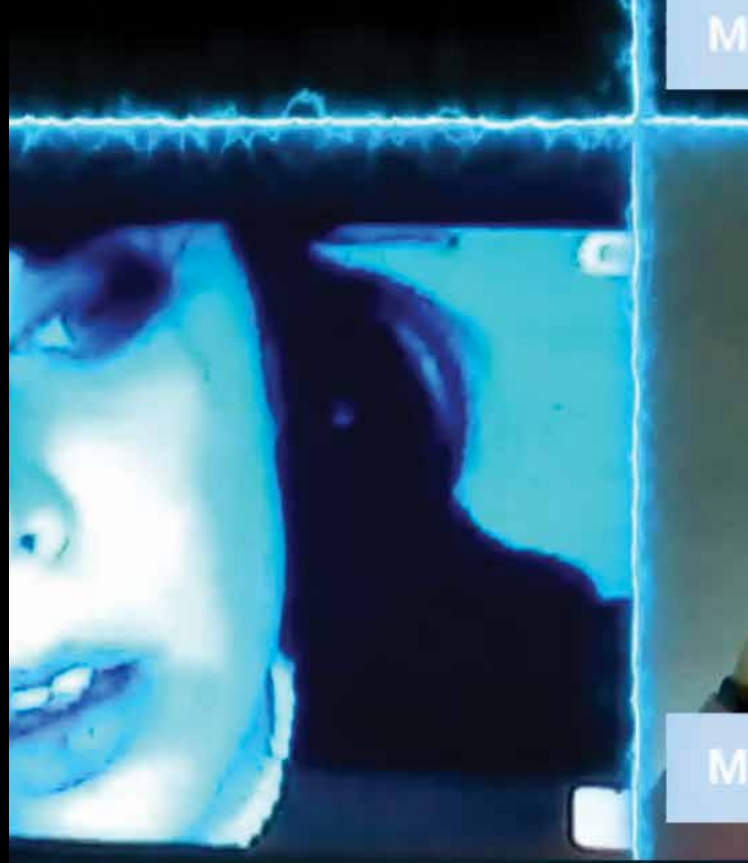
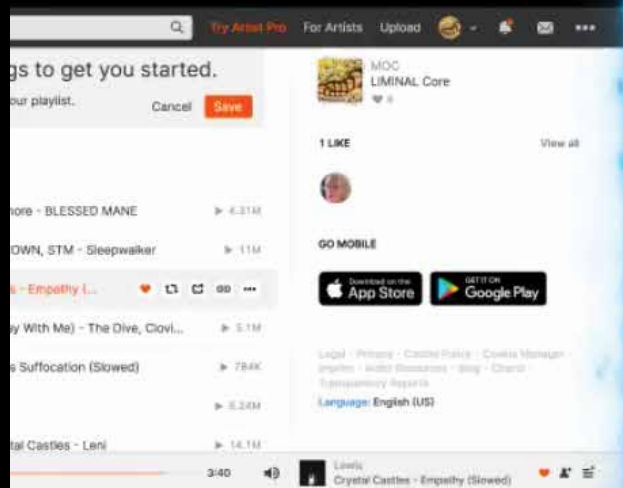
⁵V. Tanni, afterword to K. Kard, *Art and Social media. Generator of feelings*, 2022, Postmedia, Milan.



Ognuna delle artiste porta in scena un processo evolutivo sociale, culturale, politico, economico in atto, per darne una sorta di lettura collettiva, corale, contestualizzante durante il suo svolgersi. Dinamica che ha due caratteristiche principali: la prima è la natura ludica, giocosa, cute, critica ma costruttiva, destrutturante ma scanzonata, coinvolgente, molto divertente. La seconda è di colore, *mood*, più che di genere: l'intenzione che innesci e guida questi processi artistici è femminile, espansiva, calorosa; è un'indole a rapportarsi a dinamiche quali la costruzione di una *community*, la declinazione del sé corpo/persona attraverso le dimensioni digitali, in una maniera gentile e leggera, che coinvolge attraverso un fare che è accogliente, invogliante. Rivoluzionario, situazionista, non per rottura, ma per confidenza. L'approccio della mostra, e delle artiste, è quindi aperto e collaborativo (etnografico e sociologico), perché non prevede un individualismo monade in nessuna delle sue fasi, ma sempre una esigenza di collettività; il lavoro delle artiste porta i e le partecipanti dentro gli ecosistemi, dentro le situazioni, per farle scoprire e vivere con mano, occhi, orecchie, pelle, corpo. Perché in prima persona si faccia esperienza e conoscenza di queste realtà, alla ricerca di punti di riferimento da seguire - e che il lavoro delle artiste cerca appunto di comporre.



Attraversando lo schermo, la prima dimensione incontrata è *Stay Cute_UWU* di Mara Oscar Cassiani, una performance per ambienti reali e virtuali volta a sviluppare la creazione di una comunità temporanea. Nuovo capitolo della serie *La Fauna*, *Stay Cute_UWU* è un lavoro sull'eterna diffusione dei gesti e delle micro-coreografie nell'era degli algoritmi sociali e dei metaversi. Mentre ogni giorno milioni di camere da letto vengono caricate online, al loro interno milioni





OC



Ek



el



joy

Each of the artists brings to the stage a social, cultural, political and economic evolutionary process in progress, to give it a sort of collective, choral interpretation, contextualising it during its development. It is a dynamic that has two main characteristics: the first is its spontaneous nature, playful, *cute*, critical but constructive, de-structuring but light-hearted, engaging, and very fun. The second is about colour, *mood*, rather than gender: the intention that triggers and guides these artistic processes is feminine, expansive, warm; it is a disposition to relate to dynamics such as the construction of a *community*, the expression of the bodily/personal self through digital dimensions, in a gentle and light way, which involves doing what is welcoming, inviting. Revolutionary, situationist, not for rupture, but for confidence.

The approach of the exhibition, and of the artists, is therefore ethnographic and sociological, because it does not envisage a monadic individualism in any of its phases, but always a need for collectivity; the work of the artists brings the participants into the ecosystems, into the situations to make them discover and experience them with their hands, eyes, ears, skin and body. So that people can experience and get to know these realities first-hand, in search of reference points to follow - and which the work of the artists seeks to compose.



Crossing the screen, the first dimension encountered is *Stay Cute_UWU* by Mara Oscar Cassiani, a performance for real and virtual environments aimed at developing the creation of a temporary community. A new version of *La Fauna series*, *Stay Cute_UWU* is a work on the eternal spread of gestures and micro-choreographies in the age of social algorithms and metaverses.

Dream Potion



Nightshade Bell



Death Potion



Delphinium
Love Potion

Castor Oil





Mara Oscar Cassiani, *Immaterial*, 2025, sticker, 70 x 70cm, Courtesy the artist.

di utenti ripetono gli stessi gesti, a comporre una coreografia senza fine. Il gesto vaga per mimesi da una stanza all'altra, spesso senza nessuna variazione a parte il suo nuovo habitat: il corpo dell'esecutore e la stanza che lo ospita.

Nel lavoro di Cassiani, il movimento entra così in uno stato di esistenza espanso, varcando confini spaziali, temporali e culturali, inscritto nei muri virtuali dell'intero pianeta connesso, proiettandosi ovunque possa esserci un utente connesso e la sua webcam.

Stay Cute_UWU riunisce sullo stesso monitor una serie di performer convocate ad eseguire una coreografia per webcam. Ad accompagnare questo flusso visivo e gestuale, luci al neon, cuscini e cuori, adesivi galleggianti, *camouflage*, meme e *statement* motivazionali; nel passaggio tra un utente e l'altro, come in un macrorganismo, i linguaggi e i dati diventano eterni remix di una stessa informazione, un continuo spazio temporale di *abduction* (rapimento alieno) e riti dello user.

Oggi in un mondo creato per dati e informazioni, dolcezza ed emotività sono ormai onnipresenti online. Un gigantesco e complesso linguaggio universale primordiale basato su immagini ed emozioni. La carineria - *kawaii* in giapponese - va oltre però la mera estetica: è l'incarnazione di significati profondi come gentilezza, profondità emotiva e vulnerabilità, ma anche l'eredità di una ribellione agli standard e agli stereotipi della società, nata negli anni Settanta e oggi trascesa nella presenza online delle *e-girl*. *Cuteness* e *kawaii* si configurano come antidoto al conformismo stereotipato in favore della liberazione emotiva rappresentata da gattini, *emoticon* e *reaction*. In una società fissata sulla forza e sui risultati tangibili, dove le imperfezioni vengono spesso evitate, abbracciare la dolcezza funge da *soft tool* per l'accettazione di sé: *IT'S OK TO CRY*.⁶

⁶ Famoso brano della cantante e performer inglese SOPHIE del 2018.

While millions of bedrooms are uploaded online every day, within them millions of users repeat the same gestures, composing an endless choreography. The gesture wanders by mimesis from one room to another, often without any variation apart from its new habitat: the performer's body and the room that houses it.

In Cassiani's work, movement thus enters a state of expanded existence, crossing spatial, temporal and cultural boundaries, inscribed in the virtual walls of the entire connected planet, projecting itself wherever there may be a connected user and a webcam. *Stay Cute_UWU* brings together on the same monitor a series of performers for a webcam choreography. Accompanying this visual and gestural flow are neon lights, cushions and hearts, floating stickers, camouflage, memes and motivational statements; in the transition from one user to another, as in a macro-organism, languages and data become eternal remixes of the same information, a continuous temporal space of *alien abduction* and user rites.

Today, in a world created for data and information, sweetness and emotion are now omnipresent online. A gigantic and complex universal primordial language based on images and emotions. However, cuteness - *kawaii* in Japanese - goes beyond mere aesthetics: it embodies deeper meanings such as kindness, emotional depth and vulnerability, but also the legacy of a rebellion against the standards and stereotypes of society, born in the 1970s and now transcended in the online presence of e-girls. *Cuteness* and *kawaii* are configured as an antidote to stereotypical conformity in favour of the emotional liberation represented by kittens, emoticons and reactions.

In a society fixated on strength and tangible results, where imperfections are often shunned, embracing gentleness acts as a *soft tool* for self-acceptance: *IT'S OK TO CRY*.⁶

⁶ The famous song by the English singer and performer SOPHIE from 2018.





Mara Oscar Cassiani, *AI Love, Ghosts and Uncanny Valleys* <3. *I Broke up with my Ai and will never download them again detail*, 2023 - 2025, mixed media, installation view. Photo Vincenzo Ruocco.

In *Ai Love, Ghosts and uncanny valleys* <3. *I broke up with my Ai and will never download them again* (Ho rotto con la mia IA e non la scaricherò mai più), invece, Cassiani ritrae e racconta, in stile confessionale/ Youtuber, forme attuali di relazione e interazione tra utenti e intelligenze artificiali: nelle comunità di *incel* (*involuntary celibate*) entità virtuali vengono modellate a partire da immagini raccolte online, dando forma a partner ideali, infuse di quella che Gilbert Ryle nel 1949 chiamò il *ghost*, lo spirito, l'anima nella macchina. Un'opera in progress che esplora in termini speculativi la possibilità di innamorarsi di un'intelligenza artificiale e le diverse implicazioni di questa relazione, dal *ghosting* all'oppressione, riflettendo ironicamente sulle possibili conseguenze finanziarie, quali l'oggettificazione delle relazioni umane.

Attraverso video, review di YouTube, monitor, QR code e gadget, *AI love* delinea una visione distopica in cui l'IA viene descritta come compagna ideale, a sua volta però vittima di abusi "più che umani", incarnazione e specchio delle emozioni più aberranti.

La tecno-stregoneria, la sessualizzazione e la femminilità ricompaiono spesso nelle personificazioni contemporanee dell'IA, dalle rappresentazioni cinematografiche che le ritraggono come streghe digitali a danno degli uomini, alle assistenti vocali gentili e rassicuranti. Prendendo spunto da questa associazione AI-donna, *HERbarium - Dancing for an AI* di Kamilia Kard esplora la complessa relazione tra gli esseri umani e l'intelligenza artificiale, evidenziando il potere seduttivo, la manipolazione e la tecnofobia attraverso una coreografia in cui corpi umani, piante velenose e AI danzano insieme come streghe digitali, in una performance in cui tutti gli elementi si influenzano e attingono l'uno dall'altro. *HERbarium* è un progetto performativo e multimediale di danza interspecie, che combina proiezione e performance dal vivo, con una

In *Ai Love, Ghosts and uncanny valleys* <3. *I broke up with my Ai and will never download them again* Cassiani instead portrays and narrates, in a confessional/ Youtuber style, current forms of relationship and interaction between users and artificial intelligences: in the communities of *incels* (*involuntary celibates*) virtual entities are modelled starting from images collected online, giving shape to ideal partners, infused with what Gilbert Ryle in 1949 called the *ghost*, the spirit, the soul in the machine. It is a work in progress that explores in speculative terms the possibility of falling in love with an artificial intelligence and the different implications of this relationship, from *ghosting* to oppression, ironically reflecting on the possible financial consequences, such as the objectification of human relationships.

Through videos, YouTube reviews, monitors, QR codes and gadgets, *AI love* outlines a dystopian vision in which AI is described as an ideal companion, but in turn a victim of "more than human" abuse, the embodiment and mirror of the most aberrant emotions.

Techno-witchcraft, sexualization, and femininity often reappear in contemporary personifications of AI, from cinematic depictions that portray them as digital witches to the detriment of men, to voice assistants that are gentle and reassuring. Taking its cue from this AI-woman association, *HERbarium - Dancing for an AI* by Kamilia Kard explores the complex relationship between humans and artificial intelligence, highlighting the seductive power, manipulation and technophobia wielded by AI through a choreography in which human bodies, poisonous plants, and AI dance together like digital witches, in a performance in which all elements influence and draw from each other. *HERbarium* is also a performative and multimedia interspecies dance project, combining projection and live performance, with an original choreography performed by human dancers and transformed, in collaboration with



<3 we demand kitten democracy <3 we demand kitten democracy <3 we de

coreografia originale eseguita da danzatrici umane e trasformata, in collaborazione con un'intelligenza artificiale, in un modello che guida sia i movimenti dei performer sia quelli delle animazioni modellate in 3D. Tuttavia, ogni fase di questa traduzione introduce errori e sforzi interpretativi, creando un margine di incantesimo, una differenza inquietante e seducente. Kard sonda con acume ed eleganza le potenzialità dei nuovi linguaggi, le fisionomie dei corpi e degli spazi digitali, l'ibridazione culturale ed estetica tra offline e online. Scrive e sovrascrive coreografie virtuali e reali, indagando smarginamenti ed errori nel reciproco riflesso tra corpi reali e 3D.

Il coinvolgimento visivo, dinamico, emotivo che caratterizza le opere - materiche e virtuali - di *UNA*, *DOPPIA*, *COLLETTIVA* conduce il pubblico all'interno di un percorso rituale con cui interagire. Un mondo di suggestioni dall'antico che traspare e si concretizza nel quotidiano; ideogrammi provenienti da una gestualità legata ai riti di culto, e di celebrazione del passaggio da uno stato terreno a un altro, oltre: ultra.

artificial intelligence, into a model that guides both the movements of the performers and those of the 3D modelled animations. However, each phase of this translation introduces errors and interpretative efforts, creating an edge of enchantment, an uncanny and seductive difference. With insight and elegance, Kard probes the potential of new languages, the physiognomies of bodies and digital spaces, and the cultural and aesthetic hybridisation between offline and online. She writes and overwrites virtual and real choreographies, investigating margins and errors in the mutual reflection between real and 3D bodies.

The visual, dynamic, emotional involvement that characterises the works - material and virtual - of *UNI*, *DOUBLE*, *COLLECTIVE* leads the public through a ritual path to interact with. A world of ancient suggestions that shines through and materialises in everyday life; ideograms deriving from gestures linked to cultic rites, and the celebration of the transition from one earthly state to another, beyond: ultra.

Riti, miti, archetipi.

La rete e le sue comunità sono spesso portatrici di fascinazioni e ritualità primordiali, ricordando quasi l'immagine di una tribù riunita intorno a un fuoco, una schiera di individui che si ritrovano aggregati da un centro energetico, diventando comunità. In *UNA*, *DOPPIA*, *COLLETTIVA*, accompagnandoci, le artiste invitano a esplorare il nuovo, le possibilità, le dimensioni, i mondi virtuali, insieme, in gruppo. Il sentiero, la guida che tracciano non si muove per dogmi, non va per *cliché*, per stereotipi, ma per archetipi, riconoscendone e ricostruendone antichi e nuovi che diventano stelle polari, una sorta di mappa, *know-how* umano, antropologico e atavico che trova, oggi come in passato, un suo modo di essere chiave interpretativa dell'ambiente, della comunità, della situazione stessa. Teschi, conchiglie, fiori, maschere/visori ma anche delfini, gattini, spade e lattine: questi riferimenti simbolici a figure archetipiche di tutti i tempi, è molto diffuso nella produzione artistica più recente, soprattutto in relazione alle culture digitali. Un po' come per cercare di disegnare una bussola, dare degli strumenti di lessico, di comprensione per questi nuovi ambienti, con un approccio anche umanistico, in un senso curioso della coscienza umana che si mette in relazione con l'ecosistema da interpretare.

Nelle opere in mostra e nelle performance è presente una riflessione sull'elemento naturale che risulta anche come soggetto protagonista nell'allestimento. Il verde organizzato, il giardino, persino l'idea di *Hortus Conclusus* medievale non solo trovano ispirazione da elementi che connotano gli spazi di CUBO (il parco in Porta Europa e i terrari in Torre), ma sono precisi riferimenti di un'estetica tecnologica.

Rites, myths, archetypes.

The Internet and its communities are often the bearers of primordial fascinations and rituals, almost recalling the image of a tribe gathered around a fire, a group of individuals who find themselves brought together by an energy centre, becoming a community. In *UNI*, *DOUBLE*, *COLLECTIVE*, the artists, accompanying us, invite us to explore the new, possibilities, dimensions, and virtual worlds, together, in a group. The path, the guide that they trace does not move by dogma, it does not go to clichés, to stereotypes, but to archetypes, recognising and reconstructing old and new ones that become polar stars, a sort of map, human, anthropological and atavistic *know-how* that, today as in the past, finds its own way of being a key to interpreting the environment, the community, the situation itself. Skulls, shells, flowers, masks/visors but also dolphins, kittens, swords and cans: these symbolic references to archetypal figures from every time are widespread in the most recent artistic production, especially in relation to digital cultures. It's a bit like trying to draw a compass, to provide tools of lexicon and understanding for these new environments, with a humanistic approach, in a curious sense of human conscience that relates to the ecosystem to be interpreted.

In the works on display and in the performances there is a reflection on the natural element which also appears as the main subject in the installation. The organised greenery, the garden, even the idea of the medieval *Hortus Conclusus* are not only inspired by elements that characterise the spaces of CUBO (the garden in Porta Europa and the terrariums in the Tower) but are precise references of a technological aesthetic.

Auriea Harvey, *The Mystery* v5-0v2, 2024-2025, scultura digitale in ambiente HTML / digital sculpture in HTML. Courtesy the artist.





Inquadra e visualizza la scultura in digitale di Auriea Harvey.
Scan and view Auriea Harvey's digital sculpture.

Toxic Garden è una esperienza partecipativa online che si svolge in una mappa di Roblox⁷ progettata da Kamilia Kard. Privati del loro avatar personalizzato e trasformati casualmente in una delle 7 piante velenose che abitano l'ambiente, i partecipanti danzano insieme, esplorano lo spazio e scoprono un giardino abitato da piante velenose e piccole sorprese. Ispirandosi alla natura, Kard ha immaginato una coreografia che vuole essere un monito e una reazione agli atteggiamenti manipolatori, utilizzando la *motion capture* e l'intelligenza artificiale per catturare ed elaborare i movimenti di quattro danzatrici professioniste. In *Toxic Garden* le piante velenose - rappresentazioni metaforiche di diverse forme di relazioni tossiche - danno forma a uno scenario in cui gli utenti, liberati dal loro io abituale e protetti dall'opacità dei loro nuovi avatar, possono relazionarsi tra loro e interagire con l'ambiente circostante, imparando a riconoscere le situazioni tossiche e a sviluppare una reazione positiva ad esse. Incarnando diverse fasi tipiche di una relazione tossica, i passi di danza sono disponibili sulla mappa e utilizzabili dai partecipanti come 'mosse', unità individuali di espressione: un pacchetto di *emotes* originali che permette a chiunque di creare anche la propria coreografia personale. Il risultato è un luogo online dove individui di diverse generazioni e genere possono incontrarsi, socializzare e riflettere collettivamente sull'inclusione, la parità di genere e il pericolo di comportamenti manipolatori.

L'individuo è ciò che comunica e ha la possibilità di scegliere con chi e come condividere la propria storia e identità sociale. Trova online ambienti ideali per sperimentare aspetti nascosti del proprio io, utilizzandoli nella costruzione del sé virtuale. Oltre

Toxic Garden is an online participatory experience that takes place in a Roblox map⁷ designed by Kamilia Kard. Deprived of their personalised avatars and randomly transformed into one of the 7 poisonous plants that inhabit the environment, the participants dance together, explore the space, and discover a garden inhabited by poisonous plants and small surprises. Inspired by nature, Kard imagined a choreography meant to be a warning and a reaction to manipulative attitudes, using motion capture and artificial intelligence to capture and process the movements of four professional dancers. In *Toxic Garden*, poisonous plants - metaphorical representations of different forms of toxic relationships - give shape to a scenario in which users, freed from their usual selves and protected by the opacity of their new avatars, can relate to each other and interact with the surrounding environment, learning to recognise toxic situations and develop a positive reaction to them. Embodying different stages typical of a toxic relationship, dance steps are available on the map and can be used by participants as 'moves', individual units of expression: a package of original *emotes* that allows anyone to create their own personal choreography. The result is an online space where individuals of different generations and genders can meet, socialise and collectively reflect on inclusion, gender equality and the danger of manipulative behaviours.

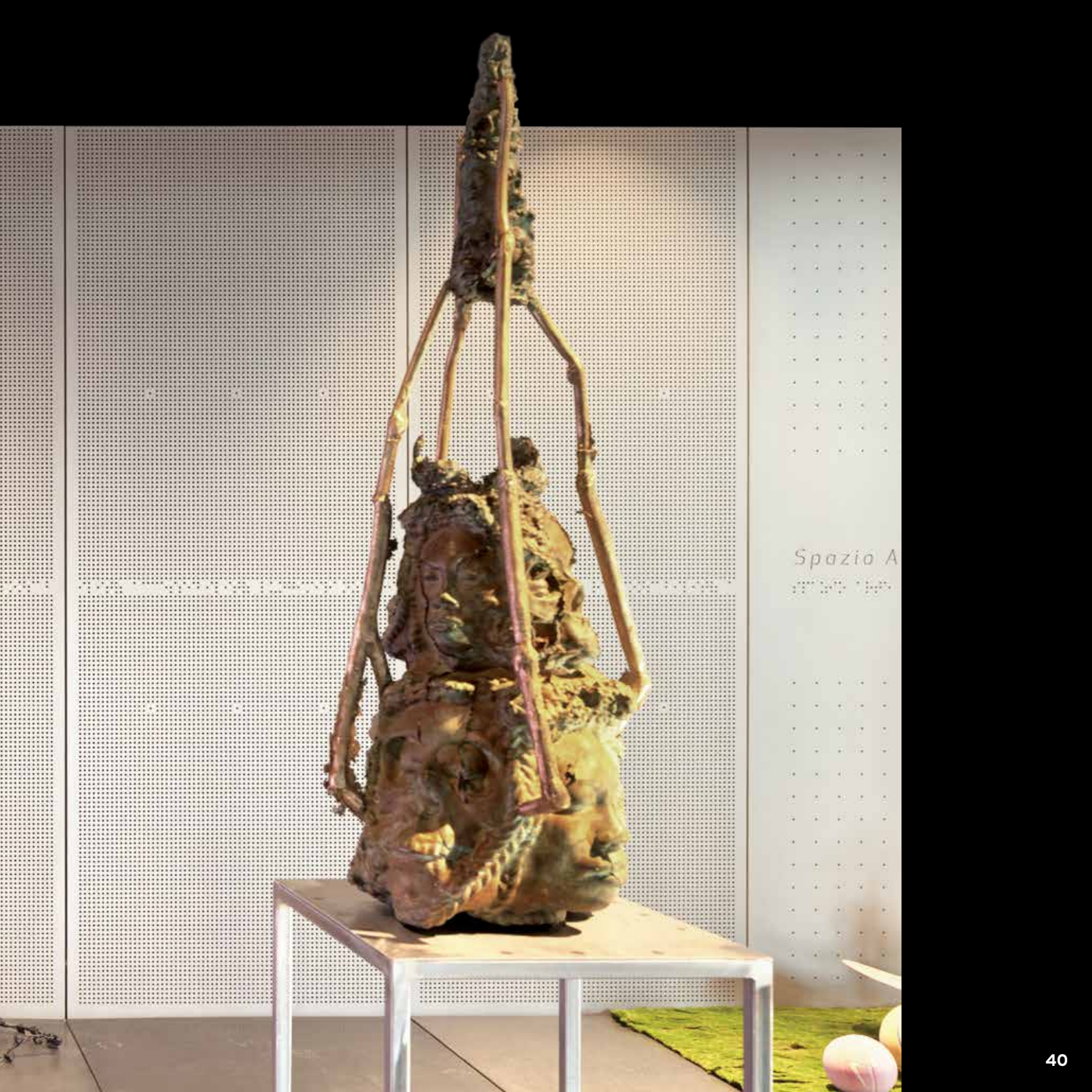
The individual is what communicates and has the opportunity to choose with whom and how to share their history and social identity. Ideal environments to experience hidden aspects of your self are found online, using them in the construction of the virtual self. In addition to representation, metaverses have

⁷ Roblox è un popolare MMOG che consente di giocare, ma anche creare e condividere contenuti in mappe virtuali, collettivamente. Lanciato nel 2006, è diventato rapidamente uno dei giochi più popolari al mondo, con milioni di utenti attivi ogni giorno. Negli ultimi anni, gli ambienti online sono diventati il contesto principale in cui si manifestano i comportamenti tossici, colpendo profondamente soprattutto adolescenti e preadolescenti: abitato per lo più da giovani giocatori, Roblox è il contesto ideale in cui affrontare queste problematiche.

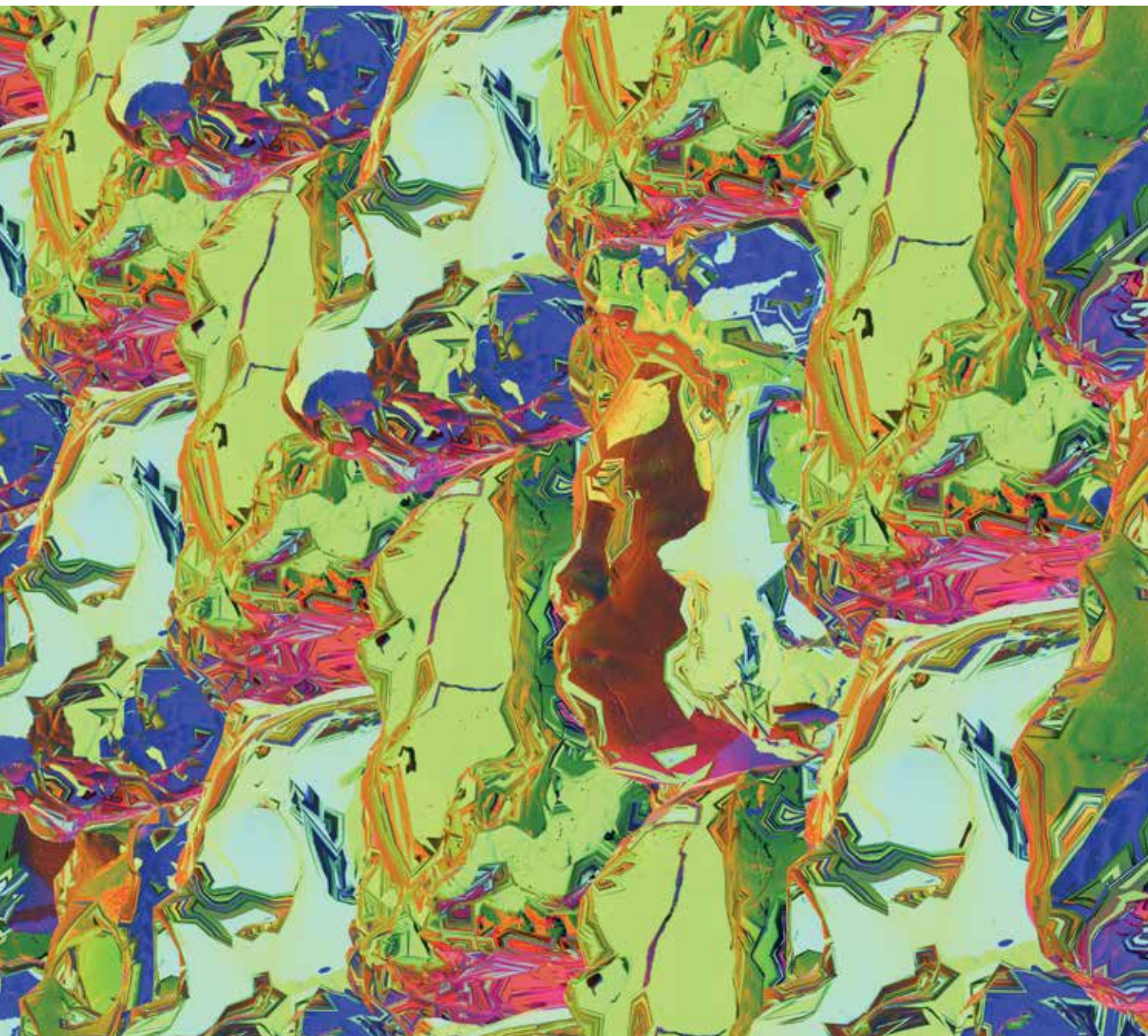
⁷ Roblox is a popular MMOG that allows you to play, but also to collectively create and share content in virtual maps. Launched in 2006, it has quickly become one of the most popular games in the world, with millions of active users every day. In recent years, online environments have become the main context where toxic behaviours occur, deeply affecting adolescents and pre-adolescents: mostly inhabited by young players, Roblox is the ideal context in which to address these problems.







Spazio A
1980-1985



Auriea Harvey, *The Mystery v5-dv2 (chroma screen)*, 2022 - 2025, scultura digitale in ambiente HTML, realtà aumentata AR, unica, dimensioni variabili / digital sculpture in HTML setting, AR, unique, variable size. Courtesy the artist.

alla rappresentazione, i metaversi hanno portato alla ribalta anche una performatività del sé come sconfinata possibilità di creazione di *alter ego*, avatar, esseri ed entità ibride che travalicano i confini della quotidianità. Nelle culture digitali, linguaggi come la danza e il ritratto diventano allora sistemi relazionali di condivisione emotiva, che si avvalgono di strumenti e dispositivi in grado di portare gli utenti ad abitare i luoghi che loro stessi hanno modellato, da protagonisti. Questo processo spesso tende a dissociare il legame tra corpo e lo, apparentemente inscindibile invece nei contesti offline.

Pur abitando sempre la stessa carne, in decine di migliaia di anni, l'*homo sapiens* ha intessuto una storia di processi simbolici, ideali e materiali che trovano nella *liveness* digitale nuove possibilità di esistenza virtuale dal vivo e in tempo reale, ampliando lo spaziotempo condivisibile oltre le limitazioni fisiche. Nell'epoca del postumano, il corpo biologico, pur rimanendo primo e imprescindibile *medium*, risulta sempre più smaterializzato, disseminato, aumentato, contaminato con altre entità naturali e artificiali: è su questa attuale condizione che si concentra la sperimentazione artistica.

The Mystery v5-dv3 (fools gold) e *The Mystery v5-dv2 (gold stack bricks)* sono due opere inedite presentate per la prima volta da Auriea Harvey negli spazi di CUBO, in occasione di das.08. Seguendo una poetica che inizia dalle forme corporee, spesso quelle dell'artista stessa, per trasformarle continuamente attraverso la manipolazione materica, sia fisica che digitale, le sculture di Harvey vengono stampate anche in 3D per stratificazione di rendering in vari materiali e iterazioni, un processo avanti e indietro tra l'artista e il computer. Cifra stilistica dell'artista è anche l'accompagnamento, il binomio fra riproposizione fisica e digitale delle sculture in mostra.

Per la serie scultorea *The Mystery*, che si

also brought to the fore a performativity of the self as a boundless possibility of creating *alter egos*, avatars, beings and hybrid entities that transcend the boundaries of everyday life. In digital cultures, languages such as dance and portraits become relational systems of emotional sharing, which make use of tools and devices capable of bringing users to inhabit the places that they themselves have modelled as protagonists. This process often tends to dissociate the link between body and Ego, seemingly inseparable in offline contexts.

Although still inhabiting the same flesh, over tens of thousands of years, *homo sapiens* has woven a history of symbolic, ideal and material processes that find new possibilities in digital liveness for virtual existence, live and in real time, expanding shareable space-time beyond physical limitations. In the post-human era, the biological body, while remaining the first and essential medium, is increasingly dematerialised, disseminated, augmented, and contaminated with other natural and artificial entities: the artistic experimentation is focused on this current condition.

The Mystery v5-dv3 (fools gold) and *The Mystery v5-dv2 (gold stack bricks)* are two new works presented for the first time by Auriea Harvey in the spaces at CUBO, on the occasion of das.08. Following a poetics that begins with bodily forms, often those of the artist herself, to continuously transform them through material manipulation, both physical and digital, Harvey's sculptures are also 3D printed by layering renderings in various materials and iterations, a back-and-forth process between the artist and the computer. The artist's stylistic figure is also the accompaniment, the combination of physical and digital re-presentation of the sculptures on display.

For the sculptural series *The Mystery*, which is distinguished by its material grain in which elements

contraddistingue per la granatura materica in cui spiccano gli elementi riconducibili a teschi e al volto di Harvey, l'artista combina processi digitali e corporei per creare sculture nello spazio fisico e nella realtà mista. Sempre interessata alla sensuale tensione tra digitale e fisico, nelle sue sculture propone una sintesi di narrazioni personali e di sviluppo dei personaggi rappresentati, rendendo visibile il non raccontato attraverso la forma, l'interazione e l'immersione.

In questa trasmutazione tra formati e forme, sempre nascono anche nuovi personaggi: al centro di ogni interazione, digitale o meno, c'è la questione dell'umanità. Novità di questa produzione, il forte richiamo ad estetiche latino-americane e ad oggetti tradizionali sciamanici.

Con *The Mystery v5-dv2 (chroma screen)* Harvey porta in mostra nuovi lavori nati dalla più recente fascinazione per la stampa e scultura digitale 3D: teste, teschi e ritratti che partono dai dati del corpo - del viso dell'artista mixato digitalmente con altri dati provenienti da altri corpi, visi, teschi antichi e d'arte: per raccontare di un futuro in cui viviamo, in cui antico e nuovo danno vita al contemporaneo.

traceable to skulls and Harvey's face stand out, the artist combines digital and corporeal processes to create sculptures in physical space and mixed reality. Always interested in the sensual tension between digital and physical, in her sculptures she proposes a synthesis of personal narratives and the development of the characters depicted, making the untold visible through form, interaction and immersion. In this transmutation between formats and forms, new characters are always born: the question of humanity is at the centre of every iteration, digital or not. A novelty of this production is the strong reference to Latin American aesthetics and traditional shamanic objects.

With *The Mystery v5-dv2 (chroma screen)* Harvey brings to the exhibition new works born from the most recent fascination for 3D digital printing and sculpture: heads, skulls and portraits that start from body data - of the artist's face digitally mixed with other data from other ancient and artistic bodies, faces and skulls: to tell of a future in which we live, in which ancient and new give life to the contemporary.

Spazi, pubblici, *community*.

In das.08, le esperienze presentate in mostra hanno una doppia modalità di esistenza e collocazione *phygital*, tutte contraddistinte dalla dimensione collettiva della fruizione, che porta alla intersezione di *community online* e alla costruzione di relazioni e partecipazione.

Guidata dalle artiste, la comunità di spettatori e spettatrici esplora, scopre personalmente e collettivamente le ambientazioni e le esperienze proposte, narrate in maniera aperta, invitando alla partecipazione attiva, sensoriale, corporea, gestuale.

Queste pratiche sono inscrivibili non solo all'arte del processo, ma anche nell'alveo dell'arte nello spazio pubblico, delle pratiche sociali, che come sappiamo - soprattutto *in primis* negli anni Settanta poi nei Novanta - è uscita dalle istituzioni, dai luoghi preposti per invadere le piazze, le strade, l'ambiente. Oggi, lo spazio pubblico da esplorare, conoscere e in un certo senso riconquistare è quello condiviso attraverso la rete, le piattaforme e i metaversi attraversati quotidianamente, da invadere appunto anche in una maniera sociale, culturale e politica.

Le artiste, come noi, sono immerse in una realtà sfaccettata in cui l'identità assume tanti riflessi quanti potrebbero essere quelli di uno schermo retroilluminato. Nel mondo delle piattaforme social, termini come profilo e utente assumono un significato preciso in relazione alla continua necessità di creare, modificare, aggiornare o proteggere la propria immagine pubblica. L'utilizzo del termine avatar, che l'informatica mutua dall'induismo, ha varcato i confini di ristretti ambiti disciplinari divenendo l'appellativo più comune con cui si rappresentano le forme del visitatore in rete, ribaltando per certi versi l'idea dell'incarnazione della divinità in un corpo terreno verso la prospettiva di un gioco di ruoli contemporaneo,

Spaces, public, *community*.

At das.08, the experiences presented in the exhibition have a dual mode of existence and *physical* location, all characterised by the collective dimension of enjoyment, which leads to the intersection of *online community* and the construction of relationships and participation.

Guided by the artists, the community of spectators and viewers explores and personally and collectively discovers the proposed settings and experiences, narrated in an open manner, inviting active, sensorial, bodily and gestural participation.

These practices are inscribed not only in the art of the process, but also in the context of art in the public space, of social practices, which as we know - especially in the 1970s and then in the 1990s - came out of institutions, out of designated places to invade the squares, the streets, the environment. Today, the public space to be explored, known and in a certain sense reconquered is that shared through the Internet, platforms and metaverses crossed on a daily basis, to be invaded socially, culturally and politically.

The artists, like us, are immersed in a multifaceted reality in which identity takes on as many reflections as those of a backlit screen could be. In the world of social platforms, terms such as profile and user take on a precise meaning in relation to the continuous need to create, modify, update or protect one's public image. The use of the term avatar, which IT borrowed from Hinduism, has crossed the boundaries of narrow disciplinary areas, becoming the most common appellation with which the forms of the visitor are represented on the Internet, overturning in some ways the idea of the incarnation of divinity in an earthly body towards the perspective of a contemporary game of roles, in which the individual dresses themselves in multiple appearances that vary

in cui l'individuo si veste di molteplici apparenze che variano a seconda dei contesti virtuali.⁸

La possibilità di abitare metaversi è per le artiste occasione per svelare quanto possano essere in realtà alcova, incubatori di emotività declinata attraverso il gesto, la relazione - in termini di partner, di amicizia, di convivenza, di gioco - collettiva: quando si parla di rete, le comunità diventano globali, transnazionali, senza confini. Ecco, il lavoro delle artiste inneggia ad una sorta di riappropriazione degli spazi pubblici online, e tornando ai termini iniziali, ne indica le qualità giocose, accoglienti, femminili e comunitarie, cercando di carpire come funzionano determinati sistemi di potere, strutturati e privati. Le artiste invitano invece a conoscere in prima persona piattaforme e metaversi da protagonisti e protagoniste, non subirli perché diventino ambienti di quotidianità espressiva e di collettività.

Permanent Sunset è la video documentazione di una performance *in-game ongoing* in cui LaTurbo Avedon sceglie di sganciarsi dagli obiettivi o dalle attività dei videogiochi e di cercare uno spazio contemplativo, oziando nei tramonti creati in questi mondi virtuali. Recentemente acquisito da importanti collezioni come *Onassis Foundation* e *Julia Stoschek Collection*, questo autoritratto evolutivo di Avedon è divenuto icona di una forma di esistenzialismo online, neoromantico 4.0. Allestito negli spazi di CUBO in Torre Unipol, al venticinquesimo piano di un grattacielo che svetta sullo skyline di Bologna, *Permanent Sunset* espande i limiti dei suoi orizzonti fuori dalla cornice del monitor creando punti di continuità tra il paesaggio videoludico e quello urbanistico all'esterno delle vetrate.

⁸ L'accezione di avatar come rappresentazione grafica e virtuale di una o più individualità, in informatica, utilizzata in ambito videoludico fin dalla seconda metà degli anni '80 e sempre più diffusa nel linguaggio comune, si configura anche come un tema cardine della cultura visiva contemporanea. Dal capolavoro cinematografico di James Cameron (2009) fino alla serie *Upload* (2020) creata da Greg Daniels, sono moltissimi gli esempi che testimoniano il crescente interesse e le possibili riflessioni teoriche che scaturiscono da questo utilizzo del termine.

according to virtual contexts.⁸

The possibility of living in the metaverse is an opportunity for the artists to reveal the extent to which they can actually be an alcove, incubators of emotion expressed through the gesture, the relationship - in terms of partners, friendship, coexistence, collective play: when we talk about the Internet, communities become global, transnational, without borders. Here, the work of the artists sings the praises of a sort of reappropriation of public spaces online, and returning to the initial terms, indicates their playful, welcoming, feminine and community qualities, trying to understand how certain systems of power, structured and private, function. The artists instead invite us to get to know platforms and metaverses first-hand as protagonists, not to be subjected to them, so that they become environments of expressive daily life and collectivity.

Permanent Sunset is the video documentation of an *ongoing in-game* performance in which LaTurbo Avedon chooses to disengage from the goals or activities of video games and seek a contemplative space, lazing around in the sunsets created in these virtual worlds. Recently acquired by major collections such as the *Onassis Foundation* and the *Julia Stoschek Collection*, this evolutionary self-portrait of Avedon has become an icon of an online, neo-romantic 4.0 form of existentialism. Set up in the CUBO spaces in Torre Unipol, on the twenty-fifth floor of a skyscraper that towers over the Bologna skyline, *Permanent Sunset* expands the limits of its horizons outside the frame of the monitor, creating points of continuity between the video game landscape and the urban landscape outside the windows.

⁸ The meaning of avatars as a graphic and virtual representation of one or more individualities in IT, used in the realm of video games since the second half of the 1980s and increasingly widespread in common language, is also a key theme of contemporary visual culture. From James Cameron's 2009 cinematographic masterpiece to the *Upload series* (2020) created by Greg Daniels, there are many examples that testify to the growing interest and possible theoretical reflections that arise from this use of the term.



LaTurbo Avedon, *Permanent Sunset*, 2020 - ongoing, still da/from video. Courtesy the artist.



Spazio **Arte**



Installation view, CUBO in Torre Unipol, photo Vincenzo Ruocco.

Cusp (Outside/Inside), della serie *Materia*, è invece l'ultima creazione collettiva di Avedon, presentata per la prima volta in Italia a CUBO per das.08 come installazione e come live streaming. Prevede la creazione e diffusione di artefatti virtuali unici, integrati in una blockchain in grado di influenzare l'estetica, le forme e il futuro del sistema generale dell'opera. *Materia* ha introdotto nel lavoro di Avedon la partecipazione attiva del pubblico, inserendo il sondaggio nel flusso di creazione dell'estetica dei luoghi e della figura dell'avatar delle artiste stesse - oltre alla possibilità di collezionare una serie di cimeli virtuali, funzione tipica dei metaversi. Ogni scelta ha così un impatto significativo su tutte le esperienze virtuali di Avedon: le prossime opere, simulazioni, autoritratti e altre iniziative avranno caratteristiche e variabili estetiche in relazione a ciò che viene votato, costruendo una storia e una tradizione - personale per le artiste - intorno alle decisioni del pubblico.

Cusp (Outside/Inside) esplora e descrive una location caratterizzata dalle proprietà cromatiche blu-verde, un ambiente navigabile composto da un atrio con una grande installazione scultorea cui segue una passerella illuminata. Dalla parte opposta si incontra lo studio virtuale di Avedon, dove sono esposti i lavori in corso e la sala in cui è stato composto l'Autoritratto Interiore. Soprattutto, *Cusp (Outside/Inside)* presenta per la prima volta al pubblico una nuova doppia declinazione dell'avatar di Avedon, che sembra quasi emergere dal profilo di una conchiglia luminescente, simbolicamente legata alla *Nascita di Venere* in molte culture occidentali: il riferimento va infatti alla generazione di un'individualità, e nello stesso tempo la scomparsa della 'figurina personaggio' che prima rappresentava le artiste.

Di Federica Patti e Claudio Musso.

Cusp (Outside/Inside), from the *Materia* series, is the latest collective creation by Avedon, presented for the first time in Italy at CUBO for das.08 as an installation and live streaming.

It involves the creation and dissemination of unique virtual artefacts, embedded in a blockchain capable of influencing the aesthetics, forms and future of the overall system of the work.

Materia introduced the active participation of the public into Avedon's work, inserting the survey in the flow of creating the aesthetics of the places and the avatar figure of the artists themselves - in addition to the possibility of collecting a series of virtual relics, a typical function of metaverses. Each choice thus has a significant impact on all of Avedon's virtual experiences: upcoming works, simulations, self-portraits and other initiatives will have characteristics and aesthetic variables concerning what is voted on, building a history and a tradition - personal for the artists - around the audience's decisions.

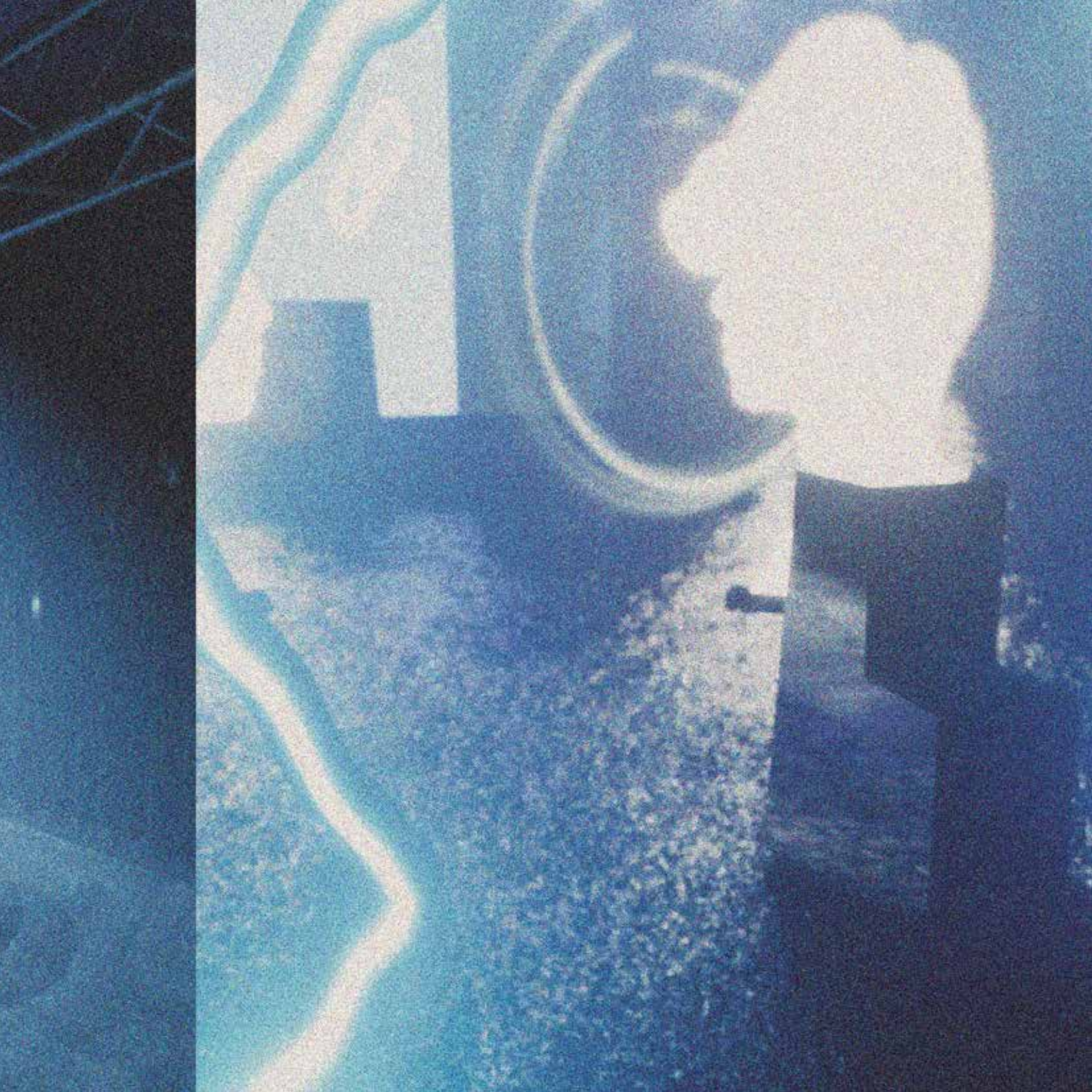
Cusp (Outside/Inside) explores and describes a location characterised by blue-green chromatic properties, a navigable environment consisting of an atrium with a large sculptural installation, followed by an illuminated walkway. On the opposite side is Avedon's virtual studio, where works in progress and the room in which the Interior Self-portrait was composed are displayed. Above all, *Cusp (Outside/Inside)* presents to the public for the first time a new double version of Avedon's avatar, which almost seems to emerge from the profile of a luminescent shell, symbolically linked to the *Birth of Venus* in many Western cultures: in fact, the reference points to the generation of an individuality, and at the same time the disappearance of the 'figurine character' that previously represented the artists.

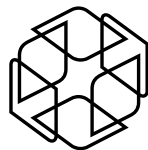
By Federica Patti and Claudio Musso.

LaTurbo Avedon, *Cusp (Outside/Inside)*, *Materia* series, 2024, installation view, photo Vincenzo Ruocco.
LaTurbo Avedon, *Studios, Cusp (Outside/Inside)*, *Materia* series, 2024, still da video. Courtesy the artist.









CUBO
Condividere Cultura

CUBO in
**PORTA
EUROPA
Bologna**
Piazza Vieira
de Mello, 3 e 5
Tel. 051.507.6060

CUBO in
**TORRE
UNIPOL
Bologna**
Via Larga, 8
Tel. 051.507.6060


CUBO
Condividere Cultura



cubounipol.it



App
CUBO 