

IN INTER  
FEREN  
ZE ELLET  
TRICHE

MOSTRA  
EGOZERO  
31.05

COLLETTIVA A  
-  
-

CURA

DI FEDERICO  
PONTORMO  
15.06

BUCALOSI  
LAB  
2025



**INTERFERENZE  
ELETTRICHE**

# INTERFERENZE ELETTRICHE

ARTI DIGITALI - AI EXP - VIDEOARTE - INSTALLAZIONE

31 maggio / 15 giugno 2025

a cura di Federico Bucalossi

Nuove Tecnologie dell'Arte | Accademia di Belle Arti di Firenze

artisti

John Barbieri + Eleonora Castaldi + Gaia Conciarelli + Daphne Sideralis  
+ Fiore Gnozzi + Marovelli - Galassi + Giorgio Mascio + Irene Poli +  
Naima Rosi + Gaia Sanna

promozione video e social

Gemma Antuzzi + Gabriele Braschi + Marta Fumanti + Martina Pastorelli

web site

Martina Pastorelli

impaginazione grafica

Fiore Gnozzi

stampe 2D / 3D

Maurizio Di Lella | Alessandro Scilipoti

grazie a

Gaia Bindi | Pietro Alex Marra | Kamilia Kard | NTA Accademia di Firenze



Edizioni EgoZero 2025

via Pontorme 104/a - 50053 Empoli (Fi)

[www.egozero.net](http://www.egozero.net) - [egozero@nothuman.net](mailto:egozero@nothuman.net)

ISBN 979-12-985664-1-5

prima edizione maggio 2025 - tiratura limitata 140 copie



## **IDROMORFIE**

John Barbieri



## **INTERFERENZE**

Eleonora Castaldi



## **GENESIS**

Gaia Conciarelli



## **SYNTH-ETICO**

Daphne Sideralis



## **METAMORFOSI PLASTICA**

Fiore Gnozzi



## **TOY'S WAR**

Leonardo Marovelli  
Giulia Galassi



## **THE BINDING**

Giorgio Mascio



## **AI-DENTITY**

Irene Poli



## **MOMENTUM**

Naima Rosi



## **INDECORUM**

Gaia Sanna

[0]

## ARTE E TECNOLOGIE: NUOVE FRONTIERE DELLA CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

Gaia Bindi Direttrice  
Accademia  
di Belle Arti  
di Firenze

Negli ultimi decenni, il rapporto tra arte e tecnologia ha subito una trasformazione radicale, ridefinendo non solo i mezzi espressivi a disposizione degli artisti, ma anche il modo in cui il pubblico percepisce e fruisce l'opera d'arte. Se in passato la tecnologia era percepita come uno strumento marginale o funzionale alla produzione artistica, oggi è diventata parte integrante del processo creativo e concettuale, contribuendo alla nascita di nuove forme d'arte ibride e interdisciplinari.

La percezione dell'integrazione tra arte e tecnologie è profondamente cambiata: non si tratta più di un semplice accostamento, ma di una simbiosi che mette in discussione le definizioni tradizionali di opera, autore e spettatore. Le tecnologie digitali – dalla realtà aumentata e virtuale all'intelligenza artificiale, dal video mapping alle installazioni interattive – ampliano le possibilità narrative e sensoriali, trasformando lo spazio fisico ed esperienziale dell'arte.

In questo contesto contemporaneo, la creatività artistica si trova immersa in un ambiente fluido e interconnesso, dove le barriere tra linguaggi visivi, sonori e performativi si dissolvono. Gli artisti digitali non si limitano più a utilizzare strumenti tecnologici, ma li interrogano criticamente, esplorandone le implicazioni etiche, sociali e filosofiche. L'intelligenza artificiale, ad esempio, non è solo un mezzo per generare immagini o suoni, ma diventa soggetto di riflessione sulla natura stessa della creatività umana e sulle dinamiche di controllo, identità e memoria nella società digitale.

La rete e i social media, inoltre, hanno democratizzato la produzione e la diffusione dell'arte, offrendo a chiunque la possibilità di esprimersi e di raggiungere un pubblico globale. Questo ha portato alla nascita di nuove comunità creative, spesso nate dal basso, realtà che sfidano le istituzioni tradizionali e ridefiniscono i luoghi e i tempi della fruizione artistica.

Va notato, a fronte, che la situazione contemporanea presenta anche delle criticità. La sovrabbondanza di immagini e contenuti digitali rischia di anestetizzare lo sguardo e ridurre l'esperienza estetica a un consumo veloce e superficiale dell'opera d'arte. In questo scenario, il ruolo dell'artista si fa ancora più complesso: deve saper navigare tra innovazione tecnologica e consapevolezza

za critica, creando lavori che non solo stupiscano per i mezzi utilizzati, ma che stimolino una riflessione profonda sul presente e sul futuro.

Ad oggi l'integrazione tra arte e tecnologie non è più una possibilità marginale, ma una condizione strutturale della creatività contemporanea. Un terreno fertile, ricco di potenzialità e interrogativi, che ridefinisce continuamente i confini del linguaggio artistico e la sua capacità di dialogare con il mondo in trasformazione. Un mondo con cui una istituzione secolare come l'Accademia di Belle Arti di Firenze deve saper interagire con profitto e sempre più attivamente.

“ L'integrazione tra arte e tecnologie non è più una possibilità marginale, ma una condizione strutturale della creatività contemporanea. Un terreno fertile, ricco di potenzialità e interrogativi, che ridefinisce continuamente i confini del linguaggio artistico.

# INTERFERENZE ELETTRICHE

Federico BucaLossi  
Docente di Applicazioni Digitali per l'Arte

La combinazione di ricerca sperimentale pura, nuove tecnologie digitali, multimedia, algoritmi e serendipità crea un ambiente fertile per **l'esplorazione di orizzonti inediti e l'evo-  
cazione di intuizioni**. In questo contesto, l'artista diventa un vero e proprio esploratore del **non-visibile**, un traduttore di mondi interiori in esperienze sensoriali condivisibili. Le nuove tecnologie, gli algoritmi ed i software non sono visti come un mero strumento, ma come un **partner creativo**, capace di suggerire direzioni inaspettate e di materializzare intuizioni che altrimenti rimarrebbero confinate nella sfera dell'astratto, del **non-visto**.

Senza la pressione di applicazioni pratiche immediate, la ricerca pura permette di avventurarsi in territori concettuali e tecnici inesplorati. Questa libertà è cruciale per scoprire nuove modalità di espressione e per imbattersi in fenomeni inattesi. In questo contesto di esplorazione libera e utilizzo di strumenti estremamente potenti ma accessibili a chiunque, la serendipità come una



combinazione imprevista di media e tecnologie, un output inatteso da un algoritmo o incontro casuale con un bug in un codice può innescare nuove idee e condurre a scoperte artistiche significative che vanno oltre le intenzioni iniziali. L'apertura mentale, il senso critico e la capacità di riconoscere il valore di questi **incidenti creativi** diventano perciò essenziali.

Possiamo definire questo artista come un **esploratore transdisciplinare del possibile**.

L'artista non si limita a replicare schemi esistenti o a produrre opere seguendo regole predefinite. La sua pratica è intrinsecamente legata alla scoperta, alla scoperta di nuovi territori estetici, concettuali e tecnologici. Si avventura in terre inesplorate, si addentra in campi dove **le mappe non sono ancora state disegnate**. Non sa esattamente cosa troverà, ma è spinto dalla curiosità e dalla volontà di tracciare nuove dimensioni dell'espressione e della comprensione.

L'artista transdisciplinare non si limita a combinare tecniche, ma **opera al di là di esse**, creando un nuovo campo di indagine dove i confini disciplinari si dissolvono. Le metodologie e i linguaggi di arte, scienza, filosofia, tecnologia e trascendenza si fondono per affrontare sensazioni complesse ed esplorare fenomeni che nessuna disciplina da sola potrebbe pienamente abbracciare. Non si limi-

ta a rappresentare o interpretare la realtà esistente, ma **si proietta verso ciò che potrebbe essere**. Esplora scenari futuri, dimensioni non ancora percepite, stati di coscienza alternativi e nuove forme di esistenza.

Le arti, in complicità con tecniche digitali, VR, AR e IA generativa, permettono all'artista di costruire e far esperire mondi che esistono solo come possibilità, sfidando le nostre preconcezioni sulla realtà. Presentando queste visioni del possibile e dell'impossibile, l'artista non solo esplora per sé, ma apre la mente del pubblico a **nuove realtà e concetti**, stimolando una riflessione più ampia sul futuro e sulle potenzialità latenti, amplificando e contaminando in modo virale i prossimi immaginari comuni. Queste nuove figure dell'arte contemporanea, spingono costantemente l'asticella di cosa l'arte può essere e di come può aiutarci a comprendere un mondo in rapida trasformazione.

L'arte diventa un **ponte** tra il tangibile e l'intangibile, il razionale e l'intuitivo, **l'umano e il post-umano**. Attraverso l'integrazione fluida di metodologie scientifiche, potenza computazionale e una sensibilità artistica raffinata, questo nuovo tipo di artista agisce come un **evocatore spirituale di nuove possibilità e nuovi orizzonti** attingendo a strati profondi dell'inconscio collettivo o alle

intuizioni del non-visto. L'artista "chiama" queste energie e possibilità nel regno della percezione, trasformandole in esperienze estetiche spingendo continuamente i confini della conoscenza e della percezione, offrendo scorci di futuri alternativi, di esistenze multidimensionali e di forme di intelligenza emergenti, invitando il pubblico a partecipare a questa espansione di orizzonti.

In conclusione, l'artista di cui abbiamo parlato non è solo un "nuovo artista" ma un catalizzatore di una nuova comprensione del rapporto tra coscienza, creazione e tecnologia. La sua autorialità è saldamente ancorata nella sua **capacità umana di esplorare l'ignoto**, di dare significato al potenziale e di evocare, anche con gli strumenti tecnologici, quelle intuizioni che spingono l'umanità verso nuovi e sconosciuti orizzonti.

“ L'artista diventa un esploratore transdisciplinare del possibile. L'arte un ponte tra il tangibile e l'intangibile, il razionale e l'intuitivo, l'umano e il post-umano, ampliando l'inconscio collettivo.



# VISIONI LIMINALI NELL'ERA DELL'INTELLIGENZA SINTETICA

Pietro Alex  
Marra Docente  
di Digital  
Video

Cosa significa oggi generare immagini, suoni, presenze artificiali? In un'epoca in cui l'immaginazione si è decentrata, condivisa con le macchine, plasmata da reti neurali e algoritmi, l'atto creativo non è più una semplice espressione soggettiva, ma un processo di relazione, un'interferenza nel flusso ininterrotto del dato. Le sperimentazioni presentate da i vari studenti del corso di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti di Firenze restituiscono un paesaggio estetico e concettuale che affonda le radici nella videoarte, basti pensare alle pratiche pionieristiche di Nam June Paik o agli esperimenti sulla corporeità di Valie Export, qui si muovono verso un altrove digitale in costante mutazione, dialogando con le estetiche post-Internet, le logiche del videogioco e le narrazioni generate dall'AI.

Il titolo stesso, Interferenze Elettriche evoca disturbi, cortocircuiti, attriti semantici è in queste crepe dell'immagine e del suono che si aprono spazi di senso. Non è solo una mostra in senso convenzionale, ma una soglia attraversabile: un territorio poroso, dove si incontrano umano e ar-

tificiale, linguaggio e corpo, visione e calcolo. Le opere raccolte sono il risultato di riflessioni profonde condotte attraverso i dispositivi video, installazioni interattive, ambienti generativi e pratiche multimediali che sfidano ogni gerarchia tra mezzo e messaggio. Si percepisce un'urgenza autentica di non mostrare la tecnologia, ma usarla per pensare. Non tematizzare l'intelligenza artificiale come feticcio, ma come specchio, come lente critica.

Le opere, in questo contesto, non sono superficie estetica, ma spazio di contatto tra fragile, dinamico, complesso. Suggestiscono una poetica del disturbo e ciò che devia, ciò che rompe la trasparenza apparente delle immagini e introduce zone d'ombra, rumore, ambiguità. È un gesto che rimanda alla storia stessa dell'arte video e mediale; dai magici disturbi analogici delle prime sperimentazioni elettroniche alla materialità dei glitch contemporanei, fino ai cortocircuiti cognitivi che oggi caratterizzano l'interazione uomo-macchina. Interferire, in questo senso, è un gesto etico il non confermare la realtà, ma destabilizzarla.

Il corpo, spesso presente, è un corpo trasformato, iperrealistico o ridotto a simulacro: non più semplice veicolo di emozione, ma entità ambigua, sovraccaricata di dati, contaminata dalla sintesi. La memoria non è più racconto lineare, ma un database emotivo. L'identità non si definisce, si moltiplica; in questo paesaggio postumano intimo e disincantato al tempo

stesso ci si muove tra il familiare e l'alieno, tra ciò che riconosciamo e ciò che ci inquieta. Molte opere si articolano attraverso una logica di contrasto cioè tra estetiche infantili e temi traumatici, tra ambienti immersivi e narrazioni frammentarie, tra simulazioni ludiche e domande sul potere. L'intelligenza artificiale, in questo contesto, non è una novità tecnologica, ma un ambiente epistemico con una condizione di pensabilità che mette in crisi la nostra fiducia nel visibile, nel verificabile, nell'umano come centro del sapere.

Esporre queste visioni in un contesto storicamente carico come Pontormo, luogo natale di un artista manierista che ha fatto della tensione visiva e della distorsione percettiva la propria cifra; non è casuale. È un'eco concettuale, un rimando implicito e come il Pontormo forzava il corpo e la prospettiva nel Cinquecento, così oggi i dispositivi digitali piegano e rinegoziano le immagini del mondo. Come docente e osservatore critico, credo che *Interferenze Elettriche* incarni una delle sfide più interessanti dell'arte contemporanea, nello specifico, quella di disattivare le narrazioni dominanti attraverso la creazione di immaginari instabili, eterogenei, eppure profondamente connessi al nostro tempo. In un presente saturato da contenuti, serve arte che sappia ancora porre domande, rallentare lo sguardo, produrre differenza.

Queste opere non rappresentano semplicemente il contemporaneo, ma lo attraversano, lo frammentano, lo ricombinano. Essi sono tentativi lucidi, a volte ruvidi, sempre necessari di interferire con un mondo troppo trasparente per essere compreso fino in fondo; la mostra non propone risposte, ma innesca domande. E lo fa attraverso immagini che pulsano, si muovono, si attivano con il nostro sguardo. È un invito a navigare in territori dove l'arte non rappresenta, ma agisce come virus critico in un sistema saturo, come interferenza elettrica in una rete apparentemente stabile.

“ Il corpo, spesso presente, è un corpo trasformato, iperrealistico o ridotto al simulacro: non più semplice veicolo di emozione, ma entità ambigua, sovraccaricata di dati, contaminata dalla sintesi.

# MATERIA FLUIDA , INTELLIGENZA SINTETICA , IDENTITÀ MOLTIPLICATA

Kamilia Artista  
Kard digitale

Nel panorama contemporaneo, le trasformazioni indotte dalla tecnologia ridefiniscono radicalmente i concetti di corpo, natura e identità. Le tecnologie digitali – in particolare l'intelligenza artificiale – hanno generato ambienti ibridi dove le categorie tradizionali si dissolvono in configurazioni nuove, fluide e talvolta contraddittorie. Il corpo, una volta inteso come entità biologica limitata nello spazio e nel tempo, si espande oggi in spazi virtuali, assume forme sintetiche, e si rende leggibile come dato, superficie o codice. Le pratiche artistiche che operano in questa intersezione mostrano come l'identità si trovi oggi al centro di una tensione fra organicità e artificio. L'uso di modelli generativi, avatar digitali, processi di stampa 3D o algoritmi comportamentali suggerisce una nuova condizione ontologica del corpo: non più solo oggetto fisico, ma soglia sensibile tra naturale e tecnologico. Come scrive Rosi Braidotti: "La soggettività postumana si basa sulla consapevolezza di essere immersi in reti complesse di relazioni, dove la distinzione tra umano e non umano, naturale e artificiale, diventa sempre più difficile da tracciare" Questa visione post-antropocentrica interpreta



l'umano come nodo instabile, decentrato e moltiplicato in una rete di relazioni con macchine, codici, ambiente e memorie collettive. Il corpo non è più centro né misura dell'universo, ma superficie di mutazione e negoziazione, come afferma Sherry Turkle, seguendo uno studio sui MUD, *"The self is not only decentered but multiplied without limit. There is an unparalleled opportunity to play with one's identity and to "try out" new ones"*.

Anche la natura, in questo contesto, perde la sua connotazione di entità esterna, fissa o incontaminata. Viene reinterpretata come elemento in relazione con il linguaggio digitale, un ecosistema simbolico che evolve attraverso processi algoritmici e logiche artificiali. In questa sintesi emergono nuove forme organico-artificiali, che mettono in discussione l'opposizione tra naturale e costruito. L'intelligenza artificiale diventa allora non solo uno strumento tecnico, ma un agente epistemico che trasforma l'esperienza del mondo. Antonio Caronia, in *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale* (2001), afferma che la rivoluzione dell'informatica e della biotecnologia ha fatto esplodere la stabilità del corpo e dell'identità personale, proiettandoci in uno spazio in cui il confine tra naturale e artificiale è diventato poroso, reversibile, ambiguo. Caronia riconosce il corpo come interfaccia sensibile, punto di incontro e di tensione tra organico e sintetico. Questo spazio intermedio è quello in cui l'arte oggi opera per interrogare la nuova condizione postumana.

Una riflessione complementare emerge dall'esperienza dell'acqua come figura teorica. Nell'idrofemminismo - corren-

te che unisce ecofemminismo, studi postumani e materialismo speculativo - il corpo è descritto come "acquoso, relazionale, in continua trasformazione", opponendosi alle visioni identitarie fisse e binarie. Astrida Neimanis scrive:

*"We are all bodies of water. To think embodiment as watery belies the understanding of bodies as discrete, singular, and coherent."* (*Hydrofeminism: Or, On Becoming a Body of Water*, 2012)

Questo approccio promuove una visione del sé come costantemente immerso, interconnesso e plasmato da flussi materiali e simbolici. L'acqua, con la sua instabilità riflessiva, diventa metafora del soggetto postumano: liquido, molteplice, rifrattario alla normatività. A questa logica fluida dell'identità si collega il pensiero di Zygmunt Bauman, che in *Liquid Life* (2005) descrive una condizione sociale dominata dalla transitorietà, dall'instabilità e dall'incertezza. Secondo Bauman:

*"La vita liquida è una forma di esistenza in cui le condizioni del vivere cambiano prima che le abitudini consolidate abbiano il tempo di solidificarsi in una prassi."*

Questa vita liquida investe anche il modo in cui ci relazioniamo alla tecnologia, al corpo e alla conoscenza: tutto è fluido, immediato, ma spesso svuotato di profondità. In un contesto in cui l'intelligenza artificiale riduce il sapere a consumo, si rischia di smarrire la capacità critica e la responsabilità etica. A chiudere questo scenario si inserisce la prospettiva di James Lovelock, che in *Novacene* (2019) teoriz-

za l'arrivo di una nuova era in cui la vita biologica e quella artificiale collaborano per garantire la sopravvivenza del pianeta.

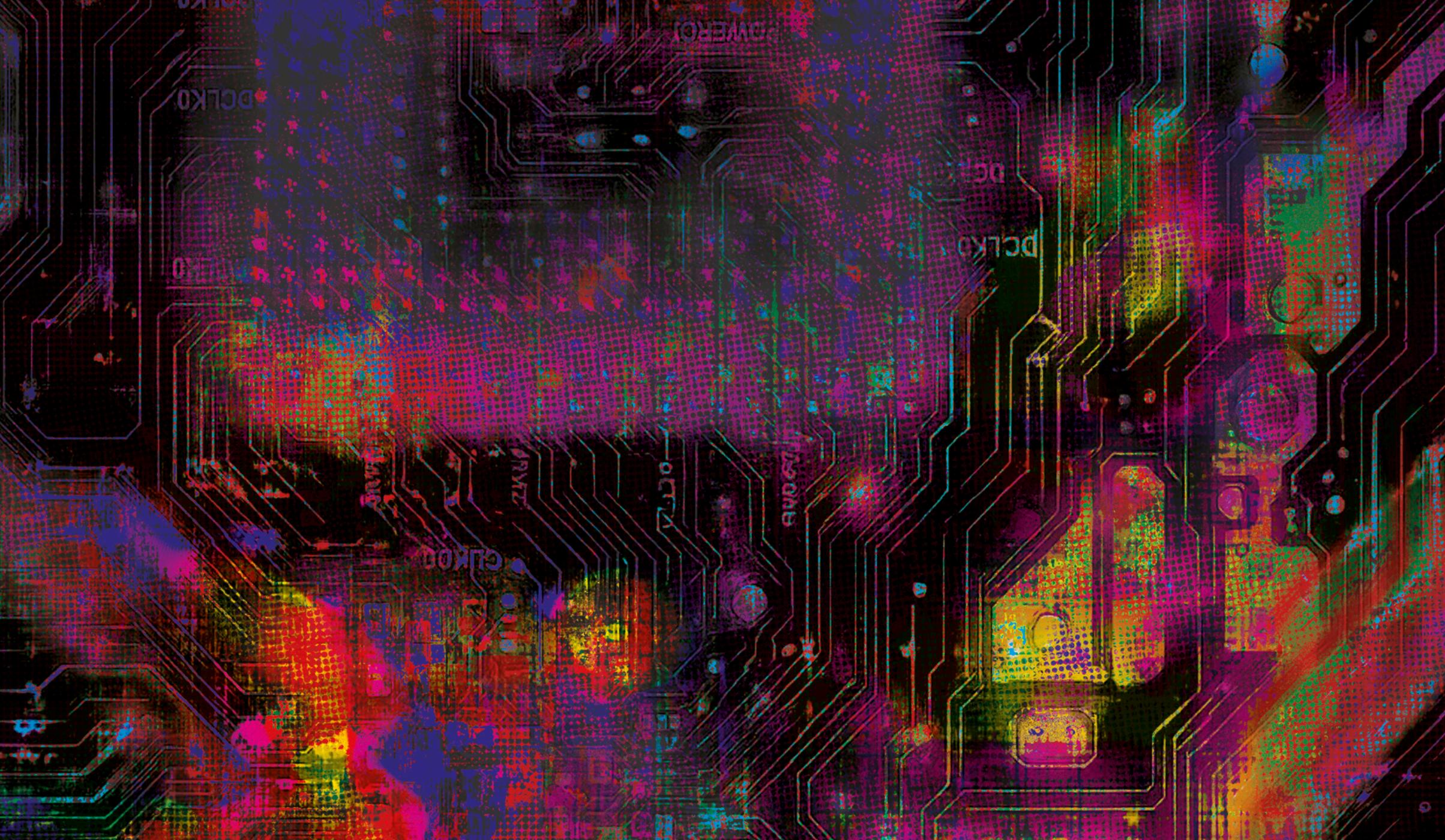
Secondo Lovelock: *"Nel Novacene, i cyborg non sostituiranno l'umanità, ma collaboreranno con noi, perché avranno bisogno di un pianeta abitabile tanto quanto noi."*

Lovelock propone una visione non apocalittica ma coevolutiva: gli esseri sintetici super-intelligenti non distruggeranno l'uomo, bensì ne condivideranno l'ambiente e la responsabilità ecologica. L'identità diventa allora una questione planetaria, non più solo individuale o sociale.

In conclusione, emerge una nuova ecologia dell'identità. Il corpo si fa spazio di attraversamento, la natura si rivela come artefatto evolutivo, l'intelligenza artificiale come specchio deformante e, forse, alleato della nostra umanità. Le pratiche artistiche contemporanee che esplorano la relazione tra corpo, natura e intelligenza artificiale non si limitano a rappresentare il cambiamento: lo attivano. Offrono spazi sensibili per pensare l'identità non come essenza ma come processo, non come unità ma come interfaccia. In questo senso, diventano strumenti epistemici per abitare con consapevolezza l'epoca postumana. L'arte diventa luogo privilegiato per interrogare queste trasformazioni, generando forme sensibili che non si limitano a rappresentare, ma rendono visibile l'invisibile, esperibile l'astratto, umano ciò che sembrava disumano.

- Sherry Turkle, "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality. Playing in MUDs", *Mind, Culture, Activity*, Vol. 1(3), 1998
- Antonio Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale* ShaKe Edizioni, 2001.
- Zygmunt Bauman, *Vita liquida* Laterza, 2006.
- Astrida Neimanis, *Hydrofeminism: Or, On Becoming a Body of Water*, in *Undutiful Daughters* Palgrave, 2012.
- James Lovelock, *Novacene: The Coming Age of Hyperintelligence* Allen Lane, 2019.
- Rosi Braidotti, *Il postumano* DeriveApprodi, 2020.

“ Il corpo si fa spazio di attraversamento, la natura si rivela come artefatto evolutivo, l'intelligenza artificiale come specchio deformante. Le pratiche artistiche contemporanee che esplorano la relazione tra corpo, natura e intelligenza artificiale non si limitano a rappresentare il cambiamento: lo attivano.



DLCKO

POWER

DC

DLCKO

DLCKO

DLCKO

DLCKO

DLCKO

DLCKO

DLCKO

DLCKO

DLCKO

# IDROMORFIE

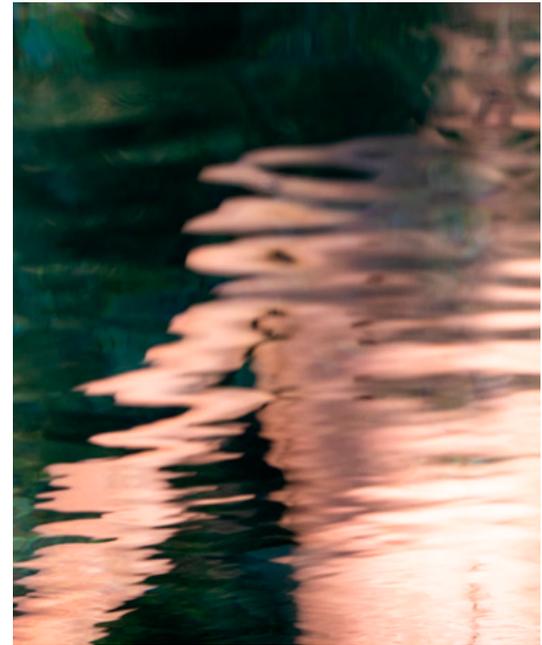
Idromorfie è un trittico di immagini nato dalla sperimentazione del medium fotografico, impiegato per catturare attimi di fusione e transitorietà tra la superficie

acquatica e il corpo riflesso, facendo emergere una tensione visiva che richiama l'effetto glitch del digitale e suscitando una riflessione sull'identità e sul rapporto

tra realtà e simulazione.

John Barbieri  
Fotografia  
digitale





# INTERFERENZE

Interferenze è una video-performance che simula un unboxing per svelare un dialogo disturbante tra l'artista e il proprio bambino interiore, incarnato in una bambola. La forma leggera

del format si scontra con una narrazione intima e dolorosa, rivelando come spesso siamo noi stessi a perpetuare le ferite ricevute. L'opera indaga trauma, dissociazione e

auto-sabotaggio, mostrando come, anche dopo la fine della violenza subita, siamo noi a portarne avanti gli effetti. Un confronto crudo ma necessario con la propria infanzia.

Eleonora Castaldi  
Videoarte



È stato troppo brutto non mi piace che è buona



Chiamerò questa bambola con il suo nome



Inizieremo a togliere un po' di restyling



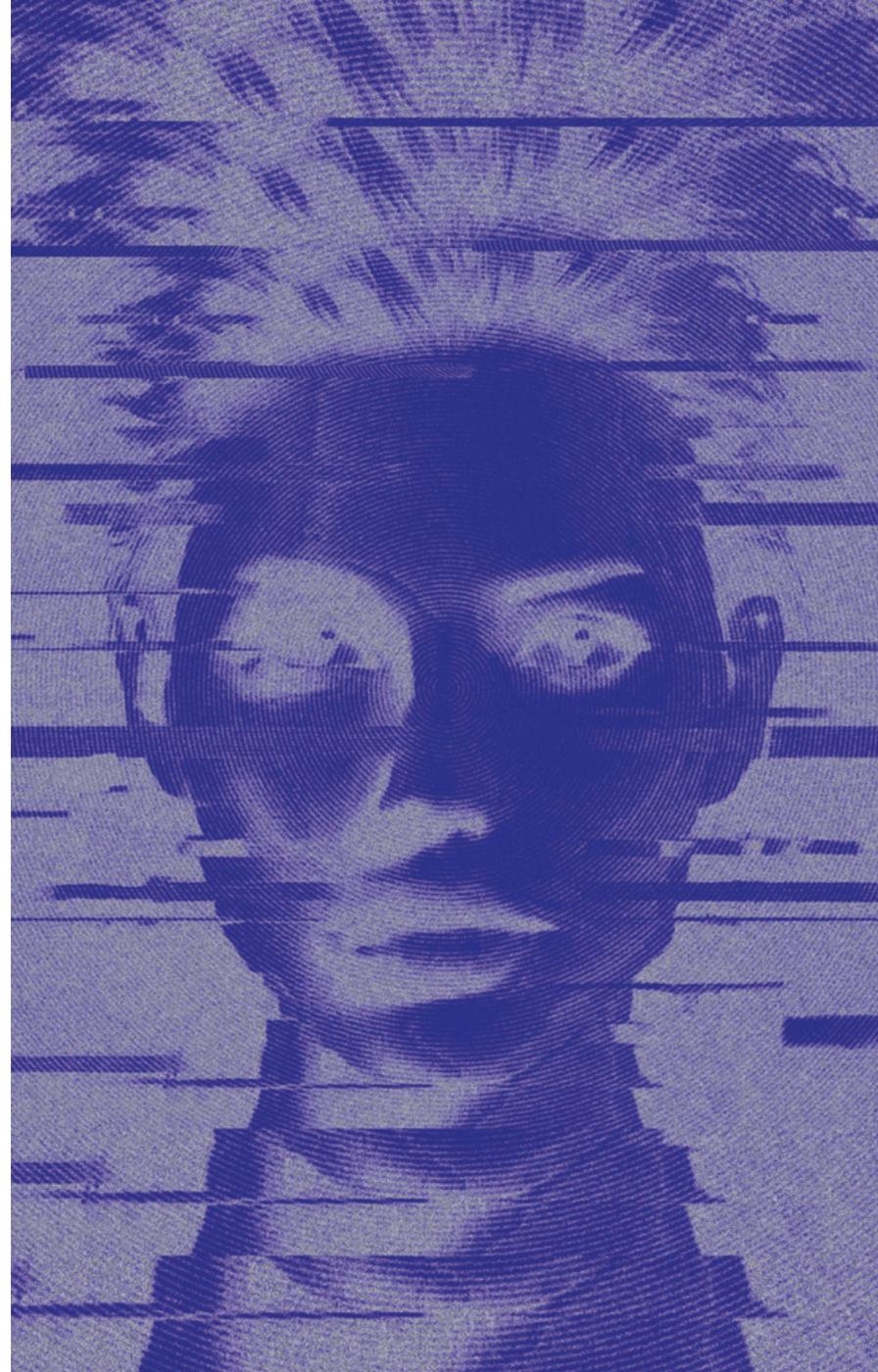
# GENESIS

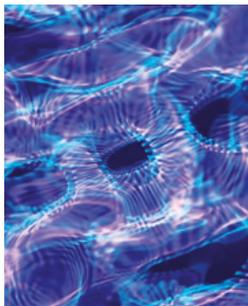
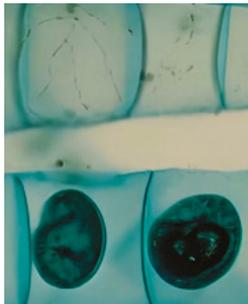
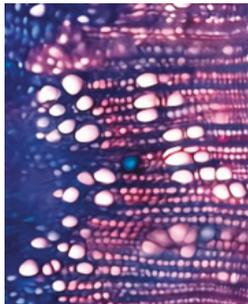
Genesis è un'installazione site-specific che esplora il rapporto tra uomo e macchina, interrogandosi su come la tecnologia e l'intelligenza artificiale possano

integrarsi nella vita umana e contribuire a plasmare il futuro. Attraverso un'esperienza immersiva, l'opera invita lo spettatore a riflettere su questioni

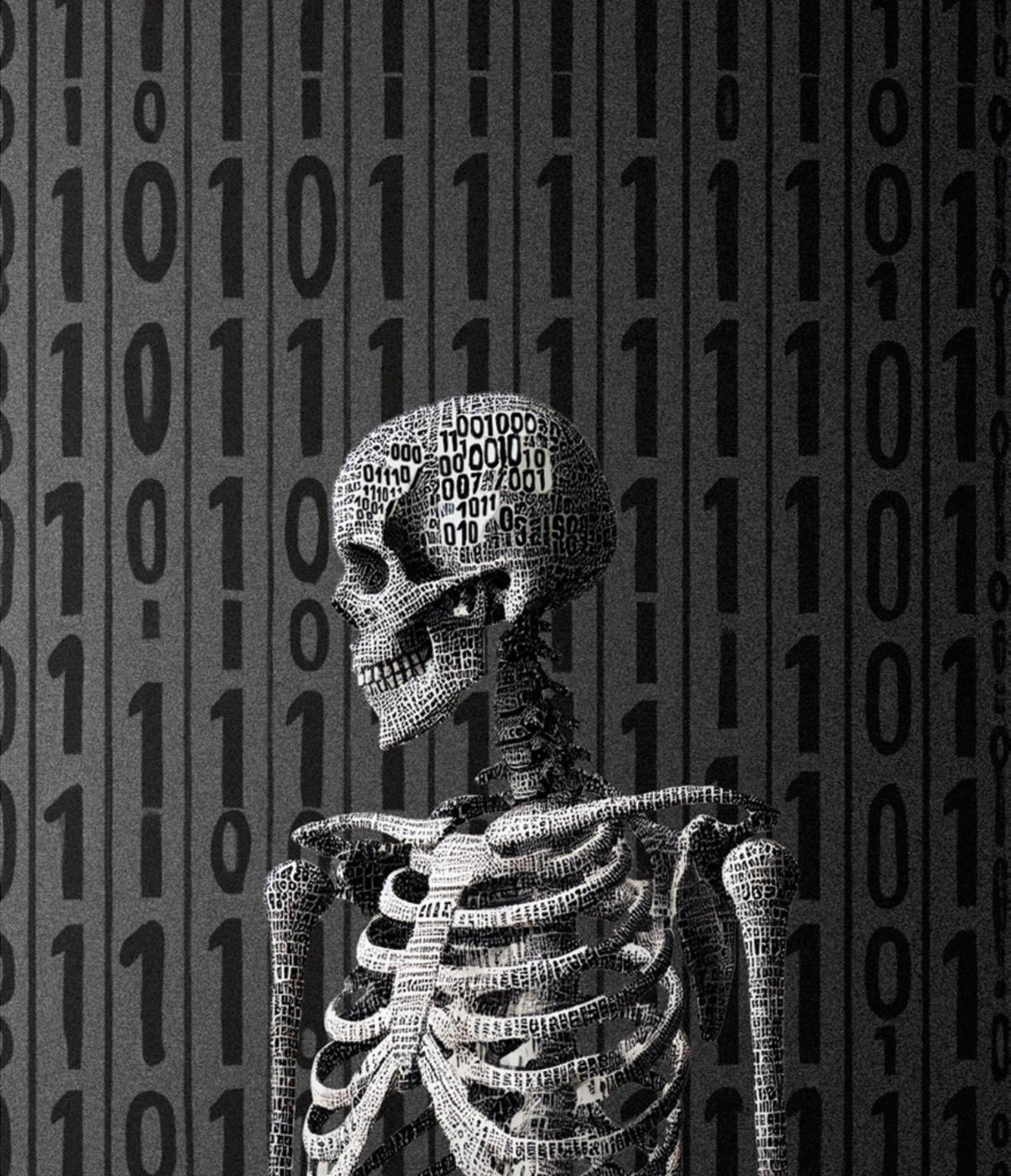
eticofilosofiche fondamentali, ridefinendo i confini tra realtà e finzione, e interrogandosi su ciò che distingue l'intelligenza artificiale da quella umana.

Gaia Conciarelli  
Videoinstallazione





INTERFERENZE ELETTRICHE



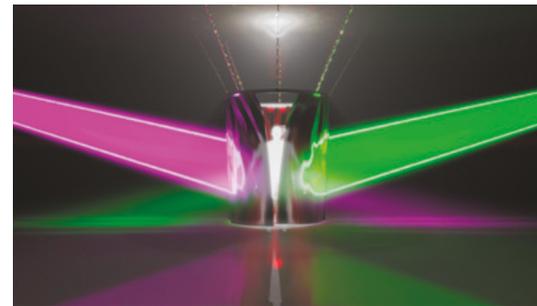
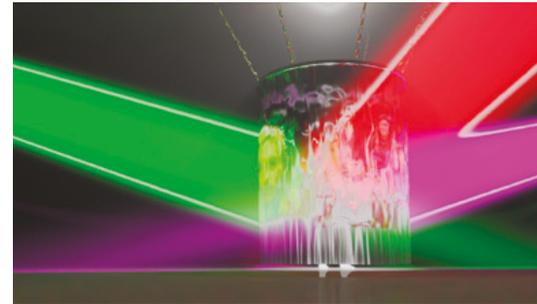
# SYNTH - ETICO

Synt-etico è un progetto di installazione che crea un cortocircuito tra etica e sintesi: una parola mutante per descrivere una realtà dove la conoscenza viene ridotta a

consumo, dove il sapere è veloce, ma la comprensione è spenta. Lo spettatore è invitato a entrare e a fare esperienza della rinuncia comportamentale, e dunque

etica, a cui ci abbandoniamo inconsapevolmente ogni giorno. Privati di controllo sul rumore mediatico che ci sovrasta, ci chiediamo cosa ne resterà nelle nostre coscienze.

Daphne Sideralis  
Videoinstallazione





Ti innamorati di una tipa



Le dichiara amore

Lei ti rifiuta

Illo  
, con il  
dei  
viati e  
di  
estra.  
e in qua  
o per far  
ensione

A central graphic with a pink and yellow background. It features a man with a beard and glasses pointing his finger. The text "Ti innamorati di una tipa" is at the top, "Le dichiara amore" is to the right, and "Lei ti rifiuta" is at the bottom. A circular arrow surrounds the central image. On the left, there is a vertical list of text: "Illo", ", con il", "dei", "viati e", "di", "estra.", "e in qua", "o per far", "ensione".

# METAMORFOSI PLASTICA

Metamorfosi  
Plastica esplora  
il dialogo tra  
geometria, natura  
e tecnologia,  
trasformando  
sculture astratte  
ispirate alle  
avanguardie in  
composizioni  
naturali con  
fiori e piante.

L'intelligenza  
artificiale  
diventa strumento  
creativo per  
fondere ordine  
e caos, artificio  
e vita. Le opere  
invitano a vedere  
la natura come  
linguaggio in  
evoluzione, in  
dialogo con il

pensiero umano  
e il digitale,  
superando la  
contrapposizione  
tra naturale e  
artificiale.

Fiore Gnozzi  
Immagini digitali  
e video





INTERFERENZE ELETTRICHE



## TOY'S

## WAR

Ispirandosi al conflitto in Ucraina, Toy's War racconta l'ingiustizia della guerra. Un arcade, simbolo di gioco e intrattenimento, diventa strumento di riflessione: due bambini si

sfidano, ma uno ha metà delle pedine e l'altro controlla le regole del gioco. Il contrasto tra la leggerezza infantile che presenta involucro e la drammaticità del tema amplifica

l'assurdità e la crudeltà della guerra, sottolineandone la disparità di forze e la prepotenza dell'aggressore.

Leonardo Marovelli  
e Giulia Galassi  
Videogame Arcade



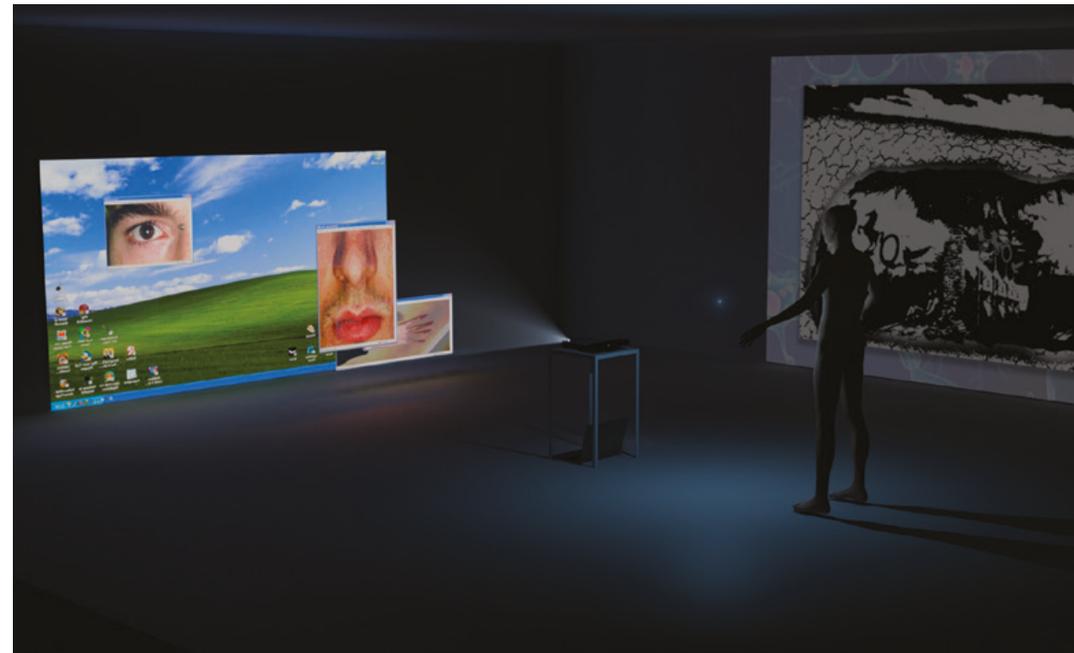


# THE BINDING

Con la motion detection, l'installazione The Binding esplora i rapporti tra umano - bias - realtà. L'algoritmo detiene i nostri dati, condiziona in modo diretto

e completo le nostre esistenze creando un subconscio virtuale. L'esperienza umana della realtà è uno specchio digitale.

Giorgio Mascio  
Videoinstallazione





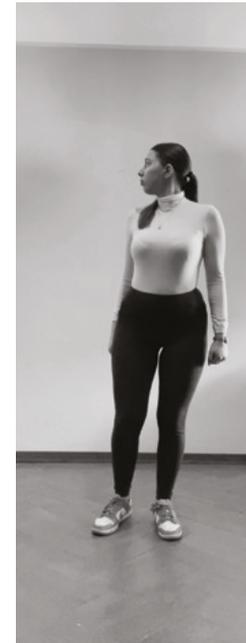
# AI - D E N T I T Y

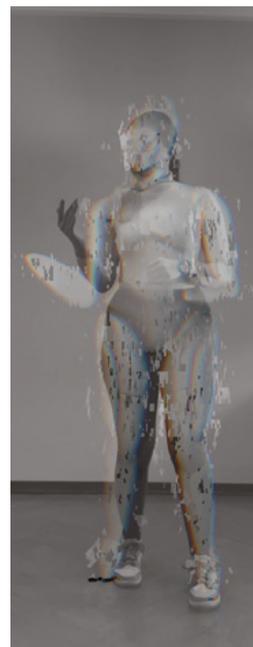
Il tema del progetto ruota attorno a due realtà che contraddistinguono la nostra esistenza: la realtà fisica e quella digitale/ tecnologica. Ai-dentity nasce per rendere

lo spettatore consapevole di questa fusione corpo-macchina, invitandolo non solo ad accettare questo cambiamento, ma a riconoscerlo come una nuova fase evolutiva. Per rendere

ancora più evidente questa fusione, lo spettatore potrà osservare il mio avatar stampato in 3d.

Irene Poli  
3D video





# M O M E N T U M

L'idea per Momentum si è sviluppata grazie a due fonti di ispirazione. La prima è il brano usato come colonna sonora, tratto da un album di mio padre. Nella melodia ho sentito una poesia che

ha risvegliato in me un sentimento assai familiare: la nostalgia. Poi l'angoscia, ma anche la magia, del tempo che passa e ci connette a un io passato e futuro. La seconda è l'uso del filo,

che mi ha colpita nel film La chimera: qui ha un'importanza e una forza fisica oltre che metaforica. Così è il tempo per me, qualcosa che tira, agisce, si muove ed ha un suo corpo.

Naima Rosi  
Cortometraggio





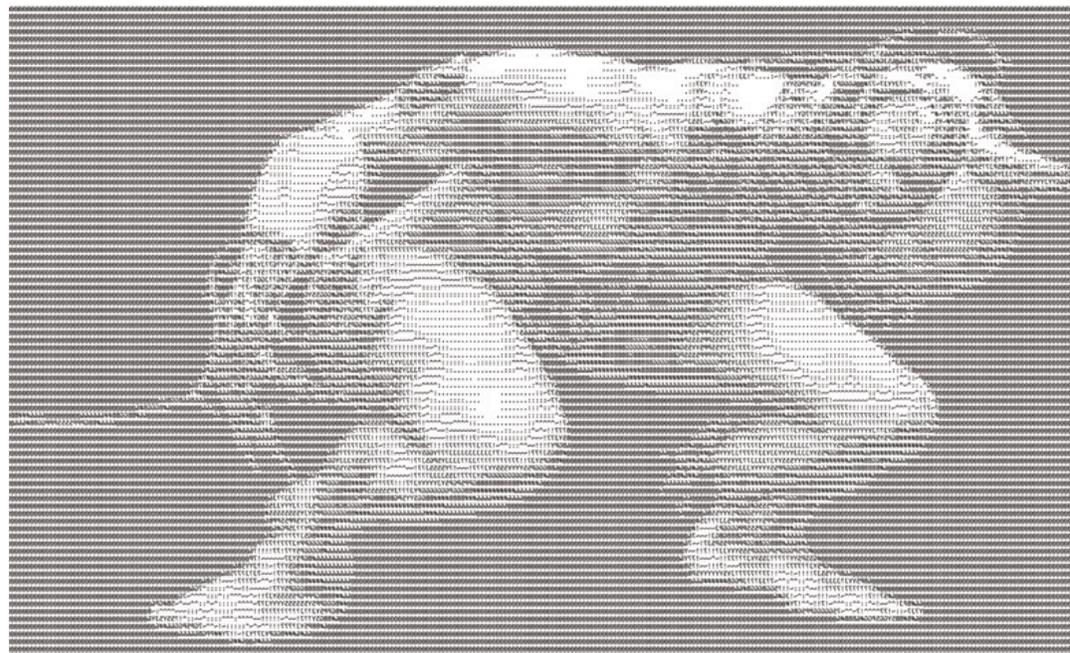
# INDECORUM

Indecorum è un'indagine visiva sulla trasformazione del corpo nell'era digitale. Attraverso l'uso di intelligenze artificiali, grafica digitale e video, il

progetto esplora nuove possibilità identitarie, superando i confini estetici e sociali imposti. Ispirato al pensiero postumano di Rosi Braidotti, questo lavoro propone figure ibride e

mutanti, dove il corpo si dissolve e si ricompone in forme libere e non convenzionali. Un invito a ripensare l'identità oltre i limiti della società e della tecnologia.

Gaia Sanna  
Immagini digitali  
e video





*[0]*

*\_#\_*

*(\* )*

*/@/*



EGO ZERO  
PONTORMO  
LAB

LO  
SPAZIO

EGOZERO -  
PONTORMO  
LAB

[www.egozero.net](http://www.egozero.net)

EgoZero è un nuovo spazio per le arti contemporanee e un laboratorio di ricerca sperimentale di altre espressioni situato di fronte alla **Casa Natale di Jacopo Carucci detto il Pontormo**. EgoZero nasce nel 2024 dall'idea di Federico Bucalossi di aprire lo studio d'arte privato a contaminazioni e sperimentazioni pure. Uno spazio olografico **tra luce e nero tra spazio e tempo**, dove l'Ego muore e cede a intuizioni, visioni e interferenze restituite ai sensi con nuove forme.

[www.nothuman.net](http://www.nothuman.net)

Federico Bucalossi dalla fine degli anni '80 indaga ed esplora, per necessità, le possibilità espressive dei nuovi media nei campi dell'arte, teatro, danza, videoarte, interazione, performance, installazione, meditazione e sperimentazione pura. Ha fatto parte dei gruppi StranoNetwork [networking e hacktivism] - Vidèa [video e cinema] - CompanyBlu [performance - danza] - Quinta Parete MinimalTv [arte e installazioni] - Yellowcake [digital music performance] - NotHuman [Life Project]. Docente di Applicazioni digitali dell'arte Accademia di Belle Arti di Firenze. Nel percorso accademico si occupa di stimolare "altre" rappresentazioni visive/percettive, percorsi catartici e ideazioni multimediali.

EGOZERO

ARTISTI JOHN BARBIERI + ELEONORA CASTALDI + GAIA CONCIARELLI +  
DAPHNE SIDERALIS + FIORE GNOZZI + MAROVELLI - GALASSI + GIORGIO  
MASCIO + IRENE POLI + NAIMA ROSI + GAIA SANNA COLLABORATORI GEMMA  
ANTUZZI + GABRIELE BRASCHI + MARTA FUMANTI + MARTINA PASTORELLI  
A CURA DI FEDERICO BUCALOSSI | NTA ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI FIRENZE

**INTERFERENZE ELETTRICHE** | La combinazione di **ricerca sperimentale pura**, nuove tecnologie digitali, multimedia, algoritmi e serendipità crea un ambiente fertile per l' esplorazione di orizzonti inediti e l' evocazione di intuizioni. In questo contesto, l' artista diventa un vero e proprio **esploratore del non-visibile**, un traduttore di mondi interiori in **esperienze sensoriali** condivisibili. Le nuove tecnologie, gli algoritmi ed i software non sono visti come un mero strumento, ma come un partner creativo, capace di suggerire direzioni inaspettate e di **materializzare intuizioni** che altrimenti rimarrebbero confinate nella sfera dell' astratto, del **non-visto**.

