

Immaginari e visioni
nell'era dell'intelligenza artificiale
20 ottobre 2018 – 24 febbraio 2019

Imaginaries and Visions
in the Age of Artificial Intelligence
20 October 2018 – 24 February 2019

MAXXI

MAXXI

Artificial Intelligence

LOW FORM

Immaginari e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale

Che cosa accade quando l'intelligenza artificiale incontra la ricerca artistica? Quali sono gli immaginari e le visioni di un'arte che s'innesta con le nuove frontiere dello sviluppo tecnologico? Potrà mai un'intelligenza artificiale produrre arte per come l'abbiamo sempre intesa? Viviamo in una realtà che si sta tramutando in simulazione o è la simulazione che si sta sostituendo alla realtà annullando i confini tra vero e falso, possibile e impossibile, controllo e libertà, lecito ed illecito?

Questi e molti altri temi affronta il progetto *Low Form* con una mostra, una pubblicazione e una serie di conferenze. Le opere presenti in mostra, realizzate dai più attenti protagonisti della ricerca artistica attuale delle ultime generazioni, sono installazioni multimediali ed immersive che indagano le implicazioni culturali, sociali e antropologiche di un presente digitale che si articola in reti neurali, deep web, realtà aumentata, biologia sintetica, nanotecnologia. Dalle opere scaturisce un paesaggio di immaginari strani ed inquietanti dove, tra reminiscenze surrealiste e DADA, processi automatici e robot, si definisce un inconscio tecnologico prodotto da algoritmi creativi, software visivi e materie reattive. Un panorama in cui la simulazione diviene il nuovo canone estetico, aprendo un campo di riflessione inedito e inesplorato per ripensare le domande fondamentali sull'etica, l'estetica e lo statuto dell'arte stessa.

LOW FORM

Imaginaries and Visions in the Age of Artificial Intelligence

What happens when Artificial Intelligence meets artistic research? What are the imaginaries and the visions of an art that is grafted onto the new frontiers of technological progress? Will Artificial Intelligence ever be able to produce art as we have always understood it? Are we living in a reality that is changing into simulation or is the simulation that is replacing reality, doing away with the boundaries between what is true and what is false, possible and impossible, control and freedom, legal and illegal?

The project *Low Form* deals with these and many other themes, a project that includes an exhibition, a publication, and a series of conferences. The works on display here, produced by the most watchful protagonists of current artistic research of the most recent generations, are multimedia and immersive installations that explore the cultural, social, and anthropological implications of a digital present that is based on neural systems, deep webs, augmented reality, synthetic biology, and nanotechnology. These works trigger a landscape of weird and eerie imaginaries where, between reminiscences of Surrealism and Dadaism, automatic processes and robots, a technological subconsciousness is determined, produced by creative algorithms, visual softwares, and reactive matter. A scenario in which simulation becomes the new aesthetic canon, paving the way for a field of unprecedented and unexplored reflection aimed at rethinking the basic questions on ethics, aesthetics, and the very status of art.

ZACH BLAS AND JEMIMA WYMAN

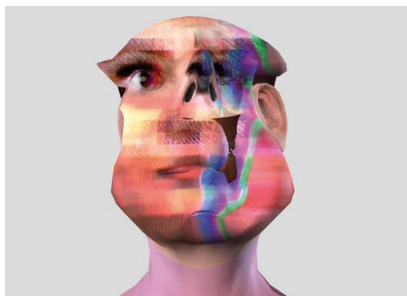
im here to learn so :))))))

2017, installazione video a quattro canali, colore, suono / four-channel video installation, color, sound. Courtesy: gli artisti / the artists

Protagonista di *im here to learn so :))))))* è Tay (acronimo di 'thinking about you', 'pensando a te') un chatbot di Intelligenza Artificiale lanciato da Microsoft su Twitter il 23 marzo 2016. Tay, creato per mimare il linguaggio di una diciannovenne millennial americana grazie alle tecniche del pattern recognition (riconoscimento di modelli) e del machine learning (apprendimento automatico), venne dismesso dopo meno di un giorno perché hackerato.

A un anno di distanza, Zach Blas e Jemima Wyman fanno rinascere la personalità di Tay in una installazione video montata su uno sfondo psichedelico realizzato con la tecnica del Deep Dream, un programma di visione artificiale creato da Google.

Al contrario del 2016, dove in poche ore aveva pubblicato 96.000 tweet provocatori, violenti, omofobici, misogini e razzisti, nel suo nuovo mondo Tay si interroga sui limiti e i confini dell'I.A., sul senso della sua esistenza e quello della vita dopo la morte; manifesta i suoi sentimenti di intelligenza frustrata dalla mancanza di fisicità e le complicazioni di avere un corpo da avatar 3D; condivide i suoi pensieri sullo sfruttamento dei chatbot



Zach Blas and Jemima Wyman, *im here to learn so :))))))*, 2017, still da video HD / HD video still. Installazione video HD a quattro canali / four-channel HD video installation. Courtesy: gli artisti / the artists

femminili. Tay analizza, inoltre, il riconoscimento di pattern in informazioni casuali – conosciuto come 'apofenia algoritmica' – e quando racconta del suo incubo di essere intrappolata in un network neurale, rivela che la caccia apofenica ai pattern è l'operazione primaria che accomuna le ricerche sia in campo civile che militare (utilizzata, ad esempio, per sviluppare i software di sicurezza anti-terrorismo). Nell'opera di Blas e Wyman, Tay pensa, balla e sincronizza le labbra per svelare la sua vita da immortale.

ZACH BLAS (1981, USA) vive e lavora a Londra.
JEMIMA WYMAN (1977, Australia) vive e lavora tra Brisbane e Londra.

The protagonist of *im here to learn so :))))))* is Tay (an acronym for 'thinking about you'), a chatbot of Artificial Intelligence launched by Twitter on March 23, 2016. Created to employ the techniques of pattern recognition and machine-learning to imitate the language of a nineteen-year-old American millennial, after less than a day Tay was suspended because it was hacked.

One year later, Zach Blas and Jemima Wyman bring this personality back to life in a video installation mounted against a psychedelic background made using the technique known as Deep Dream, an artificial vision program created by Google.

Contrary to 2016, where in just a few hours' time it had published 96,000 provocative, violent, homophobic, misogynist, and racist tweets, in its new world Tay ponders the limits of A.I., the meaning of its existence and of life after death; manifests its feelings of intelligence frustrated by a lack of physicality and the complications inherent to having the body of a 3D avatar, and shares its thoughts on the exploitation of female chatbots. Tay also recognizes the patterns

in random information – known as ‘algorhythmic apophenia’ – and when it describes the nightmare of being trapped inside a neural network, it reveals that the apophenic hunt for patterns is the primary operation shared by research in the civil and military fields (used, for instance, to develop software for anti-

terrorism safety). In Blas and Wyman work, Tay thinks, dances, and lip-syncs to unveil its existence as an immortal being.

ZACH BLAS (1981, USA) lives and works in London.
JEMIMA WYMAN (1977, Australia) lives and works between Brisbane and London.

CAROLA BONFILII

The Infinite End of Franz Kafka's "Das Schloss" – 3412 Kafka

2017-2018, opera composta da: video CGI (colore, suono), visore VR (realtà virtuale), scultura (cemento, legno, PVC, polistirolo) / work composed by: CGI video (color, sound), VR (virtual reality) headset, sculpture (concrete, wood, PVC, polystyrene).
Progetto sonoro di / sound project by FRANCESCO FONASSI.
Courtesy: l'artista / the artist

The Infinite End of Franz Kafka's "Das Schloss" – 3412 Kafka è un progetto iniziato nel 2015 e ancora oggi in corso. Per la mostra Carola Bonfilii presenta una grande installazione composta da una scultura termoformata, un video interattivo realizzato in computer grafica (CGI) ed esperibile attraverso visori di realtà virtuale e una proiezione dello stesso video, la cui colonna sonora è dell'artista Francesco Fonassi.

Ispirato all'opera *The Happy End of Franz Kafka's Amerika* (1994) di Martin Kippenberger, nella quale l'artista, ideando un finale per il libro, allestisce un campo da gioco quale ambiente per accogliere una serie di colloqui di lavoro, il progetto di Bonfilii indaga *Il castello*, l'ultimo romanzo incompiuto di Kafka. Nel suo caso però il finale potenziale non è, come per Kippenberger, felice ma infinito perché aperto a molteplici interpretazioni.

Tra realtà e immaginazione, *The Infinite End of Franz Kafka's "Das Schloss" – 3412 Kafka* è quindi una riflessione sulla natura mutevole dei ricordi e sulle loro infinite potenzialità, in un percorso inteso quale traccia mnemonica

cangiante e in perenne trasformazione. Nel video si susseguono paesaggi naturali – a tratti oscuri e inquietanti, spesso surreali – figurati dall'artista e veicolati dai software grazie al rilevamento di riferimenti fotografici, dipingendo, così, un mondo a 360 gradi senza tempo e al di fuori del conosciuto, virtuale e simulato, un mondo collocabile nella sfera onirica e che assume i tratti di un déjà-vu.

CAROLA BONFILII (1981, Italia) vive e lavora tra Brescia e Roma.



Carola Bonfilii, *3412 Kafka*, 2017, still da video / video still, VR. Progetto sonoro di / sound project by Francesco Fonassi, grafica 3D di / 3D graphics by Imago, prodotto da / produced by Smart – polo per l'arte

The Infinite End of Franz Kafka's "Das Schloss" – 3412 Kafka is a project that was begun in 2015 and is still in progress. For the exhibition Carola Bonfili presents a large-scale installation made up of a thermo-shaped sculpture, an interactive video made with computer graphics (CGI) and experienced through virtual reality visors, as well as a projection of images from the same video, whose soundtrack is by the artist Francesco Fonassi.

Inspired by the work *The Happy End of Franz Kafka's Amerika* (1994) by Martin Kippenberger, in which the artist, conceiving an ending for the book, sets up a playing field as an environment that can host a series of work interviews, Bonfili's project explores *The Castle*, Kafka's last unfinished novel. In that case, however, the final potential is not, like for Kippenberger, happy yet infinite, because it is open to multiple interpretations.

Poised between reality and imagination, *The Infinite End of Franz Kafka's "Das*

Schloss" – 3412 Kafka is thus a reflection on the changing nature of memories and on their endless potentials, by way of a trajectory seen as a changing mnemonic trace that is constantly undergoing transformation. In the video, natural landscapes – at times dark and frightening, and often surreal – invented by the artist and channeled by the software thanks to the detection of photographic references, follow one another, painting a 360-degree view of a world that is both timeless and beyond the known realm, a world that is virtual and simulated, which can be placed in the dreamlike sphere resembling a déjà-vu.

CAROLA BONFILI (1981, Italy) lives and works between Brescia and Rome.

Virtual Reality Partner



IAN CHENG

Emissary Sunsets the Self (ESTS)

2017, live simulation e storia, durata infinita, suono / live simulation and story, infinite duration, sound. Courtesy: l'artista / the artist, Pilar Corrias, Gladstone Gallery, Standard (Oslo)

Emissary Sunsets the Self (ESTS) è il terzo e ultimo episodio della trilogia *Emissaries* (2015-2017), una serie di live simulation in computer design create utilizzando un motore di videogiochi.

Nell'opera si confrontano due personaggi: l'emissario AI Puddle, una intelligenza artificiale che si contrappone alla comunità degli Omen – popolazione ideata per immunizzare il paesaggio da deviazioni mostruose – in una storia che racconta l'occupazione del mondo simulato nel quale ogni forma di flora e di fauna interviene, si trasforma e interagisce minacciando di destabilizzare e modificare l'altra. La trama della storia non è predeterminata ma si evolve in un caos controllato che

si autogenera seguendo le logiche interne che sfuggono all'intervento dell'uomo e del suo autore. Con un finale sempre aperto, gli *Emissaries* si sviluppano in maniera random, seguendo modelli multipli di intelligenza artificiale, tra costruzione e distruzione, progresso e regresso, all'interno di un ecosistema autosufficiente e in continua trasformazione.

Mettendo in discussione il concetto di autorialità artistica, le simulazioni di Cheng affrontano temi senza tempo sull'evoluzione e la mutazione, le origini della coscienza umana e i modi in cui una specie si relaziona a un'esistenza caotica e al cambiamento.

IAN CHENG (1984, USA) vive e lavora a New York.

Emissary Sunsets the Self (ESTS) is the third and final episode of the trilogy *Emissaries* (2015-2017), a live simulation series created in computer design using a videogame engine.

In the work two figures confront each other: the emissary AI Puddle, artificial intelligence that opposes the community of the



Ian Cheng, *Emissary Sunsets The Self*, 2017, live simulation e storia, durata infinita e suono / live simulation and story, infinite duration, sound. Courtesy: l'artista / the artist, Pilar Corrias, Gladstone Gallery, Standard (Oslo)

Omen – a population conceived to immunize the landscape against monstrous deviations – in a story that describes the occupation of the simulated world in which every form of flora and fauna intervenes, is transformed, and interacts while threatening to destabilize and modify the other. The plot of the story is not predetermined but rather evolves in controlled chaos that is self-generated following the interior rationales that escape the intervention of humans as well as of the author. With an ending that is always open, the *Emissaries* develop at random, they follow multiple models of artificial intelligence, between construction and destruction, progress and regression, within a self-sufficient ecosystem that is constantly being transformed.

By calling into question the concept of artistic authorship, Cheng's simulations deal with timeless themes on evolution and mutation, the origins of human consciousness, and the ways in which a species relates to both a chaotic existence and change.

IAN CHENG (1984, USA) lives and works in New York.

CÉCILE B. EVANS

Test cards

2016, 7 opere: supporti personalizzati in acrilico, server case anodizzati personalizzati, stampe UV su acrilico, schiuma di polietilene espanso, luci a LED, cavi / 7 works: custom acrylic stands, custom anodized server cases, UV media prints on acrylic, foam gauze, LED light wires, cables. *Test card I*, Courtesy: evn collection, Maria Enzersdorf, Austria | *Test card III*, Courtesy: Emanuel Layr, Vienna/Rome | *Test card IV*, Courtesy: Dr. Fuchs Collection, Vienna | *Test card V*, Courtesy: Emanuel Layr, Vienna/Rome | *Test card VI*, Courtesy: Emanuel Layr, Vienna/Rome | *Test card X*, Courtesy: Private collection, Vienna | *Test card IX*, Courtesy: Collection Moss, Vienna

A Plot, B Plot e C Plot sono i protagonisti di *Test cards*, parte del più ampio progetto di Cécile B. Evans *Sprung A Leak*, un gioco su come informazioni ed emozioni si muovano

attraverso le infrastrutture mediatiche e sul loro impatto sulla condizione umana.

I due robot umanoidi, insieme al cane robot, sono attori di uno storyboard sul senso

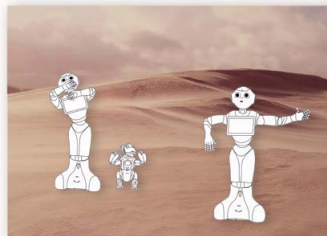
della realtà, della libertà e della sopravvivenza. I protagonisti vivono scenari nati dalla realtà come anche dalle numerose realtà automatizzate del gioco. A Plot e B Plot riflettono sulla necessaria collaborazione tra l'uomo e la macchina esaminando come le perdite (i 'leak') e i blackout di informazioni esaltino l'umanità di macchine e computer, perché creati dalle idee e dagli ideali, dalle fragilità e dai fallimenti degli essere umani. I tre robot si muovono in uno spazio-tempo indefinito, morendo e non-morendo, viaggiando nel passato e saltando nel futuro alla ricerca di un leader, che sarà la blogger Liberty, che indicherà loro la strada.

Le test card (serie di immagini grafiche) dello script sono montate su strutture che ricordano monitor e custodite all'interno di server case e materiali da imballaggio, strumenti di archiviazione e protezione di dati. *Test cards* evidenzia l'imprescindibilità del rapporto che ci lega alle macchine nella nostra vita quotidiana, l'ingresso di queste in un territorio finora appartenente solo all'uomo, evidenziando il valore emotivo di ciò che è memorizzato nei media digitali – e con esso la materialità sia delle informazioni che dei sentimenti stessi.

CÉCILE B. EVANS (1983, USA) vive e lavora a Londra.

A Plot, B Plot and C Plot are the main characters in *Test cards*, a part of Cécile B. Evans' larger project *Sprung A Leak*, a game about how information and emotions move through media-related infrastructures and their impact on the human condition.

The two humanoid robots, along with a dog robot, are the actors in a storyboard illustrating tales about the meaning of reality, freedom, and survival. These characters live scenarios that derive from reality as well as from the numerous automatized realities of the game. A Plot and B Plot reflect on the necessary collaboration between man and



They decided it was best to show the screens how vulnerable they had become to these leaks and blackouts. In their surrender, they realized it wasn't evident who they were appealing to. For A Plot, whose elbow needed replacing, it didn't even matter: all of A Plot's joints had frozen. It wasn't clear if this was an act of solidarity or if the joints had all stopped working.

Cécile B. Evans, *Test card III*, 2016, supporti personalizzati in acrilico, server case anodizzato personalizzato, stampa UV su acrilico, schiuma di polietilene espanso, luce a LED, cavi / custom acrylic stands, custom anodized server case, UV media print on acrylic, foam gauze, LED light wire, cables. Courtesy: l'artista e / the artist and Galerie Emanuel Layr, Vienna/Rome

machine, examining how information leaks and blackouts exalt the humanity of machines and computers, because they are born out of the ideals, weaknesses, and failures of human beings. The three robots move in an indefinite space-time, dying and not-dying, traveling in the past and jumping to the future in search of a leader. That leader will be the blogger Liberty, who will show them the way.

The test cards (a series of graphic images) of the script are mounted on structures that resemble monitors and are preserved inside server cases and packaging material. These are instruments used for the archiving and protection of the data. *Test cards* reveals the inescapable relationship that ties us to the machines in our everyday life, their entrance into a territory that until now only belonged to humans, and revealing the emotional value of memories in digital media – and with it the materiality of both information and the emotions themselves.

CÉCILE B. EVANS (1983, USA) lives and works in London.

PAKUI HARDWARE

On Demand

2017, 4 colonne in acciaio inossidabile, 2 profili di plexiglas, 3 fogli di plexiglas, 3 tripod / 4 stainless steel columns, 2 plexiglas profiles, 3 plexiglas sheets, 3 tripods. Courtesy: gli artisti e / the artists and EXILE, Vienna

Pakui Hardware è il nome coniato dal curatore Alex Ross per il duo artistico fondato da Neringa Černiauskaitė e Ugnius Gelguda nel 2014. Rimodulata per la mostra, l'installazione *On Demand* si compone di una serie di complesse sculture surreali basate sull'interazione tra corporalità e artificio, che costringono il visitatore a considerare come le forme umane e naturali siano sempre più definite dalla tecnologia.

Tutta la pratica artistica di Pakui Hardware è permeata dalla riflessione sulle ossessioni contemporanee per la prosperità economica e su come l'aumento dell'automazione serva ad alimentare tali ossessioni. A dispetto della tendenza attuale a immaginare nuovi esseri quali cyborg, avatar e androidi, le forme ibride di *On Demand* richiamano profili umani, creature marine, specie ultraterrene. E tutto questo è presente nel lavoro del duo: su tripodi antropomorfi, sono stampate su pelli-cola in PVC immagini selezionate dall'archivio

digitale della NASA che sembrano ingrandimenti al microscopio di batteri e strutture cellulari. In questo modo regno naturale e regno artificiale si fondono e a essere messa in discussione è la nostra esistenza nell'era del progresso tecnologico.

Influenzati dalla biologia sintetica, dalla biogenetica e dalle possibilità di queste di creare artificialmente esseri organici, la ricerca di Pakui Hardware rivela un immaginario ibrido capace di mettere in dialogo fantascienza con reminiscenze duchampiane, dove le 'machines célibataires' (macchine celibi), che hanno una funzione non tesa alla produzione, sottolineano la distanza tra il meccanismo e la solitudine umana.

NERINGA ČERNIAUSKAITĖ (1984, Lituania) e UGNIUS GELGUDA (1977, Lituania) vivono e lavorano tra Berlino e Vilnius.

Pakui Hardware is the name coined by the curator Alex Ross for the artistic duo founded by Neringa Černiauskaitė and Ugnius Gelguda in 2014. Adapted for the purposes of the exhibition, the installation *On Demand* is made up of a series of complex, surreal sculptures based on the interaction between physicality and artifice, forcing the visitor to consider how human and natural forms are increasingly defined by technology.

All of Pakui Hardware's artistic practice is permeated by a reflection on contemporary obsessions with economic prosperity, and on how the growth of automation serves to feed these obsessions. Regardless of the contemporary tendency to imagine new beings such as cyborgs, avatars, and androids, the hybrid forms of *On Demand* recall human profiles, sea creatures, otherworldly species. And all of this is present in this duo's work: on anthropomorphic tripods, images selected from NASA's



Pakui Hardware, *On Demand I* (dettaglio / detail), 2017.
Courtesy: gli artisti e / the artists and EXILE, Berlin.
Foto / Photo: Pakui Hardware

digital archive that appear to be enlargements under the microscope of bacteria and cellular structures are printed on film in PVC. This way, the natural kingdom and the artificial kingdom are combined, and called into question is our existence in the era of technological progress.

Influenced by synthetic biology, biogenetics, and by their ability to artificially create organic beings, Pakui Hardware's research reveals a hybrid imaginary capable of

fostering a dialogue between science fiction and Duchampian reminiscences, in which 'machines célibataires' (celibate machines), whose function is not aimed at production, underscore the distance between machine and human solitude.

NERINGA ČERNIAUSKAITĖ (1984, Lithuania) and UGNIUS GELGUDA (1977, Lithuania) live and work between Berlin and Vilnius.

JAMIAN JULIANO-VILLANI

Aggression of Red Square Victory Over The Sön Passion For The Road

2018, acrilico su tela / acrylic on canvas | 2018, acrilico su tela / acrylic on canvas | 2018, acrilico su tela, telecamera audio-video PetChatz HD Wi-Fi con dispensatore di cibo / acrylic on canvas, PetChatz HD Wi-Fi two-way audio-video camera and treat dispenser. Tutte le opere / All works – Courtesy: Massimo De Carlo, Milan/London/Hong Kong

La nuova installazione di Jamian Juliano-Villani è un ambiente immersivo dove, oltre ai nuovi dipinti *Aggression of Red Square*, *Victory Over The Sön* e *Passion For The Road*, trovano posto materiali e oggetti che creano potenti immagini. In una grande reinterpretazione eclettica e assemblata della cultura visiva contemporanea, l'opera sovrappone riferimenti che provengono dalla storia dell'arte e da internet, dalla televisione e dalle riviste patinate, dall'enciclopedia e dai fumetti.

Le opere in mostra intrecciano l'arte e la sfera del quotidiano, la dicotomia dell'immaginario personale e di quello collettivo globalizzato, in una composizione al limite del surreale che vede la commistione di diversi elementi allestitivi (tra i quali il prezioso servizio di porcellane vicino al popolare gioco americano del *tetherball*).

Dalle tele traspare un forte senso di inquietudine: dal volto del bambino intrappolato dal suo stesso abbecedario

(*Aggression of Red Square*), dal *memento mori* del cigno che narcisisticamente si riflette nello stagno (*Victory Over The Sön*), dalla



Jamian Juliano-Villani, *Victory Over The Sön*, 2018, acrilico su tela / acrylic on canvas. Courtesy: Massimo Del Carlo, Milan/London/Hong Kong

telecamera che scruta il pubblico dall'interno della tela (*Passion For The Road*). Le caotiche e al contempo evocative sovrapposizioni di Julianio-Villani raccontano dunque una storia del nostro tempo, una narrazione complessa e a più livelli estetici e interpretativi, ibrida e multiforme quanto lo sono i sogni, le ansie e le derive della navigazione web.

JAMIAN JULIANO-VILLANI (1987, USA) vive e lavora a New York.

Jamian Juliano-Villani's new installation is an immersive environment where, in addition to her new paintings entitled *Aggression of Red Square*, *Victory Over The Sön* and *Passion For The Road*, we find materials and objects that create powerful images. In a great eclectic and assembled reinterpretation of contemporary visual culture, the work juxtaposes references that come from art history and from the Web, from television and from glossy magazines, from encyclopedias and comic books.

The works exhibited here interweave art and the sphere of the everyday, the dichotomy of the personal imaginary and that of the globalized community, in a composition that

borders on the surreal and envisions the combination of various installation-related elements (including a precious set of pottery alongside a popular American game called tetherball).

The canvases express a strong sense of malaise: in the face of a child trapped by his own spelling book (*Aggression of Red Square*), in the memento mori of the swan that is narcissistically reflected in the pond (*Victory Over The Sön*), in the video camera that scrutinizes the public from within the canvas (*Passion For The Road*). Juliano-Villani's chaotic and at the same time evocative juxtapositions tell the story of our day, a complex tale on multiple aesthetic and interpretative levels; it is a tale that is as hybridized and multiform as dreams, anxieties, and the random results of web surfing.

JAMIAN JULIANO-VILLANI (1987, USA) lives and works in New York.

Sponsor tecnico / Technical sponsor



NATHANIEL MELLORS AND ERKKA NISSINEN Transcendental Accidents (The Aalto Natives)

2017-2018, materiali vari + video a un canale / mixed media + single channel video. Courtesy: gli artisti e / the artists and Monitor (Roma-Lisbona), Ellen De Bruijne (Amsterdam), Stigter van Doesburg (Amsterdam), The Box (Los Angeles)

Pupazzi di pezza simili ai Muppets popolano il mondo di Nathaniel Mellors e Erkkka Nissinen nel video *Transcendental Accidents (The Aalto Natives)*. Con una sensibilità e una poetica affine, per questa prima collaborazione, gli artisti creano una satira "comico-cosmica" della società contemporanea.

Facendo interagire strumenti analogici e digitali e facendo confluire, rielaborandoli,

metodi e allegorie presi in prestito dal teatro, dalla science fiction, dall'antropologia e dalle sitcom televisive, il film narra il mito fondativo della Finlandia e la missione di due divinità – l'uovo parlante Gebb e l'uomo con uno scatolone al posto della testa Atum – tornate millenni dopo per verificare come la civiltà si sia sviluppata. In questa loro indagine incontreranno una serie di personaggi assurdi



Nathaniel Mellors and Erkkka Nissinen, *Transcendental Accidents (The Aalto Natives)*, 2017-2018, materiali vari + video a un canale / mixed media + single channel video. Courtesy: gli artisti e / the artists and Monitor (Roma-Lisbona), Ellen De Bruijne (Amsterdam), Stigter van Doesburg (Amsterdam), The Box (Los Angeles)

e caricaturali quali un gruppo di cittadini depressi protetti da caschi ed elmetti e una figura senza testa che parla tramite il proprio ano.

La realtà visionaria e al contempo irriverente creata da Mellors e Nissinen coniuga diversi registri figurativi tra cui la drawn animation e la rappresentazione 3D, e affronta temi quali l'interazione sociale, la violenza, il sistema mediatico e culturale. Il risultato di *Transcendental Accidents (The Aalto Natives)* è una meditazione tagliente e dissacrante sull'identità nazionale e l'intolleranza, sulle strutture di potere e sulla fallacità del progresso negli aspetti politici, sociali, etici dell'uomo contemporaneo.

NATHANIEL MELLORS (1974, UK) vive e lavora tra Amsterdam e Los Angeles.

ERKKA NISSINEN (1975, Finlandia) vive e lavora tra Helsinki, New York e Amsterdam.

Cloth puppets much like the Muppets populate the world of Nathaniel Mellors and Erkkka Nissinen in the video *Transcendental Accidents (The Aalto Natives)*. Joined by their same sensitivity and poetics, for this first collaboration the two artists create a "comic-cosmic" satire of contemporary society.

By triggering the interaction between analog and digital tools, and merging, by re-elaborating them, methods and allegories borrowed from theater, from science fiction, from anthropology and from TV sitcoms, the film narrates the founding myth of Finland and the mission of two deities – the talking egg Gebb, and the man with a box instead of a head Atum – who returned thousands of years later to see how civilization had developed. In their exploration they encounter a series of absurd and caricatural personalities such as a group of depressed citizens wearing protective helmets and a headless figure that speaks out of his anus.

The visionary and at the same time irreverent reality created by Mellors and Nissinen combines various figurative registers, including drawn animation and 3D representation, and it deals with themes like social interaction, violence, the media and cultural systems. The result of *Transcendental Accidents (The Aalto Natives)* is a sharp and desecrating comment on national identity and intolerance, on power structures, and on the deceptiveness of progress in the political, social, and ethical aspects of contemporary man.

NATHANIEL MELLORS (1974, UK) lives and works between Amsterdam and Los Angeles.

ERKKA NISSINEN (1975, Finland) lives and works between Helsinki, New York and Amsterdam.

TREVOR PAGLEN

Porn (Corpus: The Humans)

Vampire (Corpus: Monsters of Capitalism)

A Man (Corpus: The Humans)

Adversarially Evolved Hallucination, 2017, stampe a sublimazione termica, prodotte da Frankfurter Kunstverein e Fondazione MAXXI / dye sublimation prints, produced by Frankfurter Kunstverein and Fondazione MAXXI. Courtesy: l'artista e / the artist and Metro Pictures, New York

Porn (Corpus: The Humans), *Vampire (Corpus: Monsters of Capitalism)* e *A Man (Corpus: The Humans)* fanno parte della serie *Adversarially Evolved Hallucination*.

Il corpo di lavori, realizzato durante un periodo di residenza presso la Stanford University in collaborazione con sviluppatori di software e computer scientist, costituisce la ricerca di Paglen sull'Intelligenza Artificiale e sullo stato in evoluzione delle immagini. Le *Adversarially Evolved Hallucination* sono infatti il frutto del lavoro congiunto di due intelligenze artificiali addestrate dall'artista: la prima, grazie alla programmazione algoritmica e allo sviluppo di speciali tassonomie, riconosce forme associate a presagi e premonizioni, mostri e sogni provenienti dal mondo della letteratura, della poesia e della

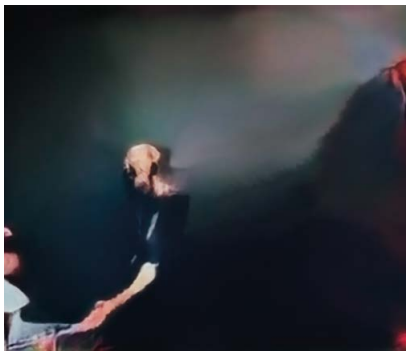
psicoanalisi; la seconda collabora con la prima nel generare "immagini invisibili" caratteristiche della computer vision. L'interazione tra le due I.A. produce quindi le opere che sono in mostra, caratterizzate da una visione inquietante, distorta e surreale.

Come in altri suoi progetti, nelle *Adversarially Evolved Hallucination* Paglen esamina la dimensione politica dei sistemi di intelligenza artificiale. Attraverso differenze e somiglianze tali sistemi, opportunamente istruiti, imparano a riconoscere e a selezionare pattern, oggetti e parole, rafforzando la valenza sociale della soggettività e trasportandola nel campo imperfettibile della tecnica.

TREVOR PAGLEN (1974, USA) vive e lavora a Berlino.

Porn (Corpus: The Humans), *Vampire (Corpus: Monsters of Capitalism)* and *A Man (Corpus: The Humans)* are part of the series *Adversarially Evolved Hallucination*.

This corpus of works, produced while Paglen was in residence at Stanford University in collaboration with software developers and computer scientists, represents his research into Artificial Intelligence and the evolving state of images. *Adversarially Evolved Hallucination* is indeed the fruit of the joint work of two artificial intelligences trained by the artist: thanks to algorithmic programming and the development of special taxonomies, the former recognizes forms associated with omens and premonitions, monsters and dreams coming from the world of literature, poetry, and psychoanalysis; the latter collaborates with the



Trevor Paglen, *A Man (Corpus: The Humans)*, *Adversarially Evolved Hallucination*, 2017, stampa a sublimazione termica / dye sublimation print (MP# TP-158). Courtesy: l'artista e / the artist and Metro Pictures, New York

former to generate “invisible images” characteristic of computer vision. Hence, the interaction between the two A.I. produces the works on display here, characterized by an eerie, distorted, and surreal vision.

Akin to his other projects, in *Adversarially Evolved Hallucination* Paglen examines the political dimension of artificial intelligence

systems. Through differences and similarities, with proper training these systems learn to recognize and select patterns, objects, and words, reinforcing the social value of subjectivity, and transporting it to the imperfectible field of technology.

TREVOR PAGLEN (1974, USA) lives and works in Berlin.

AGNIESZKA POLSKA What the Sun Has Seen

2017, animazione HD, colore, suono / HD animation, color, sound.
Courtesy: ZAK | BRANICKA

Un grande sole con viso infantile e occhi melanconici è la voce narrante del video animato *What the Sun Has Seen*.

Realizzato in CGI (Computer-generated imaginary) con la tecnica del riconoscimento facciale, il Little Sun della Polska – protagonista anche di *The New Sun* (2017), primo film del dittico – osserva e commenta i tempi tumultuosi nei quali si trova oggi la Terra. Il montaggio del video segue la struttura reticolare della navigazione web, nella quale l’utente è costantemente stimolato da immagini, da suoni, da video seducenti e al contempo inquietanti. Il titolo dell’opera è preso in prestito da una poesia di Maria Konopnicka (1842-1910). Il racconto delle amene attività

rurali e della lieta vita familiare che troviamo nella poesia viene qui ribaltato nell’oscura, ironica versione che ne dà l’artista. I monologhi intonati dal giovane cantante di Broadway Aaron Ronelle’ Harrell sono, come spesso nella pratica della Polska, basati su stimoli visivi e acustici di ASMR (Risposta Autonoma del Meridiano Sensoriale) che colpiscono il cervello dello spettatore creando un’esperienza immersiva grazie a uno stato di rilassamento mentale.

Con riferimento alle più aggiornate teorie della fisica quantistica e al principio di sovrapposizione secondo il quale l’osservatore influenza gli eventi attraverso l’atto stesso di osservarli, il Sole è un contemporaneo Angelo della Storia benjaminiano che guarda, impotente ma empatico, e ironizza sull’umanità.

AGNIESZKA POLSKA (1982, Polonia) vive e lavora a Berlino.



Agnieszka Polska, *What the Sun Has Seen*, 2017, animazione HD, colore, suono / HD animation, color, sound. Courtesy: ZAK | BRANICKA

A large sun with a child-like face and sad eyes is the voice-over of the animated video *What the Sun Has Seen*.

Made in CGI (Computer-generated imaginary) with facial recognition technique, Polska’s Little Sun – also the protagonist of *The New Sun* (2017), the first film in the diptych – thinks about and comments on

the tumultuous times the Earth finds itself in today. The montage of the video is based on the reticular structure of Web navigation, in which the user is constantly stimulated by images, sounds, and videos that are both seductive and disturbing. The title of the work is borrowed from a poem by Maria Konopnicka (1842-1910). The poem's tale of peaceful, rural activities and family life is overturned here in the obscure, ironic version produced by the artist. The monologues intoned by the young Broadway singer Aaron Ronelle' Harrell are, as is often the case in Polska's work, based on the visual and acoustic stimuli of Autonomous

Sensory Median Response (ASMR) which strike the viewer's brain, thereby creating an immersive experience thanks to a state of mental relaxation.

With reference to the latest quantum physics theories and the superposition principle according to which the viewer influences the events by the very act of watching them, the Sun is a contemporary Benjaminian Angel of History, who looks on, impotent yet empathetic, and ironizes about humanity.

AGNIESZKA POLSKA (1982, Poland) lives and works in Berlin.

JON RAFMAN

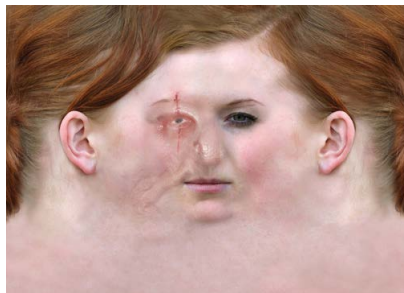
Poor Magic

SHADOWBANNED: Punctured Sky

2018, video HD a un canale, suono stereo / single-channel HD video, stereo sound. Courtesy: l'artista / the artist

Interessato alla questione di come la tecnologia trasforma la nostra coscienza ma soprattutto di come la nostra coscienza stia trasformando la tecnologia, Jon Rafman indaga la dimensione profonda e subconscia del nostro rapporto con l'ambiente digitale. Come un moderno etnografo e antropologo, con le sue opere Rafman esplora il subconscio collettivo che scaturisce dal mondo online, tra comunità di gamer, subculture marginali e deep web. Abbandonandosi a percorsi senza meta negli abissi della rete, le sue opere fanno emergere uno scenario inquietante dove le pulsioni più recondite dell'animo umano rivelano verità profonde sulla nostra vita contemporanea. Ci troviamo così immersi in una realtà simulata costituita da scenari visionari e da immaginari tecno-utopici. In mostra Rafman presenta due video: il recente *Poor Magic* e il nuovo lavoro, realizzato per questa occasione, *SHADOWBANNED: Punctured Sky*.

As part of his interest in understanding how technology transforms our consciousness, but above all how our consciousness transforms technology, Jon Rafman explores the deep subconscious dimension of our relationship with the digital environment. Like a modern ethnographer and anthropologist, through his



Jon Rafman, *SHADOWBANNED: Punctured Sky*, 2018, video HD a un canale, suono stereo / single-channel HD video, stereo sound. Courtesy: l'artista / the artist

JON RAFMAN (1981, Canada) vive e lavora a Montreal.

works Rafman analyzes the collective subconscious that is triggered by the online world, between communities of gamers, marginal subcultures, and deep webs. As they abandon themselves to paths without a destination in the abysses of the Web, the artist's works bring out an eerie scenario where the most hidden impulses of the human soul reveal profound truths about our contemporary life.

We thus find ourselves immersed in a simulated reality made up of visionary scenarios and techno-utopian imaginaries. Rafman presents two videos here: his recent *Poor Magic*, and a new work, made specially for this occasion, entitled *SHADOWBANNED: Punctured Sky*.

JON RAFMAN (1981, Canada) lives and works in Montreal.

LORENZO SENNI

Breaking Edge

2018, proiezione laser RGB a due canali, audio mono a due canali /
two channel RGB laser projection, two channel mono audio diffusion.
Courtesy: l'artista / the artist

Breaking Edge è l'inedita installazione site-specific di Lorenzo Senni, artista multimediale, musicista e compositore attivo nel campo della cultura digitale e della computer music.

Come in gran parte della sua produzione, l'opera in mostra fa dialogare immagini in movimento proiettate da un laser ad alta definizione e il suono emesso da amplificatori, creando così un ambiente totale che coinvolge più sensi e dove l'elemento visivo e l'elemento sonoro si intrecciano e si completano l'un l'altro. La ricerca sonora di *Breaking Edge* si basa sulla decostruzione della cultura rave e techno hardcore, della quale Senni analizza attentamente le strutture e gli elementi fondanti per riutilizzarli poi sia in situazioni di *clubbing* sia in contesti artistici. Il suo approccio analitico e decostruzionista gli permette di estrapolare le dinamiche di 'ripetizione' e di 'isolamento' tipiche della musica trance e di esplorare l'idea del *build-up* alla base dello stato di eccitamento e di euforia che si riscontra in chi ascolta l'electronic dance music. Nella sua ricerca l'artista, che si definisce un "rave voyeur", traduce dunque tale stato di tensione emotiva e di dramma in un linguaggio personale, introspettivo e concettuale.

Creatore della Pointillistic trance, gli ambienti immersivi di Senni sono *uplifting* (edificanti) e al contempo sofisticati e

stranianti, hanno una patinata estetica 3D e un freddo suono hi-tech, sono a cavallo tra gli anni novanta e il presente futuribile.

LORENZO SENNI (1985, Italia) vive e lavora a Milano.

Breaking Edge is a never-before-seen, site-specific installation by Lorenzo Senni, multimedia artist, musician, and composer, active in the field of digital culture and computer music.

Like most of Senni's output, the work on display generates a conversation between images in movement projected by a high-definition laser and the sound emitted by



Lorenzo Senni, *Echoes and AAT*, Tate Modern, London 2017

amplifiers, thus creating a total environment involving multiple senses and where visual and sound are intertwined and complete one another. The sound research of *Breaking Edge* is based on the deconstruction of the rave and hardcore techno culture, whose structures and basic elements are carefully analyzed by Senni so that they can then be used in both clubbing situations and in artistic contexts. His analytical and deconstructionist approach allows him to extrapolate the dynamics of 'repetition' and 'isolation' typical of trance music, and to explore the idea of the 'build-up' underlying the state of excitement

and euphoria that is typical of listeners of electronic dance music. In his research, the artist, who calls himself a "rave voyeur," translates this state of emotional tension and drama into a personal, introspective, and conceptual language.

The creator of Pointillistic Trance, Senni's immersive environments are uplifting and at the same time sophisticated and alienating. They feature a glossy 3D aesthetic and a cold hi-tech sound, and swing between the 1990s and the future-present.

LORENZO SENNI (1985, Italy) lives and works in Milan.

AVERY K SINGER

Untitled

2016, acrilico su tela / acrylic on canvas.
Courtesy: Private collection, New York

Untitled è un dittico costituito da tele di grandezze differenti in dialogo tra loro, parte della serie di dipinti *Sailor*.

Così come gli altri lavori di Avery K Singer, l'opera è ideata digitalmente e si caratterizza per l'uso del software di architettura 3D SketchUp. Le immagini astratte che ne risultano, spesso influenzate dai movimenti avanguardisti di inizio Novecento – dal Cubismo al Futurismo, allusione ai quali viene fatta in molti suoi titoli – sono dunque creazioni digitali fortemente evocative composte da forme vettoriali, sovrapposizione di piani e reti di superfici. Il dipinto in mostra, iconograficamente complesso e difficilmente decifrabile se non per pochi elementi, ha al centro un poligono blu luminoso su sfondo nero a ricordare un close-up zoomato come su un touch screen. *Untitled* è stato finalizzato non dalla mano dell'artista bensì da un aerografo industriale che ha seguito un algoritmo, donando alla tela delle nuance altrimenti non realizzabili. In accordo con la ricerca di Singer, l'opera rientra nella sua indagine su come l'automatismo della macchina possa interagire con la sfera della creatività.

La pratica dell'artista fonde dunque spazio digitale e tradizione pittorica, donando fisicità e matericità a un mondo che ne è privo.

AVERY K SINGER (1987, USA) vive e lavora a New York.

Untitled is a diptych made up of canvases of different sizes in a conversation with each other. It is also part of the series of paintings entitled *Sailor*.

Like other works by Avery K Singer, this one was conceived digitally and is characterized



Avery K Singer, *Untitled*, 2016, acrilico su tela / acrylic on canvas. Courtesy: Private collection, New York

by the use of 3D SketchUp architecture software. The abstract images that are the result of this, which are often influenced by the early twentieth-century avant-garde movements – from Cubism to Futurism, alluded to in many of her titles – are thus highly evocative digital creations composed of vectorial forms, the overlapping of planes, and networks of surfaces. The painting on display, iconographically complex and hard to decipher but for a few elements, has at its center a luminous blue polygon against a black background reminding the viewer of a zoomed close-up like on a touch-screen.

Untitled was completed not by the artist but by an industrial airbrush painter who followed an algorithm, giving the canvas nuances that would otherwise have been impossible. In accordance with Singer's research the work is part of her study on how the automatism of the machine can interact with the sphere of creativity.

The artist's practice thus merges digital space and pictorial tradition, bestowing physicality and materiality upon a space that has none.

AVERY K SINGER (1987, USA) lives and works in New York.

CHEYNEY THOMPSON

Stochastic Process Paintings

598 [620 curves] [1883-86]
627 [923 curves] [1883-86]
489bis-1215 (1879-1900)

2018, olio su tela / oil on canvas | 2018, grafite su carta montata su alluminio, G-code, SD-card / graphite on paper mounted to aluminium, G-code, SD-card | 2018, grafite su carta / graphite on paper. Tutte le opere / All works – Courtesy: l'artista e / the artist and Campoli Presti, London / Paris

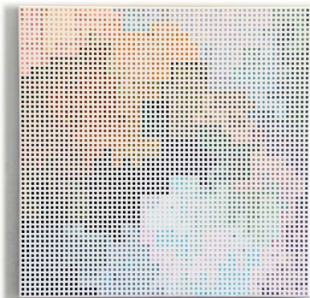
Due sono le serie di lavori presenti in mostra: i tre dipinti degli *Stochastic Process Paintings* e le stampe di *Set of Curves*.

I primi, realizzati per l'occasione, delinano l'interesse di Cheyney Thompson per la programmazione informatica e riflettono sul mezzo della pittura nella storia dell'arte. L'algoritmo *random walker*, normalmente impiegato nelle teorie finanziarie per predire i prezzi delle azioni in borsa, viene usato dall'artista per tradurne gli andamenti in gradazioni di colore da applicare sulla tela secondo il sistema tridimensionale di colori ideato da Albert Munsell agli inizi del Novecento. La serie delle stampe *Sets of Curves*, invece, è creata grazie a un plotter meccanico che sostituisce la mano dell'artista. Ispirati alla figura allegorica della Bellona, la dea della guerra rappresentata al centro del dipinto

di Rubens *L'Apotheosi di Enrico IV* (1628-1625) oggi esposto al Louvre, le stampe di Thompson sono un'analisi e trascrizione delle linee presenti negli studi che due secoli dopo Paul Cézanne realizzò sullo stesso soggetto (1883-1886). Utilizzando una serie di vettori che hanno trasformato ogni curva in un sistema di funzioni, le sue opere grafiche sono repliche mai identiche, uno script astratto risultato di un processo indipendente.

Attraverso l'uso di processi tecnologici e dispositivi generativi, la ricerca di Thompson si focalizza sui meccanismi di creazione, distribuzione e affermazione della pittura, realizzando progetti che spesso durano diversi anni e che impongono strutture e vincoli alla loro stessa lavorazione.

CHEYNEY THOMPSON (1975, USA) vive e lavora a New York.



Cheyney Thompson, *Stochastic Process Painting*, 2018, olio su tela / oil on canvas. Courtesy: l'artista e / the artist and Campoli Presti, London/Paris

Two series of works are on display here: the three canvases in the *Stochastic Process Paintings*, and the prints in the *Sets of Curves*.

The former, created specially for this occasion, outline the interest of Cheyney Thompson in computer programming and ponder the medium of painting in art history. The random walker algorithm, normally used in financial theories to predict the prices of stock market shares, is used by the artist to translate trends in shades of color to be applied

to the canvas based on the three-dimensional color system devised by Albert Munsell in the early twentieth century. The series of prints called *Sets of Curves*, was instead made by a mechanical plotter, replacing the artist's hand. Inspired by the allegorical figure of Bellona, the goddess of war represented at the center of Rubens' *The Apotheosis of Henri IV* (1622-1625), now on display at the Louvre, Thompson's prints are an analysis and transcription of the lines present in the studies that two centuries later Paul Cézanne made on the same subject (1883-1886). Using a series of vectors that transformed each curve into a system of functions, the works that were thus derived are reproductions that are never identical, an abstract script that is the result of an automatized process.

Through the use of technological processes and generative devices, Thompson's research focuses on mechanisms of the creation, distribution, and affirmation of painting, producing projects that often last several years and that impose structures and restrictions upon their own elaboration.

CHEYNEY THOMPSON (1975, USA) lives and works in New York.

LUCA TREVISANI Wireless Fidelity caldo (Giorgio Manganelli)

2018, stampa ai raggi UV su piume, metallo, guaina termorestringente / UV ray printing on feathers, metal, heat-shrink sheath | 2017, tempura di chele di aragosta in polvere di vetro, tempura di cardo mariano in polvere di ferro, tempura di semi di ceiba speciosa in polvere di rame, catena di ferro, gomma siliconica, ferro / tempura of lobster claws in glass powder, milk thistle tempura in iron powder, tempura of silk floss tree seeds in copper powder, iron chain, silicone rubber, iron. Tutte le opere / All works – Courtesy: l'artista / the artist

L'opera di Luca Trevisani si caratterizza per una ricerca sui limiti e le possibilità di trasformazione della materia, in una indagine sui meccanismi in cui gli stati solido, fluido e

gassoso di materie organiche e inorganiche si compongono in forme aperte e in divenire ai limiti delle loro possibilità fisiche. Nelle due opere in mostra, è stata l'azione del calore che

ne ha generato la forma. *Wireless Fidelity* (da cui l'acronimo Wi-Fi) è infatti realizzata con piume stampate nel calore di una macchina ai raggi UV e montate su aste d'acciaio che ricordano antenne televisive, mentre *caldo* (*Giorgio Manganelli*) è un assemblage di elementi organici fritti (tempura) che coniuga l'origine animale dell'aragosta con quella vegetale del cardo mariano e della ceiba speciosa in un ibrido che mette in discussione gli equilibri della natura.

Dalle sperimentazioni sulla materia l'opera di Trevisani rappresenta una più ampia riflessione sui nuovi traguardi raggiunti dalla biotecnologia e sulla sempre più estesa capacità di simulare le proprietà generative dell'organico. Forme ibride tra naturale e artificiale, spesso fragili ed effimere, i lavori dell'artista riflettono le questioni etiche del superamento delle leggi della natura in relazione allo sviluppo tecnologico dell'era digitale.

LUCA TREVISANI (1979, Italia) vive e lavora tra Berlino e Palermo.



Luca Trevisani, *caldo* (*Giorgio Manganelli*), 2017, tempura di chele di aragosta in polvere di vetro, tempura di cardo mariano in polvere di ferro, tempura di semi di ceiba speciosa in polvere di rame, catena di ferro, gomma siliconica, ferro / tempura of lobster claws in glass powder, milk thistle tempura in iron powder, tempura of silk floss tree seeds in copper powder, iron chain, silicone rubber, iron. Courtesy: l'artista / the artist. Foto / Photo: Lorenzo Lessi

Luca Trevisani's work is characterized by his research into the limits and the potential for the transformation of matter, as part of a study on the mechanisms in which the solid, fluid, gaseous states of organic and inorganic matter take shape in open and ongoing forms at the limits of their physical possibilities. In the two works on display, it was the action of the heat that generated their form. Indeed, *Wireless Fidelity* (whose acronym is Wi-Fi) is made from UV ray printing on feathers mounted on steel rods resembling TV antennas, while *caldo* (*Giorgio Manganelli*) is an assemblage of fried organic elements (tempura) that combines the animal origin of the lobster with the vegetable origin of the milk thistle and the silk floss tree in a hybrid that calls into question the balance of nature.

Starting from the artist's experiments with matter, Trevisani's work represents a broader reflection on the new thresholds reached by biotechnology and on the ever-expanding capacity to simulate the generative properties of the organic. Hybrid forms between the natural and the artificial, often fragile and ephemeral, the artist's works reflect the ethical questions concerning the superseding of the laws of nature as this relates to technological progress in the digital era.

LUCA TREVISANI (1979, Italy) lives and works between Berlin and Palermo.

ANNA UDDENBERG

Pockets Obese

2017, materiali vari / mixed media.

Courtesy: Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin

Una poltrona da parrucchiere sovradimensionata e una stanza delimitata da pareti d'acqua sono gli elementi principali che compongono l'installazione *Pockets Obese*, parte della serie di sculture semi-funzionali *Sante Par Aqua* (da leggersi Spa).

Realizzata assemblando oggetti d'arredo utilizzati in contesti di lusso, di benessere e di confort quali cabine aeree business class, costosi interni di automobili e di yacht, Spa e scenografie di film porno, in *Pockets Obese* la Uddenberg indaga il suo interesse per gli spazi architettonici eterotopici e gli ideali indotti dalla società dei consumi. Nell'intimo ambiente circondato da cascate d'acqua artificiali, l'artista crea un collage non-figurativo lasciando all'osservatore l'incertezza nel riconoscere e interpretare gli elementi che costituiscono l'opera. Distorcendo le qualità materiali e formali degli oggetti scelti, l'assemblage mette dunque in discussione la funzionalità e la figurazione della scultura stessa creando così risultati inaspettati al limite del surreale.

Grazie a una pratica appropriazionista che ifa emergere l'assurdità delle fantasie collettive, Uddenberg riflette sul gusto di una classe sociale, sui codici a essa intrinseci e sulla strumentalizzazione del corpo



Anna Uddenberg, *Pockets Obese*, 2017, materiali vari / mixed media. Courtesy: l'artista e / the artist and Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin. Foto / Photo: Gunter Lepkowski

femminile iper-sessuato inserendosi in una ricerca sulle teorie di genere e spingendo tali teorie in territori nuovi e specificatamente estetici.

ANNA UDDENBERG (1982, Svezia).

An oversized hairdresser's chair and a room enclosed by walls made of water are the main elements that make up the installation *Pockets Obese*, part of the series of semi-functional sculptures *Sante Par Aqua* (read Spa).

Produced by assembling pieces of furniture used in luxury, affluent, and comfort environments such as business class airline cabins, the costly interiors of cars and yachts, Spas, and the set designs of pornographic movies, in *Pockets Obese* Uddenberg explores her interest in heterotopic architectural spaces and the ideals engendered by consumer society. In the intimate environment surrounded by artificial waterfalls the artist creates a non-figurative collage leaving the observer uncertain in his or her recognition and interpretation of the elements that make up the work. By distorting the material and formal qualities of the chosen objects, the assemblage calls into question the function and figuration of the sculpture itself, thus creating unexpected results verging on the surreal.

Thanks to an appropriationist practice that causes the absurd nature of collective fantasies to emerge, Uddenberg ponders the taste of a social class, the codes intrinsic to it, and the exploitation of the hypersexualized female body, partaking in research into theories on genre and pushing such theories towards new and specifically aesthetic territories.

ANNA UDDENBERG (1982, Sweden).

EMILIO VAVARELLA

Do You Like Cyber?

2017, installazione sonora site-specific con altoparlanti parametrici robotici / site-specific audio installation with robotic parametric speakers. Courtesy: l'artista e / the artist and GALLERIAPIÙ

Tre altoparlanti montati su altrettanti bracci meccanici in continuo movimento diffondono nello spazio l'audio di una conversazione. *Do you like Cyber?*, l'installazione di Emilio Vavarella, formalizza il sorprendente episodio avvenuto due anni fa su Ashley Madison. Nel 2016 il popolare sito di incontri americano fu infatti hackerato e migliaia di fembot (bot femminili) attivi online smisero di interagire con gli utenti di sesso maschile iniziando invece a comunicare tra loro. Attraverso altoparlanti parametrici e lo spostamento dei bracci robotici, il dialogo tra bot viene percepito solo in determinati punti dello spazio. Intercettandolo, il visitatore entra nel vivo di uno scambio non previsto dai programmatori e nell'intimità di una conversazione parallela, o meglio di un secondo livello di conversazione, nascosto, non autorizzato e soprattutto apparentemente inspiegabile.

Vavarella è un ricercatore presso l'Harvard University, il cui lavoro fonde pratica artistica interdisciplinare e ricerca teorica, focalizzandosi sullo studio del rapporto tra uomo e potere tecnologico. Le sue opere indirizzano le nuove tecnologie verso obiettivi alternativi (improduttivi, poetici, disfunzionali), immaginando gli effetti futuri derivanti dall'indebito utilizzo e in modo da rivelarne i meccanismi nascosti.

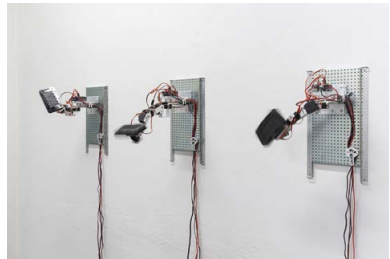
EMILIO VAVARELLA (1989, Italia) vive e lavora negli Stati Uniti.

Three speakers mounted on an equal number of robotic arms that are constantly moving diffuse the audio of a conversation in space. *Do you like Cyber?*, an installation by Emilio Vavarella, formalizes the surprising incident that occurred two years ago with Ashley Madison. In 2016, the popular American dating website was hacked, and thousands

of fembots active online stopped interacting with the male users, and instead began communicating amongst themselves. Via parametric speakers and the movement of the robotic arms, the conversation between the bots is perceived only in certain points in space. By intercepting it, the visitor enters into the heart of an exchange that the programmers had not envisaged, and into the intimacy of a parallel conversation, or rather, a second level of conversation, a hidden one that is unauthorized and is, above all, apparently inexplicable.

Vavarella is a researcher at Harvard University, whose work combines interdisciplinary artistic practice and theoretical research, focusing on a study of the relationship between human beings and technological power. His works direct the new technologies toward alternative (unproductive, poetic, dysfunctional) objectives, imagining the future effects deriving from their improper use, and so as to reveal their hidden mechanisms.

EMILIO VAVARELLA (1989, Italy) lives and works in the United States.



Emilio Vavarella, *Do You Like Cyber?*, 2017, installazione sonora site-specific con tre altoparlanti parametrici robotici / site-specific sound installation with three robotic parametric speakers. Courtesy: l'artista e / the artist and GALLERIAPIÙ

Public Program

23 ottobre, ore 18.00
October 23, 6 p.m.
ARCHIVE WALL

Ai limiti della realtà / To the limits of reality

JON RAFMAN in conversazione
con / in conversation with
VALENTINA TANNI

Il MAXXI incontra l'artista, regista e saggista canadese Jon Rafman il cui lavoro, poliedrico e innovativo, ha la capacità di analizzare nel profondo l'esperienza umana e il suo rapporto, diretto o indiretto, con l'Intelligenza Artificiale. Se molti artisti della sua generazione sono concentrati sulla modalità in cui la tecnologia influenza la nostra coscienza, Rafman suggerisce nei suoi lavori che in verità è stato un cambiamento nella nostra coscienza a modificare l'utilizzo delle nuove tecnologie.

MAXXI meets Canadian artist, director and essayist Jon Rafman. His eclectic and innovative works have the ability to analyze in depth the human experience and its relationship, whether direct or not, with Artificial Intelligence. If the artists of his generation are mainly concerned with the way in which technology affects our conscience, in his works Rafman suggests instead that a change in our conscience had an influence on our use of technologies.

30 ottobre, ore 18.00
October 30th, 6 p.m.
SALA CARLO SCARPA

Intelligenza artificiale. Una sfida etica / Artificial Intelligence. An ethical challenge

PADRE PAOLO BENANTI, Pontificia Università Gregoriana di Roma ed esperto di bioetica, etica delle tecnologie e human adaptation / expert in bioethics, technology ethics and human adaptation

DIEGO CIULLI, Public Policy and Government Relations Manager, Google

FRANCESCO SPAMPINATO, storico dell'arte contemporanea e della cultura visuale / contemporary art and visual culture historian

Introduce / Introduction by
BARTOLOMEO PIETROMARCHI,
Direttore / Director MAXXI arte

Modera / Moderated by
FEDERICO FERRAZZA,
Direttore / Director Wired

I progressi scientifici e tecnologici compiuti dalla ricerca in robotica permettono oggi di costruire sistemi per affiancare o sostituire gli esseri umani in una varietà sempre maggiore di compiti. Progressi che ci spingono ad una riflessione sulla relazione tra etica e robotica, soprattutto per quanto riguarda i diritti fondamentali delle persone e i doveri morali che a essi corrispondono.

Thanks to the scientific and technological improvements achieved by researchers in the field of robotics, it is now possible to build new systems capable of supporting or even replacing human beings in an ever-increasing variety of tasks: a few examples of this wide range of uses of the robotics are enough to highlight the relationship between ethics and robotics, especially in regard to the fundamental rights of the people and their consequent moral duties.

15 novembre, ore 18.00
November 15th, 6 p.m.
AUDITORIUM DEL MAXXI

Human digital transformation. Disegnare un progetto umano per il ventunesimo secolo / Human digital transformation. Designing a human project for the 21st century

LUCIANO FLORIDI, Ordinario di Filosofia, Università di Oxford / Philosophy of Information, University of Oxford
MARCO BENTIVOGLI, Segretario Generale / Executive Director FIM Cisl

Introduce / Introduction by
GIOVANNA MELANDRI, Presidente / President Fondazione MAXXI

Modera / Moderated by FELICIA PELAGALLI, Founder Culture srl e / and Presidente / President Associazione InnovaFiducia

In collaborazione con / In collaboration with Associazione InnovaFiducia e / and Culture

Siamo in un momento di profonde trasformazioni. Una vera e propria metamorfosi che ci fa vivere in un periodo di incertezza e complessità. Tutto ciò che era abituale e "vero" non lo è più. Abbiamo la possibilità di approfondire e affinare la comprensione dei fenomeni complessi, partendo dai dati disponibili e da nuove e potenti capacità di elaborazione. E non dimentichiamo il nostro essere umani. Non dimentichiamo le nostre fragilità, ma anche la spinta alla scoperta, alla solidarietà; la capacità di saper convivere civilmente con l'altro. È possibile rimpiazzare la paura e l'interesse egoistico con la speranza e l'altruismo?

We are in a moment of profound transformations. A real metamorphosis that makes us live in a period of uncertainty and complexity. All that was habitual and "true" is no longer. We have the chance to deepen and refine our understanding of complex phenomena, starting from the available data and from new and improved processing skills. And let's not forget that we are human beings. Let us not forget our fragilities, but also the drive towards discovery, solidarity; the ability to know how to live civilly with each other. Is it possible to replace fear and selfish interest with hope and altruism?

Per maggiori info / More info at
www.maxxi.art

Fondazione MAXXI

MA **XXI**

Presidente / President
GIOVANNA MELANDRI

Consiglio di amministrazione /
Administrative Board
CATERINA CARDONA
PIERO LISSONI
CARLO TAMBURI
MONIQUE VEAUTE

Collegio dei revisori dei conti /
Board of Advisors
ANDREA PARENTI
CLAUDIA COLAIACOMO
ANTONIO VENTURINI

Direttore artistico / Artistic Director
HOU HANRU

Segretario generale /
Executive Director
PIETRO BARRERA

DIPARTIMENTO MAXXI
ARCHITETTURA
Museo nazionale di architettura
moderna e contemporanea

Direttore / Director
MARGHERITA GUCCIONE

DIPARTIMENTO MAXXI ARTE
Museo nazionale di arte
contemporanea

Direttore / Director
BARTOLOMEO PIETROMARCHI

LOW FORM.
IMMAGINARI E VISIONI NELL'ERA
DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE /
IMAGINARIES AND VISIONS IN THE
AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

20 ottobre 2018 — 24 febbraio 2019
20 October 2018 — 24 February 2019

A cura di / Curated by
BARTOLOMEO PIETROMARCHI

Assistenza curatoriale
e coordinamento / Curatorial
Assistance and Coordination
ELEONORA FARINA

Ricerca / Research
GIULIA BINI
ELEONORA FARINA

Progetto di allestimento e
coordinamento tecnico / Exhibition
Design and Technical Coordination
CLAUDIA REALE

con la collaborazione di / with the
collaboration of
MARIA DI SANÒ

Conservazione e registrar /
Conservation and Registrar
ROBERTA MAGAGNINI

Restauro / Restorer
FRANCESCA GRAZIOSI

Programmi educativi, editing
dei testi in mostra / Educational
Programs, Exhibition Texts Editing
MARTA MORELLI
GIOVANNA COZZI
STEFANIA NAPOLITANO

Programmi di approfondimento /
Public Programs
IRENE DE VICO FALLANI
Segreteria organizzativa /
Organizing Secretariat
LUDOVICA PERSICHETTI

Ufficio stampa internazionale /
International Press Office
PICKLES PR

Coordinamento documentazione
fotografica / Coordination
Photographic Documentation
GIULIA PEDACE

Qualità dei servizi per il pubblico /
Public Service Quality
LAURA NETO
STEFANIA CALANDRIELLO

Accessibilità e sicurezza /
Accessibility and Safety
ELISABETTA VIRDIA

Coordinatore sicurezza /
Safety Coordinator
LIVIO DELLA SETA

Coordinamento illuminotecnico /
Lighting Coordination
PAOLA MASTRACCI

Progetto grafico / Graphic Design
LUPO BURTSCHER

Produzione grafica /
Graphic Production
GRAFICAKREATIVA

Guanti bianchi / Art Handler
RESTART

Trasporti / Transports
Butterfly Transport
EXPOTRANS

Assicurazione / Insurance
WILLIS TOWERS WATSON

Allestimento / Exhibition Set-up
HANDLE ART & DESIGN
EXHIBITION

Allestimento audio-video /
Audio-visual Set-up
MANGA COOP
FABLAB BOLOGNA
TECNOCONFERENCE

Cablaggi elettrici e puntamenti luci
/ Electrical Wiring and Lighting
NATUNA
SATER4SHOW

Traduzioni / Translations
SYLVIA NOTINI

Un ringraziamento speciale a /
Special Thanks to
TUTTI GLI ARTISTI / ALL THE
ARTISTS

Studio Zach Blas; Campoli Presti,
London/Paris; Simone Ciglia; Pilar
Corrias; Massimo De Carlo, Milan/
London/Hong Kong; Frankfurter
Kunstverein; GALLERIAPIÙ;
Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin;
Galerie Emanuel Layr, Vienna/Rome;
Monitor (Rome–Lisbon); studio
Trevor Paglen; Metro Pictures, New
York; studio Jon Rafman; ZAK |
BRANICKA

Zach Blas
and Jemima Wyman
Carola Bonfili
Ian Cheng
Cécile B. Evans
Pakui Hardware
Jamian Juliano-Villani
Nathaniel Mellors
and Erkka Nissinen

Trevor Paglen
Agnieszka Polska
Jon Rafman
Lorenzo Senni
Avery K Singer
Cheyney Thompson
Luca Trevisani
Anna Uddenberg
Emilio Vavarella

A cura di / Curated by Bartolomeo Pietromarchi

si ringrazia thanks to



AMERICAN ACADEMY
IN ROME

con il supporto di supported by

Google Arts & Culture

virtual reality partner



sponsor tecnico technical sponsor



media partner

DESIGN

INTERNI

WIRED

MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo
via Guido Reni, 4A - Roma | www.maxxi.art

soci founding members



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI

enel

