

Elisabetta Modena

*Cibo virtuale e altri paradossi*

L'opera di Marzia Migliora *Lo spettro di Malthus*, esposta nel 2020 al MAGA di Gallarate all'interno della mostra omonima curata da Matteo Lucchetti<sup>2</sup>, è dedicata a temi che l'artista frequenta da diversi anni, come il lavoro contadino e la storia dell'agricoltura, la trasformazione del cibo da alimento a merce nell'economia contemporanea virtualizzata, lo sfruttamento delle risorse naturali e il ruolo che le donne hanno rivestito nel corso degli ultimi secoli in queste vicende. Si tratta di ricerche che l'artista, motivata anche da ragioni personali e familiari, ha portato avanti attraverso approfondimenti e studi per la realizzazione di installazioni che includevano l'uso di materie povere e naturali, come nel caso di *Stilleven* (2015), un'installazione ambientale in cui Migliora ha riempito una stanza del Padiglione Italia alla 56° Biennale di Venezia con 1,7 tonnellate di pannocchie di mais, o la più recente *Prey* (2020), che propone un blocco di salgemma arpionato e rinchiuso in un'elegante teca museale vittoriana. Dal 2017 questo interesse si sviluppa nel ciclo di collage su carta intitolato *Paradossi dell'abbondanza*, volto a denunciare le incongruenze di un sistema che avvelena la stessa terra nella quale coltiva gli alimenti di cui si nutre.

Può allora stupire che *Lo spettro di Malthus* sia un'opera realizzata con la realtà virtuale, una sofisticata tecnologia che permette la costruzione di un ambiente digitale che avvolge l'utente a 360°, facendogli percepire la sensazione di essere immerso in uno spazio altro<sup>3</sup>. In questo caso, indossando un VR *headset* l'utente viene virtualmente teletrasportato in tre diverse e altrimenti inaccessibili miniere di salgemma Italkali in Sicilia, giacimenti di sale posti a circa 200 metri al di sotto del livello del mare. L'artista le ha visitate e poi mappate, fotografate e riprodotte digitalmente avvalendosi di un gruppo di collaboratori esperti di realtà virtuale e animazione digitale. Giunti virtualmente in questi luoghi, i visitatori si trovano al centro di un racconto sulla storia e sui metodi dello sfruttamento agricolo coloniale,

1 Questo lavoro rientra nel Progetto finanziato dall'Unione europea - NextGenerationEu - Piano nazionale di ripresa e resilienza (Pnrr) - Missione 4 Componente 2 Investimento 1.3 - Avviso N. 341 del 15.3.2022 del ministero dell'Università e della Ricerca. Codice progetto PE00000003, Decreto direttoriale Mur n. 1550 dell'11.10.2022 di concessione del finanziamento, CUP: F13C22001210007, titolo progetto ON FOODS - Research and innovation network on food and nutrition Sustainability, Safety and Security - Working ON FOODS.

2 Marzia Migliora. *Lo spettro di Malthus*, a cura di Matteo Lucchetti, MA\*GA, Gallarate, 10 ottobre 2020 - 12 marzo 2021.

3 Sull'uso artistico della VR ho scritto in: *Immersioni. La realtà virtuale nelle mani degli artisti*, Johan & Levi, Milano 2023.

sulla coltivazione intensiva, l'uso e l'abuso di pesticidi, la movimentazione e la trasformazione dei prodotti della terra, che prende vita intorno a loro attraverso una coreografia di immagini per lo più realizzate con la tecnica del *papier collé* digitale. Tra i paradossi che Migliora indaga compare, infatti, anche quello che inaspettatamente ha contraddetto la profezia dell'economista inglese Thomas Robert Malthus, a cui è intitolata l'opera. Alla fine del XVIII secolo, nel *Saggio sul principio della popolazione e i suoi effetti sullo sviluppo futuro della società* (1798), Malthus aveva previsto che la produzione di cibo disponibile non sarebbe stata sufficiente per sfamare una popolazione destinata a crescere in modo esponenziale: in realtà, come sappiamo, il cibo oggi "abbonda", ma a essere iniqua è la sua distribuzione sul pianeta, talmente disomogenea da non raggiungere un'ampia fetta della popolazione mondiale e causare problemi a quella restante, che affronta obesità, diabete e altre malattie collegate a un'alimentazione eccessiva o scorretta.

Negli ultimi decenni, all'interno dell'ampio dibattito sull'antropocene<sup>4</sup>, molti artisti hanno scelto di concentrarsi su questi temi per denunciare le forme di sfruttamento e abuso delle risorse e dei territori, l'inquinamento e i conseguenti cambiamenti climatici<sup>5</sup>. Migliora è tra quelli che hanno affrontato questi argomenti anche attraverso la tecnologia. A ben guardare questa scelta potrebbe risultare problematica o addirittura contraddittoria: perché utilizzare la realtà virtuale per invocare una presa di coscienza rispetto alla natura e ai suoi cicli? Perché immergere il visitatore in un ambiente digitale e iper-mediare in questo modo il rapporto tra gli esseri umani e la natura, e non optare piuttosto altre modalità più immediate (cioè, *non mediate*) e meno artificiali?

### *La natura artificiale*

Secondo Marzia Migliora, «la VR può essere considerata come un'installazione – immateriale – portata alla massima potenza»<sup>6</sup>, perché rende possibile la costruzione di un ambiente in cui i visitatori si trovano immersi. L'immersione di cui parliamo riferendoci alla realtà

4 Nel 2000 il chimico olandese premio Nobel Paul Crutzen ha coniato il termine "antropocene", riferito all'attuale era geologica, la prima nella quale le attività dell'uomo hanno un influsso diretto sul clima. Nell'ampia letteratura sul tema, mi limito a segnalare: P.J. Crutzen, A. Parlangeli, *Benvenuti nell'Antropocene! L'uomo ha cambiato il clima, la Terra entra in una nuova era*, Mondadori, Milano 2005; J.W. Moore, *Antropocene o Capitalocene? Scenari di ecologia-mondo nell'era della crisi planetaria*, ombre corte, Verona 2017 [ed. or. J. Moore (a cura di), *Anthropocene or Capitalocene?: Nature, History, and the Crisis of Capitalism*, Pm Press, Oakland 2016]; D.J. Haraway, *Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin*, "Environmental Humanities", 6, 2015, pp. 159-165.

5 Sono numerosi i contributi, le mostre e i cataloghi che fanno luce sulla questione. Si vedano almeno: L. Lippard (a cura di), *Weather Report: Art and Climate Change*, catalogo della mostra (The Boulder Museum of Contemporary Art, 14 settembre- 21 dicembre 2007), The Boulder Museum of Contemporary Art, Boulder 2007; G. Bindi, *Arte, ambiente, ecologia*, Postmedia Books, Milano 2019; M. Fowkes, R. Fowkes, *Art and Climate Change*, Thames & Hudson, London 2022.

6 E. Modena (a cura di), *Intervista a Marzia Migliora* in E. Modena, S. Pirandello, A. Pinotti (a cura di), *360°. L'immagine ambientale nelle arti visive tra realtà virtuale e aumentata*, "Piano b. Arti e culture visive", 6 (1), 2021, M13.

virtuale è quella che permette all'utente di navigare un mondo-immagine digitale a 360°. Essere immersi in qualcosa può significare infatti avere la sensazione di essere avvolti e coinvolti fisicamente, percependo stimoli multisensoriali proprio come suggerisce la metafora acquatica che utilizziamo per descrivere questa condizione. Nel linguaggio comune, del resto, ci riferiamo a un'esperienza di immersione nella natura quando per esempio ci allontaniamo dall'ambiente urbano per vivere una condizione diversa da quella quotidiana.

Installazioni immersive e interattive basate sulle tecnologie digitali – anche se non ancora come quelle virtuali che abbiamo descritto – e dedicate alla natura vengono realizzate in ambito artistico fin dagli anni Ottanta<sup>7</sup>. Tra gli esempi possibili, la ricerca dell'artista italiano Piero Gilardi è un precedente in questo senso emblematico: pioniere dell'arte multimediale ed ecologista, l'artista realizza infatti opere e installazioni che interagiscono con il pubblico facendolo sentire immerso in un ambiente artificiale che richiama però quello naturale. *Inverosimile* (1989) è un'installazione interattiva multimediale in cui Gilardi mette in scena una vigna che risponde all'azione degli spettatori. Immersi in un ambiente tanto familiare quanto alieno, poiché visibilmente “inverosimile”, i visitatori sono gli attivatori di una performance i cui protagonisti sono alberi da frutto realizzati in poliuretano. Scelte per il loro valore simbolico e religioso, le viti si animano grazie a un sistema a infrarossi che innesca un gioco di luci e suoni. Intorno a esse prende vita così una danza che si sviluppa narrativamente attraverso una crisi in cui domina il disordine, per arrivare a una catarsi finale, durante la quale gli alberi si muovono all'unisono. L'interesse di Gilardi per il rapporto tra naturale e artificiale nasce a metà degli anni Sessanta, quando l'artista italiano realizza i primi *Tappeti-Natura*, porzioni di prati, giardini, orti e natura modellati in modo realistico e a grandezza naturale con poliuretano espanso e pigmenti sintetici. Torinese, Gilardi reinterpreta qui la tradizione degli artisti della Pop Art americana che avevano lavorato sul cibo come simbolo del consumismo, realizzando perlopiù opere che evidenziavano la sua trasformazione da nutrimento a merce<sup>8</sup>. La sua proposta è alternativa anche ai protagonisti dell'Arte Povera, che negli stessi anni utilizzavano il cibo e altri materiali “poveri” per realizzare le loro opere, negandone la dimensione sensoriale<sup>9</sup>. Scegliendo le materie plastiche industriali, Gilardi reintroduceva un elemento naturale in forma artificiale all'interno della vita quotidiana e nell'ambiente domestico che ne era ormai completamente privo. In quanto “tappeti”, il loro scopo è quello di essere messi a terra e usati in sostituzione dell'elemento naturale. Un'operazione simile è sviluppata anche nel design di oggetti come i sassi/sedute disegnati per la ditta Gufram nel 1968. Per l'artista si trattava di innovare, ludicamente, la

7 Gli anni Ottanta sono un decennio centrale per lo sviluppo della New Media Art e, sul finire del decennio, delle installazioni interattive (in particolare nel 1989 è fondato lo ZKM | Zentrum für Kunst und Medien di Karlsruhe dove sono allestite alcune significative opere di questo tipo). Si veda per una panoramica sul tema: D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia* (2010), Postmedia Books, Milano 2018. Similmente il decennio è centrale anche per il dibattito ecologista, in particolare dopo il disastro nucleare di Černobyl (1986).

8 C. Bell, *Eat Up: la Pop Art e il cibo come genere* in G. Celant (a cura di), *Arts & foods: rituali dal 1851*, Electa, La Triennale di Milano 2015, pp. 544-557.

9 L. Conte, “Sensorio, sensazionale, sensitivo, sensibile, sentimentale, sensuoso”. *Il cibo nelle pratiche artistiche processuali e nell'arte povera* in G. Celant (a cura di), *Arts & foods: rituali dal 1851*, Electa, La Triennale di Milano, Milano 2015, pp. 668-675.

tradizione della “natura-morta”, un genere che può assumere presagi nefasti, come intercetta lucidamente Ettore Sottsass in un articolo pubblicato su “Domus” nel 1966: «Una natura di mele cadute, di zucche da orto di periferia quando i fiori felici dei piselli e dei fagioli, le zinnie e le dalie sono sfiorite e i frutti sono stati raccolti, una natura di pannocchie di granoturco quando i papaveri di giugno, il grano di luglio e le pesche di agosto se ne sono andate e restano nei campi sterpi e radici sconvolte, una natura in perdita»<sup>10</sup>. Come ha notato Gaia Bindi, attenta studiosa dell’artista, attraverso queste opere Gilardi produce un’«inaspettata riscoperta della natura»<sup>11</sup>, che può essere venduta anche “al metro” nei celebri rotoli in forma di rulli, ispirati alla pittura industriale di Pinot Gallizio. Con *Inverosimile* l’artista compie un passaggio in direzione dell’uso delle tecnologie digitali che interesseranno il suo lavoro fino ai primi anni Duemila impiegando prevalentemente l’interattività come pretesto per creare nuove relazioni e situazioni in grado di modificare il modo in cui guardare e percepire la realtà. La sua ricerca confina del resto con forme di vero e proprio attivismo: accanto alla fiducia nelle tecnoscienze si accostano infatti i problemi posti dalla biopolitica e dalla biogenetica<sup>12</sup>.

### *Colture telematiche*

A differenza dell’installazione di Gilardi *Inverosimile*, che mette in discussione il concetto di verosimiglianza fin dal titolo, l’opera di Migliora mira alla costruzione di un’esperienza basata sull’illusione, poiché l’utente viene *tele-trasportato* virtualmente in un ambiente in cui avverte la sensazione di essere presente e nel quale piante, verdura e frutta crescono e muoiono virtualmente intorno a lui. Una delle pioniere dell’uso della VR, la canadese Char Davies, aveva del resto coniato il termine *immersence* (dalla crasi tra le parole inglesi *immersion* e *presence*) per definire la sensazione di essere immersi e presenti, che scaturiva, per esempio, nella fruizione della sua *Osmose* (1995), un’installazione in realtà virtuale a sua volta dedicata al rapporto con la natura. La realtà virtuale favorisce infatti una forte sensazione di presenza in un mondo illusorio e una presa di coscienza del proprio corpo e della propria corporeità.

L’uso artistico delle telecomunicazioni allarga i confini del fare artistico e le modalità di fruizione di un’opera d’arte. Negli anni Ottanta questi temi assumono un ruolo centrale anche grazie a eventi determinanti per la storia della New Media Art. Ne sono esempi la conferenza *Artists’ Use of Telecommunication* al Museum of Modern Art di San Francisco nel 1980, o *The World in 24 Hours* all’Ars Electronica Festival di Linz, eventi in cui gli

10 E. Sottsass, *Piero Gilardi*, “Domus”, 445, dicembre 1966, pp. 51-52.

11 G. Bindi, *Arte, ambiente, ecologia*, Postmedia Books, Milano 2019, p. 104. Si veda in particolare il cap. *Piero Gilardi e l’estetica dell’Antropocene*, pp. 101-126.

12 Questioni che riguardano per esempio la produzione del cibo OGM e l’uso della modificazione genetica come tecnologia del mangiare. Esempio emblematico i costumi da pannocchia – *OGM Free* (2014) – utilizzati anche in una parata di protesta durante l’Expo di Milano del 2015, che era dedicata proprio al cibo.

artisti utilizzano il telefono, il fax, la Slow-Scan Tv o la rete telematica per creare opere. Numerosi interventi artistici che sfidano l'idea dell'autorialità in nome di una creatività collaborativa e a distanza caratterizzano anche la sezione *Tecnologia e informatica* della 42° Biennale di Venezia nel 1986<sup>13</sup>. Negli anni Novanta l'avvento del World Wide Web e la disponibilità di personal computer dotati di interfacce intuitive e semplici da usare favoriscono la nascita di quella che viene definita Net Art. È significativo allora notare che tra le opere più note che si avvalgono della rete e delle pratiche di condivisione e partecipazione in questo periodo possa esserne annoverata una che, ancora una volta, sembra essere basata su un paradosso. *The Telegarden* di Ken Goldberg e Joseph Santarromana<sup>14</sup>, realizzata nel 1995 ed esposta prima all'Interactive Media Festival di Los Angeles e dall'anno successivo fino al 2005 all'Ars Electronica Center di Linz in Austria, invita infatti una comunità di utenti a prendersi cura di un piccolo orto-giardino, osservabile grazie a due telecamere, per coltivare fiori e verdura telecomandando un braccio meccanico da remoto a qualsiasi ora del giorno e della notte. Nel corso degli anni – gli stessi che vedono il proliferare di pratiche ed estetiche relazionali che mettono al centro la condivisione, l'incontro, lo scambio e la cura<sup>15</sup> – il progetto coinvolge più di diecimila “giardinieri virtuali”. L'opera mette in scena alcune contraddizioni, come la scelta dell'azione su cui si concentra, perché l'agricoltura è un'attività antica e tradizionalmente svolta in presenza, che richiede tempo e pazienza. In quest'opera la telematica viene impiegata così per mettere in discussione la continuità spazio-temporale dell'agricoltura, che ha caratterizzato per secoli la vita umana nomade e poi quella stanziale. *The Telegarden* mette cioè a confronto due diverse temporalità, perché, come sottolinea Goldberg – ingegnere informatico e artista –, l'interattività digitale prevede un feedback immediato, che la natura non può dare<sup>16</sup>. A questa riflessione può essere accostata quella sulla telepresenza, già definita nel 1980 in un pionieristico saggio pubblicato dal ricercatore del MIT di Boston Martin Minsky, che la descriveva come una situazione di controllo a distanza in cui alle azioni del corpo in carne e ossa dell'utente corrispondevano movimenti meccanici in un luogo distante<sup>17</sup>. Minsky non pensava probabilmente a un “telegarden”, ma piuttosto a forme di lavoro meccanico o in luoghi difficilmente raggiungibili, una cosa che rende ancora più interessante l'interpretazione di Goldberg e Santarromana, che utilizzano questa possibilità per costruire una collettività responsabile intorno a un piccolo orto tramite un braccio robotico. L'azione di cura passa così attraverso uno sforzo distribuito (piantare i semi e innaffiare regolarmente), reso possibile a distanza dalla rete e concentrato ancora una volta, forse a questo punto un po' meno paradossalmente, sulla terra e sui suoi frutti.

13 V. De Rosa, *La Computer art nel dibattito critico-curatoriale italiano degli anni Ottanta*, “Piano b. Arti e culture visive”, 7 (2), 2022, pp. 114-135.

14 <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>.

15 N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010 [ed. or. *Esthétique relationnelle*, les presses du réel, Dijon 1998].

16 K. Goldberg, *The Telegarden description*, <https://www.youtube.com/watch?v=gbyy5vSg8w8&t=152s>.

17 M. Minsky, *Telepresence*, “Omni”, II (9), giugno 1980, pp. 45-51.

Immerso nella caverna virtuale di *Lo Spettro di Malthus* l'utente è accompagnato da un continuo rumore di masticamento, prodotto e registrato dalla stessa Migliora tramite un microfono binaurale. L'artista si rifà con questa azione al fenomeno dei filmati ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response, letteralmente "risposta sensoriale meridiana autonoma"), largamente diffusi su YouTube o TikTok, che coinvolge persone impegnate a produrre rumori piacevoli da ascoltare: «L'ASMR», ha ricordato l'artista, «mi ha interessato da subito come fenomeno di sublimazione e assimilazione virtuale di cibo, una sorta di pornografia alimentare in cui l'appagamento non contempla la sazietà corporea. Ho legato l'idea della consunzione vorace di cibo dei filmati ASMR ai depositi di salgemma che man mano saranno consumati dall'estrazione del sale che mangiamo ogni giorno»<sup>18</sup>. Nell'opera l'utente vive così un'esperienza illusoria che, per quanto sintetica e virtuale, risulta pienamente sensoriale, poiché l'artista lo trascina in un mondo, nelle viscere della terra, all'interno di una caverna-stomaco, nel quale vive la sensazione di essere digerito.

Simili effetti trapelano anche nella ricerca dell'artista inglese Ed Atkins, tra i più rappresentativi artisti che si esprimono attraverso un immaginario digitale e in particolare attraverso la CGI (*computer-generated imagery*). *Old Food* (2017-2019) è una videoinstallazione multicanale allestita per la prima volta al Martin-Gropius-Bau di Berlino e poi in altre sedi come la Biennale di Venezia, in cui contenuti diversi e surreali sono raccolti sotto un titolo ombrello, tanto efficace quanto enigmatico nel riferirsi a un "cibo vecchio". L'opera è corredata da un omonimo testo letterario, un romanzo carnevalesco, dedicato a un festival di eccessi e di consumismo di taglio tardocapitalista<sup>19</sup>. Generati al computer, iperrealistici tanto da risultare inquietanti, i personaggi che popolano gli schermi dell'opera di Atkins si muovono in paesaggi artificiali che rimandano con straordinaria efficacia e malinconia alla realtà reale. Sugli schermi compaiono, tra le altre, sequenze che vedono protagonisti grandi sandwich realizzati con la computer grafica. Schiacciati tra morbide fette di pane bianco sfilano uno dopo l'altro, accumulandosi tra loro, ingredienti commestibili e non commestibili: formaggi, utensili, salse colorate, bambole, fette di pomodoro, strumenti, foglie, arredi... Anche in questo caso uno degli elementi che rende questo immaginario digitale in grado di ricondurre chi lo osserva alla realtà materiale è l'uso di un suono iperrealistico, a tratti talmente raffinato da sembrare più reale di quello reale. Vera e propria ossessione per l'artista, il cibo assume qui caratteristiche che lo tramutano in una riflessione più ampia sulla vita contemporanea, la memoria e il desiderio umano che, ingordo, costante, insaziabile e addirittura cannibale, si scontra con la freddezza dell'immaginario digitale iperrealistico e inquietante.

I processi di ingestione, digestione, assimilazione e trasformazione sono al centro di una riflessione che ritorna nel corso degli ultimi decenni come metafora del nostro rapporto con

<sup>18</sup> E. Modena (a cura di), *Intervista a Marzia Migliora* in E. Modena, S. Pirandello e A. Pinotti (a cura di), 360°. *L'immagine ambientale nelle arti visive tra realtà virtuale e aumentata*, cit., M11.

<sup>19</sup> E. Atkins, *Old Food*, Fitzcarraldo Editions, London 2019.

il mondo. I meccanismi di assunzione di cibo e la sua trasformazione in energia consumabile interessano del resto anche il linguaggio che utilizziamo per illustrare il funzionamento delle tecnologie emerse in tempi più recenti, come le intelligenze artificiali. *And we thought* (2023) è un'opera dell'artista italiano Roberto Fassone realizzata all'interno del progetto *FOOD DATA DIGESTION* curato da Sineglossa con *Play with Food*<sup>20</sup> e sviluppato utilizzando il software di intelligenza artificiale Ai Lai (che se pronunciata in italiano risulta come nell'inglese *I lie*, io mento). L'opera<sup>21</sup> si inserisce all'interno di una riflessione sull'idea di alimentare le macchine e sui processi digestivi che producono contenuti. Il lavoro di Fassone nasce dalla volontà di dare in pasto ad Ai Lai dei funghi allucinogeni, cosa resa possibile attraverso la scelta di alimentarla con un dataset di migliaia di report di viaggi psichedelici redatti da persone che li avevano ingeriti. Proprio come avviene per il genere umano, il cibo di cui ci nutriamo produce effetti anche sull'intelligenza artificiale, attraverso processi digestivi, che sono diversi nella materia, ma ugualmente impattanti nei risultati. I *prodotti* di questa digestione sono in questo caso storie, video, immagini e manifesti che l'artista ha allestito in installazioni multimediali, frutto di un utilizzo alternativo delle reti neurali nate per migliorare l'efficienza e la produttività umana e punto di arrivo di una parabola tanto interessante quanto complessa da definire, all'alba di questa ultima rivoluzione tecnologica.

### *Masticare la realtà*

I casi studio che abbiamo scelto di analizzare partendo dall'opera di Marzia Migliora condividono l'intento di mettere a nudo gli squilibri e i nuovi equilibri che si instaurano nelle relazioni con l'ambiente attraverso l'uso dei media digitali più all'avanguardia e la scelta non scontata di concentrarsi sulla natura e sul cibo in particolare: in mano agli artisti che abbiamo descritto, le tecnologie interattive, la telematica e la telerobotica, la realtà virtuale, la computer grafica e l'intelligenza artificiale *mediano* la nostra relazione con la realtà allo scopo di comprenderla più a fondo.

Sono proprio le apparenti contraddizioni insite nelle opere che abbiamo descritto a rappresentare infatti il valore aggiunto dell'impiego artistico di queste tecnologie. Se alla fine degli anni Ottanta Gilardi sceglieva di costruire una natura artificiale e interattiva per favorire un nuovo modo di guardare quella reale, quella controllata telematicamente dalla robotica nel giardino di Goldberg e Santarromana frustrava l'attesa di un feedback immediato e valorizzava una dimensione di cura che veniva favorita e promessa dalla rete intorno a un oggetto estraneo al digitale. Similmente, il turbamento che scaturisce dall'osservazione dell'immaginario iperrealistico computerizzato di Atkins riporta in modo inatteso lo spettatore ai sapori, ai rumori, agli odori e alla percezione aptica della realtà concreta. Infine,

<sup>20</sup> <https://sineglossa.it/progetti/food-data-digestion/>.

<sup>21</sup> <https://andwethought.it/>.

la metafora alimentare caratterizza anche i processi generativi delle intelligenze artificiali, come evidenzia il lavoro di Fassone all'interno del più ampio progetto curato da Sineglossa.

Anche Migliora utilizza la realtà virtuale sfruttando le sue intrinseche caratteristiche. Più che come una macchina che produce realtà, la VR viene interpretata come un dispositivo onnivoro che la risucchia al suo interno, sigillando gli utenti in un mondo intestino in cui tutto, loro compresi, viene incorporato, masticato e rimasticato. L'esperienza si trasforma così anche grazie a questa tecnologia nella metafora di un vorace processo di digestione e indigestione che sfrutta le risorse della terra e che compromette indiscriminatamente ogni aspetto del reale.

In questo senso, l'utilizzo della tecnologia per illustrare il rapporto con una realtà concreta e materiale come il cibo – la sua produzione, la sua ingestione e digestione – diventa straordinariamente efficace e utile per gli scopi che l'artista si è prefissata. Utilizzando la VR, Migliora riesce infatti nell'obiettivo di evocare il reale meglio di quanto la realtà stessa sia in grado di fare, riordinando la percezione del pubblico e favorendo una presa di coscienza su temi altrimenti troppo vicini per essere osservati.