



ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
VENEZIA

Universidad de Valladolid
Grupo de Investigación Reconocido

Categorías Espaciales en Arquitectura
y otras Disciplinas Artísticas

ESPACIAR

UVa

Seminario - Workshop

BORDI, SPAZIALITÀ E DRAMMATURGIE NELL' ARTE

*Là
dove l'occhio umano
non arriva*

organizzato da:

Dottorato Open Space | Dipartimento di progettazione e arti applicate

Accademia di Belle Arti di Venezia

Grupo Espaciar

Universidad de Valladolid



Piu bella della vent' e la Bugia © Juan Carlos Quindós, 2025

a cura di
Liliana Fracasso
Daniel Barba
artista ospite
Juan Carlos Quindós

23.04.2026
24.04.2026
27.04.2026

Accademia di Belle Arti
Sede Centrale - Aula Magna, Venezia
Sede ex-Herion, Isola della Giudecca





Seminario - Workshop

OPEN SPACE: BORDI, SPAZIALITÀ E DRAMMATURGIE NELL' ARTE

con la partecipazione di

Juan Carlos Quindos Artiste ospite

ideazione e coordinamento

Liliana Fracasso Coordinatore del Corso di Dottorato Open Space

a cura di

Liliana Fracasso Accademia di Belle Arti di Venezia

Daniel Barba Universidad de Valladolid

artistic mentor

Mario Airó

Arthur Duff

discusser

Marco Tonelli

Giuliano Sergio

docenti partecipanti

Riccardo Caldura Direttore

Vicente Alemany

Elena Barbalich

Renato Bocchi

Raquel Sardá

Michele Del Prete

Jorge Ramos

Valentina Rizzi

Fernando Zaparaín

Immagine di copertina:

Più bella della verità è la bugia

© Juan Carlos Quindós, 2025

23.04.2026

24.04.2026

27.04.2026

Accademia di Belle Arti di Venezia
Sede Centrale - Aula Magna, Venezia
Sede ex-Herion, Isola della Giudecca

*Là
dove l'occhio umano
non arriva*

organizzato da:

Dottorato Open Space | Dipartimento di Progettazione e Arti applicate

Accademia di Belle Arti di Venezia

Grupo Espaciar

Universidad de Valladolid

Là dove l'occhio umano non arriva

introduzione

La visione relazionale, complessa e probabilistica della realtà è oggi considerata una delle prospettive più influenti nella scienza del XXI secolo. La realtà è spiegata dai fisici come una struttura relazionale le cui variabili fisiche non sono assolute, ma dipendono dal contesto e dalle interazioni tra sistemi fisici, compreso il sistema che osserva. Le manifestazioni delle interazioni sono tracce, variabili fisiche lasciate dall'influenza reciproca dei sistemi. Ciò che osserviamo, non è la realtà in sé, la realtà non è un oggetto assoluto, bensì il risultato concreto di un'azione che lascia segni, coinvolge l'osservatore e il sistema osservato (Rovelli, 2025).

“Osservare” a partire dai segni reciproci dei sistemi interagenti, è una questione rilevante per le pratiche artistiche contemporanee, specialmente se l’“occhio” che vede lo fa attraverso le ‘immagini dell’immaginazione’, sia essa scientifica o artistica (Wagensberg, 1990). L’occhio è occhio della mente che, in una “prospettiva fantasma”, da una parte, ricorda le riprese cinematografiche effettuate da posizioni normalmente non occupate dagli esseri umani (phantom shots) - come la *kino-eye* dei modernisti e Dziga Vertov (1929), che estendevano l’occhio umano in modo protesico (Farocki, 2004) e dall’altra, afferma l’esistenza di un nuovo “occhio robotico” di una mente artificiale che “vivente” si sostituisce all’umano.

La non osservazione diretta della realtà rappresenta una questione stimolante e complessa che apre nuove sfide alla comprensione e sperimentazione della *spazialità* sia empirica che *virtuale*. Il virtuale è da intendersi come uno stato di possibilità e potenzialità, qualcosa che può manifestarsi ma non è ancora attuale (Serres, 2016).

“La localizzazione nel tempo e nello spazio è una relazione fra processi. La posizione è una relazione, la velocità è una relazione, la definizione di passato e futuro è relativa al presente. La parola ‘adesso’ fa riferimento all’evento dell’enunciarla” (Rovelli, 2025, p. 131)

Da una parte, della realtà non esiste mai descrizione completamente neutra e assoluta, dipende sempre da una prospettiva assunta, cioè da un insieme di strumenti teorici, modelli, metodi e interessi che orientano l’osservazione e l’interpretazione dei fenomeni. Dall’altra, ogni passaggio nella regione di transizione tra sistemi interagenti (siano essi fisici, virtuali o misti) è indefinito, sfumato, vago, rappresenta una zona grigia di cui si nutre l’immaginazione e la concettualizzazione, che esiste senza necessità di dover sostituire “un’immagine sfocata con una nitida” (Wittgenstein 1958).

La realtà è molteplice, dinamica e non gerarchica, non esiste un livello superiore assoluto ma più livelli che coesistono e interagiscono. La molteplicità può essere spiegata con parole e formule, ma anche realizzata in architettura, letteratura, scenografia, può diventare drammaturgia sonora e visiva, installazioni immersive, video, performance e opere digitali. La matematica e la fisica descrivono il mondo come fatto di molte variabili, sistemi e relazioni, e i filosofi lo controvertono: ciò che esiste non è uno specchio del reale, ma qualcosa che si manifesta come risultato di un’azione.

Le posizioni principali sono:

- Non c'è realtà: tutto è illusione, simulacro o forma di rappresentazione totalmente fabbricata dall'uomo attraverso le proprie estensioni tecnologiche.
- La realtà è oggettiva, ma non si riduce alla sola materia come semplice sostanza: comprende anche aspetti simbolici, culturali e interpretativi.

Il mondo fisico è una manifestazione fenomenica di processi più profondi (informazione, coscienza, possibilità) dove scienza e spiritualità si uniscono. La realtà fisica, si avvicina per certi versi a quella virtuale di un computer, non è manifestazione superficiale ma cela processi più profondi. L'esperienza più profonda della realtà fisica è quella della coscienza: mente, esperienza soggettiva, emozioni, intuizione.

Nella fisica oggettiva, ogni conoscenza è necessariamente, concretamente incarnata in una configurazione fisica, la correlazione fisica tra noi e il mondo esistente, ci rende "vettori" di conoscenza: qualcuno può imparare qualcosa del mondo attraverso qualcun altro.

I mondi possibili esistono in diversi modi. Possono essere considerati come possibilità logiche e reali, ovvero come combinazioni alternative delle parti del nostro mondo, che consentono di esplorare la pluralità della realtà e delle situazioni. Allo stesso tempo, esistono come possibilità estetiche e narrative: grazie alla poetica della tecnologia, possiamo “abitare” ambienti critici e concepire l'estetica come uno spazio di possibilità, un luogo in cui le forme artistiche e immaginative sperimentano ciò che potrebbe essere.

In questo contesto, lo sviluppo del workshop si articola attraverso diverse strategie di lavoro incentrate sulla relazione tra *azione* e *camera*. Tale relazione potrà essere affrontata secondo differenti approcci: documentario, esplorativo, performativo, scenico e transmediale.

Come punto di partenza, si propongono cinque strategie operative:

Intreccio

sovrapposizioni di immagini e uso di silhouette come meccanismi di interferenza visiva.

Decontestualizzazione

inserzione di azioni sceniche estranee o contraddittorie rispetto al luogo.

Attivazioni

(del corpo e dello sguardo) esplorazione attraverso la camera e ciò che viene osservato; la scoperta e il dettaglio come costruzione metaforica dell'azione..

Documentazione

registrazione di azioni effimere e private, in cui la camera agisce come dispositivo-testimone di ciò che sfugge alla percezione diretta dello spettatore.

Negazioni

strategie di occultamento che impediscono la visione; azioni che enfatizzano il fuori campo e rendono visibile ciò che non può essere visto.

Partendo da queste strategie, si propone di *effettuare «operazioni»*, intese come strategie cognitive generali, utilizzando media analogici e digitali per copiare, tagliare, incollare, cercare, filtrare. Si tratta di operazioni che eccedono l'ambito del computer e che considerano il dispositivo digitale come ancora appartenente alla sfera dell'umano.

A partire da queste strategie, e dalla realtà del contesto, il lavoro potrà svilupparsi su una molteplicità di *categorie esperite* di esplorazione, osservazione, concettualizzazione:

- qualità non binarie e non locali
- ciclicità, liminalità, multiverso, pluriverso
- pluralità, interconnessi, sovrapposizione, intrecci, intersezioni, entanglement
- luce, spazio, tempo, cosmologia, morte
- relazione umano – non umano
- coesistenza
- finzioni speculative, mondi possibili
- categorie modali della realtà: possibile, impossibile, necessario e contingente
- invisibilità e la “realtà speculativa”

obiettivi

Obiettivo generale

“Imparare a vedere” per aprire il dibattito e stimolare l’immaginazione sviluppando un approccio alla realtà non basato sulla sola osservazione diretta, ma sulla lettura mediata attraverso relazioni, modelli e livelli interpretativi.

Obiettivo specifico

Produrre un ***dispositivo installativo*** “senti-pensante” che, dipendendo dal linguaggio espressivo utilizzato, generi oggetti analogici e digitali, immagini digitali e/o la combinazione delle anteriori (multimediale, intermediale, multimodale, ecc.) che rivelino spazialità soggettive, originali e inedite..

Le attività del workshop si articolano come un processo che intreccia *esplorazione, operatività con le immagini e performatività*, intese non come fasi separate ma come modalità simultanee di lavoro:

Esplorare. Indagare la spazialità e le sue condizioni di percezione, “pensando con gli occhi” (Farocki). Il pensiero visivo produce immagini operative che non rappresentano semplicemente un oggetto, ma partecipano attivamente alla costruzione dell’azione e della realtà osservata.

Operare. Sviluppare operazioni intese come dispositivi di articolazione: strumenti concettuali, tecnici e sensibili che permettono di copiare, tagliare, sovrapporre, filtrare e riorganizzare elementi. L’operazione non è solo tecnica, ma una forma di pensiero in atto che mette in relazione temi, scale e contesti differenti.

Performare. Concepire l’azione come pratica situata e condivisa. Il pensiero stesso assume una dimensione performativa: agire implica coordinare elementi molteplici e instabili, generando configurazioni temporanee nello spazio. In questo senso, l’azione diventa un dispositivo che rende visibili relazioni, tensioni e possibilità latenti.

A partire da queste modalità operative, i partecipanti **lavoreranno in gruppi** per ideare e sviluppare un'azione, performance o installazione artistica site-specific nell'area:

Isola della GIUDECCA

Area dell'ex-chiesa di San Cosme e Palanca

L'area di intervento si colloca nel contesto della Giudecca, isola caratterizzata da una condizione ambigua tra residenzialità, memoria industriale e apertura paesaggistica verso la laguna. Si tratta di un territorio marginale rispetto ai flussi turistici centrali di Venezia, ma fortemente connotato da relazioni visive e sociali.

L'ambito individuato si articola in tre zone principali, ciascuna con qualità spaziali e percettive differenti:

Margine verso il Canale della Giudecca:

orientato a nord, si configura come fronte urbano continuo rivolto verso Venezia. È uno spazio prevalentemente pedonale, caratterizzato da luce diffusa e condizioni di ombra, con una forte componente relazionale visiva verso la città storica. Qui il paesaggio è costruito attraverso la distanza e l'attraversamento visivo dell'acqua.

Zona centrale residenziale:

organizzata attorno all'ex-chiesa di San Cosme e a una sequenza di calli, spazi aperti e aree verdi interne. Questa zona presenta una scala più intima e quotidiana, legata alla vita degli abitanti, con dinamiche di prossimità, attraversamento e uso informale dello spazio. La presenza dell'ex-chiesa introduce una dimensione storica e simbolica che struttura l'identità del luogo.

Margine verso la laguna:

orientato a sud, si apre verso l'orizzonte lagunare con una condizione più rarefatta e atmosferica. Quest'area, in parte di carattere industriale e con accessibilità limitata, presenta una relazione diretta con gli elementi naturali (luce, vento, acqua), configurandosi come spazio di soglia tra costruito e paesaggio.

Ogni proposta dovrà:

1. relazionarsi al **contesto specifico** di intervento, interpretando le condizioni spaziali, materiali e percettive dell'area (luce, accessibilità, relazioni visive, uso quotidiano), non come semplice sfondo ma come parte attiva del progetto;
2. svilupparsi secondo il **tema** del workshop (*Là dove l'occhio umano non arriva*), interrogando i limiti della percezione diretta e proponendo modalità alternative di osservazione, registrazione o costruzione dell'esperienza;
3. attivare preferibilmente una (o più) delle **strategie** di partenza proposte (*intreccio, decontestualizzazione, attivazioni, documentazione, negazioni*), intese come dispositivi operativi capaci di orientare il processo progettuale e non come categorie rigide;
4. articolarsi come **azione**, *performance* o *installazione* site-specific, considerando la dimensione temporale, corporea e situata dell'intervento;
5. essere documentata attraverso **video**, e anche immagini, testi e disegni preparatori; non solo come registrazione finale ma come parte integrante del processo, capace di rendere visibili aspetti non immediatamente percepibili dell'azione.

risultati attesi

Come risultato del workshop, ogni gruppo realizzerà una **PROIEZIONE** o **VIDEO-INSTALLAZIONE** finale che rielabori il materiale prodotto. Particolare attenzione sarà dedicata alle modalità di esposizione, intese come parte integrante del progetto.

Tutte le opere saranno riunite in un'**ESPOSIZIONE COLLETTIVA FINALE**, concepita come uno spazio installativo in cui le diverse proposte dialoghino tra loro.

Dove l'occhio umano non arriva

Cosa possiamo fare e non possiamo fare senza corpo?

Quali conoscenze possiamo acquisire e quali manipolazioni possiamo sperimentare?

Quali lavori possiamo eseguire a distanza, in sua assenza e fin dove possiamo andare senza presenza reale?

Gli interrogativi risvegliano la consapevolezza che le cose che costruiamo ci cambiano, e nel modo in cui vediamo e abitiamo, tra le “cose”, c'è sempre la politica, nulla di neutrale c'è nella percezione visiva (Paglen, 2024). Ci si aspetta dal workshop una maggiore capacità di “messa a fuoco” degli ambienti che ci circondano e del modo in cui vediamo e abitiamo il mondo coscienti della molteplicità della realtà e della pochezza del nostro sapere. Le “cose” non sono inermi, colonizzano e occupano la vita quotidiana, le nostre menti e la soggettività.

riferimenti

Dziga Vertov (Regista) (1929). L'uomo con la macchina da presa [Film]. VUFKU.

Farocki, H. (2004). Phantom images (Originally published in German as Phantom Bilder). Public, (29). <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30354/27882>

Paglen, T. (2024). At the expense of everybody else [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/995734054>

Rovelli C. (2025) Sull'uguaglianza di tutte le cose. Lezioni americane. Adelphi.

Serres, M. (2016). Il mancino zoppo. Dal metodo non nasce niente (C. Tartarini, Trad.) [e-book]. Bollati Boringhieri.

Wagensberg J. (1990). La imaginación científica. Tusquets Editores

Wittgenstein, L. (1953 ed. it.1967). Ricerche filosofiche (M. Trinchero, Trad.). Einaudi

23.04.2026 | *seminario*

SEDE CENTRALE AULA MAGNA 7BC

- 9:30 Accoglienza e introduzione
Liliana Fracasso
- 10:00 Spaziando tra arte e architettura, alla ricerca dell'invisibile
Renato Bocchi
- 10:30 Digitalstage: spazio aumentato
Daniel Barba · Espaciar
- 11:00 Pausa
- 11:30 Il fragile spazio della psiche in Così fan tutte di Mozart
Elena Barbalich
- 12:00 Sulla trascrizione di oggetti sonori complessi. Cosifuntutte in CD
Michele Del Prete
- 12:30 Discussione

SEDE CENTRALE AULA 7A

- 14:00 Strategie di visibilità/meccanismi di invisibilità
Juan Carlos Quindós
- 15:00 Arte e contesto: esperienze nel territorio
Riccardo Caldura
- 15:30 Pausa
- Sessione dottorandi**
- 15:40 "Il mio grido segreto era il tuo nome". Memoria e presenza nello spazio pubblico
Noa Pane
- 15:55 Ecologie portuali e ascolto situato
Erica Garbin
- 16:10 Quanta fatica per una parola
Igor Imhoff
- 16:25 Il colore strutturale: la materia come slancio e spazio di relazione
Cinzia Tusini
- 16:40 Discussione e Pausa
- 17:05 Spazialità, potere e pratiche performative della visibilità
Sveva Crisafulli
- 17:20 Il VAR del nucleare
Amanda Paganini
- 17:35 In silentio matricis
Samir Sayed Abdellattef
- 17:50 Beyond Evidence: visualizzazione artistica della fusione nucleare
Shengiy Chao
- 18:05 Discussione finale
- 18:20 Istruzioni per la giornata di workshop

24.04.2026 | *workshop*

SEDE Ex-HERION GIUDECCA - AULE 16, 17 e 18

- 9:30 Protocollo dell'attività
- 10:00 Deriva, registro (visivi, sonori, ...) e ideazione
- 12:00 Proposte (in plenaria)
- 13:00 Lavori di preproduzione e produzione
- 18:00 Chiusura dei lavori della giornata con revisione dei primi risultati

25-26.04.2026 | *tour*

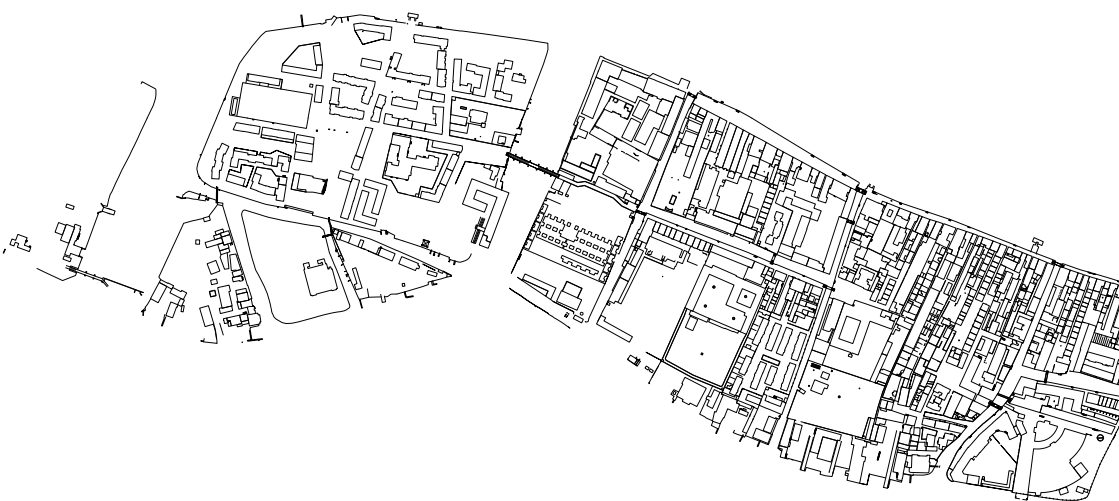
Lavoro individuale

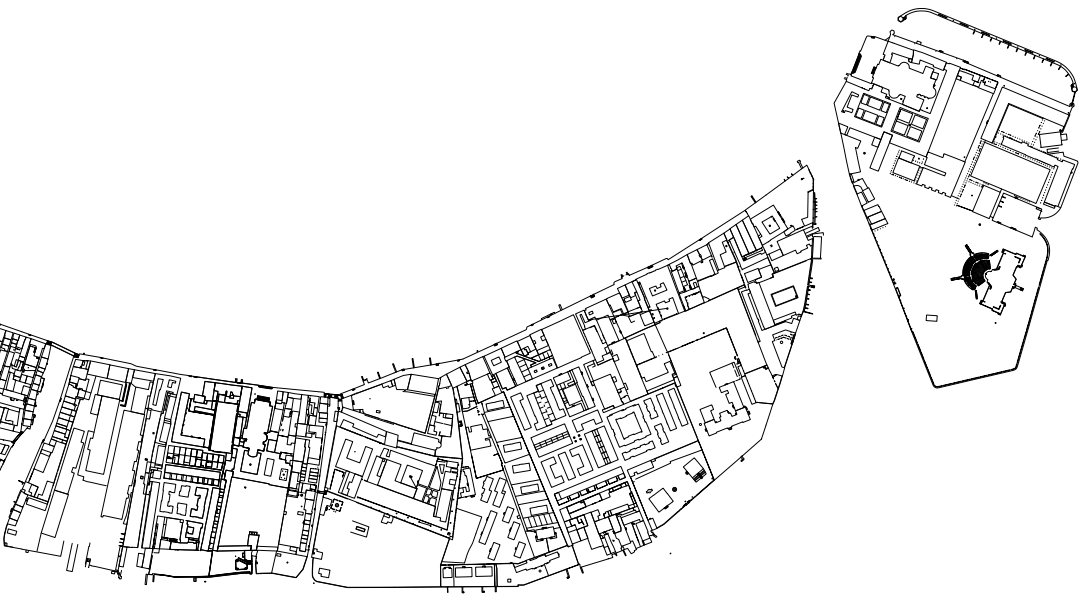
Possibili tour o attività in gruppo, *da confermare*

27.04.2026 | *esposizione*

SEDE Ex-HERION GIUDECCA - AULE 16, 17 e 18

- 9:30 Revisione per gruppi di lavoro e organizzazione dell'esposizione
- 15:00 Presentazione e discussione dei lavori
- 18:00 Chiusura











ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
VENEZIA

Universidad de Valladolid
Grupo de Investigación Reconocido

Categorías Especiales en Arquitectura
y otras Disciplinas Artísticas

