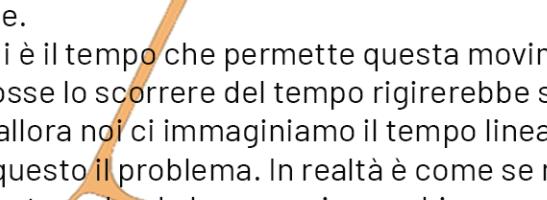


La ricerca che porta avanti il collettivo Casgracu si fonda sull'analisi dei termini Tempo e Spazio, e di come il risultato della loro interazione, individuato nell'identità, possa mutarne la forma al variare dei loro valori. Lo zootropo è stato il punto di partenza, nonché oggettificazione di tale meccanismo di interazione, e partendo da uno studio prettamente oggettuale e funzionale, si è poi passati a scomporlo nelle sue parti per approfondire quest'analisi e tradurla da un punto di vista concettuale. L'interesse per questo dispositivo nasce proprio in relazione al suo funzionamento: la possibilità di vedere immagini in movimento; ecco quindi che la rapida successione di immagini in uno spazio circolare, traduce visivamente l'legame esistente fra i termini sopra citati e mostra come questo concetto possa essere applicato anche in altri contesti. Tale ricerca ha portato alla costante ridefinizione dei tre punti di partenza, tempo spazio e identità, senza mai trovare un'espressione conclusiva e ricominciando sempre dal principio; una dinamica che ha portato il collettivo ad una nuova esperienza, quella del loop, dove una situazione esplorativa di stallo è divenuta successivamente la base della metodologia progettuale. Intervenendo, allora, per mettere in crisi e interrompere il loop autistico di questa ricerca, si è arrivati alla visualizzazione di un applicativo, una soluzione modificabile che non è mai la stessa, in cui vengono mostrate contemporaneamente variazioni e variabili. L'intento è quello di proporre un'esperienza critica dello schema del loop, una configurazione incrinata, che possa fornire una nuova possibilità di lettura degli assunti "tipici" legati alla percezione di tempo, spazio e identità nella quotidianità. Considerando la criticità dell'immaterialità di questi concetti, e l'impossibilità di collocarli in un contesto universale, la soluzione per dare fisicità a questo progetto è stata quella di creare un spazio virtuale posizionato all'interno di una pagina web, fruibile in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento attraverso un link. La piattaforma si compone di quattro stanze che sono le rappresentazioni oggettuali concettuali degli elementi presi in esame: lo zootropo, in cui la velocità modifica la percezione dello spazio; il diagramma di Voronoi, che mostra un'astrazione della nozione di agorà e dove lo spazio è modificato dallo spostamento degli individui; la molla, in cui la percezione del tempo è alterata attraverso la prospettiva; la coscienza del sistema, il luogo in cui è possibile leggere la storia dei movimenti avvenuti e che ne definiscono l'identità istante dopo istante. Le stanze seguono la struttura di un loop non più automatico e fine a sé stesso ma che viene generato da un apparato pensante, chesusista di vita propria. Si tratta di RIFF, il progetto che si trasforma in un sistema digitale, che vive di valori culturali umani ma che nella sua costruzione e rappresentazione è completamente svuotato di queste caratteristiche e che rivela una sua intelligenza. RIFF è il mezzo per capire l'alterità, dove l'immagine del sé non corrisponde più a ciò che si vede ma viene costantemente messa in discussione a favore di nuovi nuove visioni. In questo scenario il fruitore assume il ruolo di attivatore-spettatore: un personaggio esterno che entrando nella piattaforma dà il via alla rappresentazione ma che ne subisce le evoluzioni senza poter interagire con essa. Il percorso definito, mostra inoltre la possibilità di un cambiamento degli elementi del sistema, derivante dai residui acquisiti durante la traversata spazio-temporale, che sono le tracce appartenenti ad un'esperienza passata e che influenzano quella futura. Queste variazioni modificano la visualizzazione delle stanze e si definiscono formalmente con le variabili della prospettiva, della velocità e dell'individuo. Il residuo, dunque, si considera come la tracciabilità dell'identità in continua evoluzione, in una geografia di infinite possibilità dove la ripetizione di azioni e scenari diventa acquisizione consapevole di nuovi valori.



V: ho una molla, aspettate.

AL: quale è la nostra posizione? Cioè ci sta benissimo queste azioni che scorrono, che diventano circolari, quindi io mi immagino questo movimento.

MG: quindi gli anelli della molla sono le azioni e tutto il resto è il flusso.

AL: teniamo le azioni che scorrono ma scorrono come circolare all'interno di quello che è un flusso.

MG: e quale è questo flusso?

AL: eh io lo percepisco che si estende nel tempo.

L: comunque un flusso è veicolato da qualcosa, qualcosa indirizza un flusso.

AL: e questo movimento è continuo e risulta immobile al nostro sguardo perché lo stiamo guardando da un solo punto di vista. Ed ecco che se noi cambiassimo il punto di vista, potremmo vedere un'altra cosa.

MG: sì ma questo scorrere delle azioni in questo flusso che diventa continuo. Lo scorrere delle azioni sono tutti gli anelli, diventa circolare quindi è la forma, in un flusso di movimento continuo quindi ci deve essere ancora un altro movimento che si aggiunge.

AD: per me non è così.

L: neanche per me, è un pò come aumentare lo spazio. Però il discorso è che tu in questa maniera.

AL: ma secondo me così perdi il movimento circolare, perché il flusso di per sé è qualcosa.

L: noi stiamo parlando di azioni che sono già circolari però ipoteticamente le azioni nascono così come una linea retta e il primo movimento gli fa fare questo.

AL: ma noi stiamo considerando un'azione per due soggetti ma in realtà ci sono due azioni e due soggetti perché c'è l'azione di per sé che continua a girare con la sua forza circolare ma c'è anche il flusso che è qualcosa di legato al tempo e quindi si muove in un'altra direzione.

L: quindi è il tempo che permette questa movimento qua perché se non ci fosse lo scorrere del tempo rigirerebbe sullo stesso.

AL: ma allora noi ci immaginiamo il tempo lineare o circolare?

L: eh è questo il problema. In realtà è come se noi vedessimo il tempo così che sta vedendo le cose e invece bisognerebbe arrivare a vederlo così.

AL: Adele è molto perplessa.



L: eh anche io. Io mi vedo l'azione singola che fa così no? Poi ad un certo punto torna su se stessa e ritorna su se stessa e di nuovo. Perché all'inizio il flusso era dritto e poi delle forze lo fanno circolare.

MG: eh no secondo me questa è la cosa sbagliata. Perché il tempo lo vediamo lineare? È il movimento, è il flusso. Perché il tempo è assolutamente circolare.

AD: no il tempo rispetto alla nostra concezione è lineare, il nostro orologio è circolare graficamente parlando ma noi abbiamo una concezione lineare del tempo.

MG: però non è vero che il tempo è circolare soltanto nell'Oriente perché nelle civiltà pre-industriali anche per il contadino il tempo era circolare. Andavi a dormire, ti svegliavi.

AD: sì ma io dicevo rispetto a noi, persone in questo gruppo.

MG: eh comunque secondo me no, io non lo vedo il tempo lineare.

V: ma noi possiamo anche decidere che la variabile che cambiamo, che sia circolare, potrebbe essere lo spazio.

AL: eh ma il problema è che noi possiamo cambiare i soggetti e creare conformazioni diverse.

V: noi possiamo decidere se in questo oggetto, il tempo sta qui e quello che noi andiamo a modificare è lo spazio e il tempo.

AH: anche io vedo il tempo in questo modo e questo è lo spazio e puoi tirarlo fino a dove vuoi. Secondo me non possiamo negare che il tempo è circolare. Se no sguardo occidentale. Lo spazio può andare anche in diverse direzioni, puoi giocare con spazio ma circolarità rimane sempre lo stesso. Ma adesso come siamo arrivati a molla fisica?

AL: lo toglierei coscienza collettiva.

AD: lo invece la terrei anche perché ascoltandovi in questo momento quello che si sta delineando, anche rispetto al punto omega, è come il tempo e lo spazio siano una costruzione collettiva e il fatto che noi ci adeguiamo a queste costruzioni e lo facciamo perché ci stiamo semplicemente adeguando in maniera da non intervenire poi su esse. Quindi secondo quello che dovremmo fare è creare delle crisi, dei cortocircuiti in queste concezioni.

L: Brava, crisi e cortocircuito entrambi bei terreni pensanti. Anche perché cortocircuito rientra il quello che è il circuito.

MG: Potrebbe essere anche una cosa che quando entri da qualche parte e ti aspetti una cosa in realtà tutt'altro oppure ti porta da tutt'altra parte.