

LOW FORM

Imaginaries and Visions in the Age of Artificial Intelligence

Un viaggio nell'immaginario tecnologico e surreale degli artisti di oggi tra sogni generati da computer, algoritmi creativi e avatar che si interrogano sul senso dell'esistenza

Zach Blas & Jemima Wyman, Carola Bonfili, Ian Cheng, Cécile B. Evans, Pakui Hardware, Jamian Juliano-Villani, Nathaniel Mellors & Erkka Nissinen, Trevor Paglen, Agnieszka Polska, Jon Rafman, Lorenzo Senni, Avery K Singer, Cheyney Thompson, Luca Trevisani, Anna Uddenberg, Emilio Vavarella

20 ottobre 2018 – 24 marzo 2019

www.maxxi.art | #LowFormExhibit

Roma, 19 ottobre 2018. Un avatar che si interroga sul senso della vita, due robot che esplorano la relazione tra uomo e macchina, una *live simulation* che si auto genera all'infinito costruendo mondi sempre diversi, forme ibride di sapore dada-surrealista, la figura della *Bellona* di Rubens ridisegnata ossessivamente da un software, gli andamenti della Borsa che diventano colori di pitture astratte; tutto questo e molto altro è **LOW FORM. Imaginaries and Visions in the Age of Artificial Intelligence**, il progetto a cura di **Bartolomeo Pietromarchi** che dal **20 ottobre 2018 al 24 febbraio 2019** porta al MAXXI i lavori di **16 artisti internazionali**.

Non solo una mostra ma un laboratorio di studio e confronto su temi e questioni legati al nostro rapporto con la tecnologia e gli incredibili scenari aperti dalla sua evoluzione: un'ampia riflessione che si sviluppa attraverso un ricco programma di **incontri** con esperti e studiosi internazionali realizzato con il supporto di **Google Arts & Culture**, tra cui tra cui l'artista **Jon Rafman** (23 ottobre), **Padre Paolo Benanti** e lo storico dell'arte **Francesco Spampinato** (30 ottobre), il filosofo **Luciano Floridi** (15 novembre); una **rassegna video** e una **pubblicazione** edita da *cura.books*, con un'antologia di importanti testi teorici tra cui quelli di **James Bridle, Nora Khan, Luciana Parisi e Hito Steyerl** e contributi visivi inediti degli artisti.

Gli artisti coinvolti, che hanno esposto nelle più importanti istituzioni internazionali, dal **MoMA** al **New Museum** di New York alla **Serpentine Gallery** di Londra, dal **Musée d'Orsay** di Parigi allo **Stedelijk Museum** di Amsterdam, sono esponenti di spicco della *Millennial Generation*, esploratori di un nuovo immaginario prodotto dall'evoluzione dell'intelligenza artificiale e suggestionato dalla rivoluzione digitale in atto, capaci di produrre visioni distopiche del presente e del futuro.

Influenzati dalla cultura globalizzata e dalla commistione tra discipline e in grado di muoversi tra riferimenti culturali diversi e trasversali, le loro opere, creazioni ibride che intrecciano *visual, digital e sound*, rappresentano un *Surrealismo* del XXI secolo, tra inconscio tecnologico, processi automatici, algoritmi creativi e *Deep Dream*.

LOW FORM rende reale il panorama virtuale di cui gli artisti sono pervasi e accoglie, in un **percorso immersivo, multimediale e multisensoriale, oltre 20 grandi installazioni**. Tra queste *im here to learn so :))))* (2017) di **Zach Blas & Jemima Wyman** che ha per protagonista *Tay*, un chatbot con una componente di intelligenza artificiale realizzato da Microsoft e poi dismesso nel 2016 perché hackerato. Gli artisti fanno parlare la personalità di questo Avatar 3D in un video a 4 canali montato su uno sfondo psichedelico realizzato con la tecnica del *Deep Dream*, un programma per la creazione di visioni artificiali. *Tay* si interroga sul senso della sua esistenza e manifesta i suoi sentimenti di intelligenza frustrata dalla mancanza di fisicità.

Jon Rafman, artista, regista e saggista canadese, presenta due opere video: *Poor Magic* e il nuovo lavoro, realizzato per questa occasione, *SHADOWBANNED: Punctured Sky*. Rafman indaga la dimensione profonda e subconscia del nostro rapporto con l'ambiente digitale. 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.

Cheyney Thompson presenta alcuni lavori parte della serie degli *Stochastic Process Paintings*, opere che rivelano l'interesse dell'artista per la programmazione informatica, come nel caso del software da lui creato per tradurre in colore gli andamenti della Borsa. Accanto a queste tele, la serie di disegni *Sets of Curves* ispirati a *Bellona*, la dea della guerra rappresentata nel dipinto di Rubens *L'Apoteosi di Enrico IV* esposto al Louvre e negli studi che due secoli dopo Cézanne realizzò sullo stesso soggetto. Un programma di grafica vettoriale, analizzando le curve di cui la figura è composta, ha tradotto l'immagine in una serie di repliche mai identiche.

Luca Trevisani con le sculture *caldo (Giorgio Manganelli) (2017)* e *Wireless Fidelity (2018)*, realizzata con piume stampate con una macchina a raggi UV, presenta una riflessione sulla *materia ibrida*, una sperimentazione espressiva tra naturale e artificiale.

In mostra anche *What the Sun Has Seen (2017)* il video di **Agnieszka Polska**, vincitrice del *Nationalgalerie Prize for Young Art* in Germania, opera che denuncia la progressiva distruzione della Terra a causa dello sfruttamento e dell'inquinamento umano. Una proiezione in 3D in cui un grande Sole dal volto umano, creato con la tecnica del riconoscimento facciale, racconta, da testimone obiettivo, come vede il nostro pianeta.

Il duo lituano **Pakui Hardware** presenta una grande installazione composta da sculture surreali parte della serie *On Demand (2017)*. Esposte quest'anno al Musée d'Orsay di Parigi e alla tredicesima Triennale del Baltico di Vilnius, queste opere nascono dall'interazione tra natura e artificio, analizzando il modo in cui forme umane e naturali vengono modellate dalla tecnologia. La ricerca del duo rivela un immaginario ibrido che mette in dialogo reminiscenze duchampiane, macchine celibi e fantascienza.

Accanto a queste il grande ledwall di **Ian Cheng** *Emissary Sunsets the Self (ESTS) (2017)*, già in mostra al MoMA PS1 di New York e alla Serpentine Gallery di Londra, in cui, in un paesaggio ideato dal motore di un videogioco, personaggi e situazioni si evolvono all'infinito senza alcuna interazione da parte dell'uomo: mondi simulati e narrazioni atemporalmente basate su schemi ripetuti randomicamente da un computer, in cui il finale è aperto e in continua evoluzione.

La mostra comprende anche un'eccentrica installazione di **Jamian Juliano-Villani**, artista newyorkese il cui lavoro è caratterizzato da un intreccio senza fine di composizioni caotiche e dal rifiuto per l'astrazione e la tecnica; Juliano-Villani tende alla semplice espressione di sé, della sua vita e le sue esperienze, una *auto esegesi*, un tentativo di definire le sue ansie. Protagonisti delle sue narrazioni a più livelli sono spesso personaggi di fumetti, cartoni animati, libri e magazine.

Conclude il percorso *Do you like Cyber? (2017)* un lavoro, ripensato per gli spazi del museo, di **Emilio Vavarella**, artista e ricercatore presso il dipartimento di *Visual and Environmental Studies* dell'Università di Harvard. Composto da tre bracci meccanici e tre casse audio parametriche, l'opera dà forma a un episodio di hackeraggio di un sito per incontri. L'episodio avvenuto nel 2016, causò una reazione nei chatbot attivi online, che cominciarono a comunicare tra loro e non più con gli utenti: uno spunto a interrogarsi sull'interazione tra uomo e macchina e sull'autonomia anarchica di queste ultime.

In un'epoca in cui le tecnologie evolvono sempre più rapidamente e ci si interroga su quanto possa spingersi oltre il rapporto fra uomo e macchina, **LOW FORM** mette in campo le visioni degli artisti, che mostrano un presente e un futuro la cui rappresentazione è figlia dell'inconscio tecnologico e di un immaginario dilatato, in cui si mescolano riferimenti analogici tradizionali e la conoscenza digitale iperconnessa dei nostri giorni.

Per approfondire i temi della mostra il MAXXI, con il supporto di **Google Arts & Culture**, ha organizzato un ciclo di **tre incontri** con artisti, esperti e studiosi internazionali. Si comincia **martedì 23 ottobre**, alle 18.00, con l'incontro intitolato *Ai limiti della realtà: Jon Rafman* – le cui opere *Poor Magic* e *SHADOWBANNED: Punctured Sky* sono esposte in mostra – in dialogo con la critica e curatrice **Valentina Tanni** ripercorrerà alcune tappe fondamentali del suo percorso artistico. Appuntamento successivo **martedì 30 ottobre**, dal titolo emblematico *Intelligenza artificiale. Una sfida etica*. Introdotti da **Bartolomeo Pietromarchi**, direttore MAXXI Arte e curatore della mostra, ne discuteranno **padre Paolo Benanti**, esperto di etica, bioetica ed etica della tecnologia, **Francesco Spampinato**, storico dell'arte contemporanea e **Diego Ciulli** di Google. Modera **Federico Ferrazza**, Direttore di Wired Italia. Ultimo appuntamento **giovedì 15 novembre**, dal titolo *Human Digital Transformation. Disegnare un progetto umano per il XXI secolo*. Introdotti da **Giovanna Melandri**,

Presidente Fondazione MAXXI, si confronteranno su questo tema il filosofo **Luciano Floridi** e il sindacalista **Marco Bentivogli**. Modera **Felicia Pelagalli**, Presidente Associazione InnovaFiducia.

La cartella stampa e le immagini della mostra sono scaricabili nell'Area Riservata del sito della Fondazione MAXXI all'indirizzo <http://www.maxxi.art/area-stampa/> inserendo la password **areariservatamaxxi**

MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo

www.maxxi.art - info: 06 32.48.61; info@fondazionemaxxi.it

orario di apertura: 11.00 – 19.00 (mart, merc, ven, sab, dom) | 11.00 – 22.00 (giovedì) | chiuso il lunedì

UFFICIO STAMPA MAXXI +39 06 324861 press@fondazionemaxxi.it

si ringrazia



AMERICAN ACADEMY
IN ROME

Google Arts & Culture

virtual reality partner media partner



DESIGN

INTERNI

WIRED

soci



enel



LOW FORM.

Imagineries and Visions in the Age of Artificial Intelligence

INCONTRI

con il supporto di *Google Arts & Culture*

Low Form non è solo una mostra ma un laboratorio di studio e confronto su temi e questioni legati al nostro rapporto con la tecnologia e gli incredibili scenari aperti dalla sua evoluzione: un'ampia riflessione che si sviluppa attraverso un ricco programma di appuntamenti che vede protagonisti esperti e studiosi internazionali realizzato con il supporto di *Google Arts & Culture*

23 ottobre 2018, ore 18.00

AI LIMITI DELLA REALTÀ

Jon Rafman in conversazione con Valentina Tanni

MAXXI Archive Wall | ingresso 5 euro | gratuito per i possessori della card myMAXXI

In occasione della mostra *Low Form. Imagineries and Visions in the Age of Artificial Intelligence* il MAXXI incontra l'artista, regista e saggista canadese **Jon Rafman**.

Il suo 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.

In conversazione con la curatrice e critica d'arte **Valentina Tanni**, Rafman ripercorrerà alcune tappe fondamentali del suo percorso artistico, da lavori come *Erysichthon*, amara parodia della comunicazione odierna a *Open Hearted Warrior*, moderno incubo tecnologico, per arrivare infine al suo ultimo lavoro: *Shadowbanned. Punctured Sky*, un progetto che prende le mosse da alcuni interrogativi: cosa succede quando creiamo delle macchine che riproducono la mimica del cervello umano, quando noi stessi non sappiamo come funziona la nostra mente? Quanto è in grado di imparare realmente una macchina e che ruolo hanno il contesto, la cultura e la tradizione? Cosa deve imparare un robot per diventare umano?

Jon Rafman (Montréal 1981) concentra il suo lavoro sulla tecnologia e sui media digitali, spesso utilizzando la narrativa per enfatizzare il modo in cui collega i suoi utenti alla società e alla storia. Gran parte del suo lavoro si concentra sulla malinconia nelle moderne interazioni sociali, comunità e realtà virtuali (principalmente Google Earth, Google Street View e Second Life), pur portando ancora luce alla bellezza di esse in un modo talvolta ispirato al Romanticismo. I suoi video e l'arte utilizzano momenti personali intesi a rivelare in che modo la cultura pop e le sottoculture influenzano i desideri individuali e spesso definiscono quegli individui in cambio. Il progetto 'Kool-Aid Man in Second Life' di Rafman prevede un tour nell'universo virtuale di Second Life, che è ospitato dal suo avatar, un rendering 3D di Kool-Aid Man. Il progetto riguarda il modo in cui gli utenti utilizzano gli exploit sociali per creare un sé idealizzato e, con successo, intrattenere i feticci sessuali nel mondo virtuale.

Valentina Tanni è critica d'arte, curatrice e docente. La sua ricerca è incentrata sul rapporto tra arte e nuove tecnologie, con particolare attenzione alle culture del web. Nel 2001 ha fondato Random Magazine, uno dei primi magazine online dedicati alla Net Art, ed è tra i membri fondatori delle riviste d'arte contemporanea *Exibart* e *Artribune*. Ha curato numerose mostre in musei e gallerie, tra cui "Netizens", "L'loading. Videogiochi Geneticamente Modificati", "Maps and Legends. When Photography Met the Web", "Nothing to See Here", "Eternal September" e "Stop an Go. The Art of Animated Gifs". È stata curatore ospite di *FotoGrafia*. Festival Internazionale di Roma per la sezione "Fotografia e Nuovi Media" e ha lavorato come docente per istituzioni pubbliche e private (Università di Roma La Sapienza, LUISS, Istituto Europeo di Design). Attualmente è docente di Digital Art al Politecnico di Milano.

30 ottobre ore 18.00

INTELLIGENZA ARTIFICIALE. Una sfida etica

con **Padre Paolo Benanti** Docente della Pontificia Università Gregoriana di Roma ed esperto di bioetica, etica delle tecnologie e human adaptation,

Francesco Spampinato Storico dell'arte contemporanea e della cultura visuale

Diego Ciulli Public Policy and Government Relations Manager - *Google*
Introduce **Bartolomeo Pietromarchi** Direttore *MAXXI Arte*
Modera **Federico Ferrazza** Direttore di *Wired*

MAXXI Sala Carlo Scarpa | ingresso 5 euro | gratuito per i possessori della card myMAXXI

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: assistenti personali per persone vulnerabili, automobili automatiche, sistemi robotici per la chirurgia e la medicina riabilitativa, sistemi di sorveglianza e armi completamente autonome. Pochi esempi che bastano a illuminare le relazioni tra etica e robotica, soprattutto per quanto riguarda i diritti fondamentali delle persone e i doveri morali che a essi corrispondono.

Padre Benanti del Terz'Ordine Regolare di San Francesco di penitenza, nato il 20 luglio 1973, si occupa di etica, bioetica ed etica della tecnologia. I suoi studi si concentrano sulla gestione dell'innovazione come Internet e l'impatto dell'età digitale, sulle biotecnologie per il miglioramento della vita umana, sulla biosicurezza, sulle neuroscienze e sulle neurotecnologie. Il suo obiettivo è individuare il significato etico e antropologico della tecnologia per l' Homo Sapiens . Le nostre specie hanno abitato e trasformato questo pianeta per 70.000 anni convertendo la natura umana in una natura tecno-umana

Francesco Spampinato è uno scrittore e storico dell'arte contemporanea e della cultura visiva. Le sue pubblicazioni più recenti includono il libro *Art Record Covers* (TASCHEN, 2017) e un saggio di catalogo per *Post Zang Tumb tuuum* (Fondazione Prada, 2018).

Federico Ferrazza giornalista esperto di scienze e tecnologie, Direttore di *Wired*, è anche tra i fondatori del *Cedites*, Centro studi per la divulgazione della tecnologia e della scienza di Milano, e ha insegnato new media e giornalismo on line all'università La Sapienza e all'università Tor Vergata di Roma.

15 novembre 2018, ore 18.00

HUMAN DIGITAL TRANSFORMATION.

Disegnare un progetto umano per il ventunesimo secolo

con **Luciano Floridi** e **Marco Bentivogli**

Introduce **Giovanna Melandri** Presidente Fondazione MAXXI

Modera **Felicia Pelagalli** Founder CULTURE srl e Presidente Associazione InnovaFiducia

Auditorium del MAXXI | ingresso 5 euro | gratuito per i possessori della card myMAXXI

Siamo in un momento straordinario di profonde trasformazioni. Una vera e propria metamorfosi che ci fa vivere in un periodo di incertezza e complessità, alla ricerca di nuovi modelli di conoscenza. Tutto ciò che era abituale e "vero" non lo è più. Ci sono opportunità che non riusciamo ancora a vedere, è il momento di pensarle. Abbiamo la possibilità di approfondire e affinare la comprensione dei fenomeni complessi, partendo dai dati disponibili e da nuove e potenti capacità di elaborazione. Big data e algoritmi non servono solo a vendere più pubblicità. 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?

Luciano Floridi (Roma, 16 novembre 1964) è un filosofo italiano naturalizzato britannico, professore ordinario di filosofia ed etica dell'informazione all'Università di Oxford, dove dirige il Digital Ethics Lab. Floridi è principalmente conosciuto per il suo lavoro in due aree di ricerca filosofica: la filosofia dell'informazione e l'etica informatica. È stato l'unico italiano entrato a far parte del comitato per il diritto all'oblio di Google. Da gennaio 2016 è uno dei 6 membri dell'Ethics Advisory Group, istituito dal Garante europeo per la protezione dei dati (Edps).

Marco Bentivogli Segretario Generale FIM Cisl è un sindacalista italiano, segretario generale della Federazione Italiana Metalmeccanici (FIM Cisl) dal 13 novembre 2014. In precedenza è stato responsabile nazionale dei Giovani dei metalmeccanici Cisl, tra il 1998 e il 2008 segretario provinciale, prima a Bologna e poi ad Ancona. Dal 2008 è entrato a far parte della Segreteria nazionale.

Incontro realizzato in collaborazione con l'Associazione InnovaFiducia e Culture

LOW FORM

Imagineries and Visions in the Age of Artificial Intelligence

20 ottobre 2018 – 24 febbraio 2019

OPERE IN MOSTRA

ZACH BLAS AND JEMIMA WYMAN

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

2017, installazione video a quattro canali, colore, suono

Courtesy: gli artisti

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 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.

CAROLA BONFILI

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)

Progetto sonoro di FRANCESCO FONASSI.

Courtesy: l'artista

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 Bonfili 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 Bonfili 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 *deja-vu*.

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

IAN CHENG

Emissary Sunsets the Self (ESTS)

2017, live simulation e storia, durata infinita, suono

Courtesy: l'artista, Pilar Corrias, Gladstone Gallery, Standard (Oslo)

Emissary Sunsets the Self (ESTS) é 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 é 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.

CECILE 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

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 Cecile 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 esseri 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.

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

PAKUI HARDWARE

On Demand

2017, 4 colonne in acciaio inossidabile, 2 profili di plexiglas, 3 fogli di plexiglas, 3 tripod
Courtesy: gli artisti e EXILE, Vienna

Pakui Hardware é 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 é 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. Tutto questo é presente nel lavoro del duo: su tripod antropomorfi sono stampate su pellicola 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 é 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 celibataires' (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.

JAMIAN JULIANO-VILLANI

Aggression of Red Square

Victory Over The Son

Passion For The Road

2018, acrilico su tela 2018, acrilico su tela 2018, acrilico su tela, telecamera audio-video PetChatz HD
Wi-Fi con dispensatore di cibo

Tutte le opere Courtesy: Massimo De Carlo, Milan/London/Hong Kong

La nuova installazione di Jamian Juliano-Villani é un ambiente immersivo dove, oltre ai nuovi dipinti *Aggression of Red Square*, *Victory Over The Son* 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 Son*), dalla telecamera che scruta il pubblico dall'interno della tela (*Passion For The Road*). Le caotiche e al contempo evocative sovrapposizioni di Juliano-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.

NATHANIEL MELLORS AND ERKKA NISSINEN

Transcendental Accidents (The Aalto Natives)

2017-2018, materiali vari + video a un canale

Courtesy: gli artisti e 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 Erkka 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 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)* é 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.

TREVOR PAGLEN

Porn (Corpus: The Humans)

Vampire (Corpus: Monsters of Capitalism)

A Man (Corpus: The Humans)

serie *Adversarially Evolved Hallucination*

2017, stampe a sublimazione termica, prodotte da Frankfurter Kunstverein e Fondazione MAXXI

Courtesy: l'artista e 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.

AGNIESZKA POLSKA

What the Sun Has Seen

2017, animazione HD, colore, suono

Courtesy: ZAK | BRANICKA

Un grande sole con viso infantile e occhi melanconici é 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 é 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 é un contemporaneo Angelo della Storia benjaminiano che guarda, impotente ma empatico, e ironizza sull'umanità.

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

JON RAFMAN

Poor Magic

SHADOWBANNED: Punctured Sky

2018, video HD a un canale, suono stereo

Courtesy: l'artista

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 techno-utopici. In mostra Rafman presenta due video: il recente *Poor Magic* e il nuovo lavoro, realizzato per questa occasione, *SHADOWBANNED: Punctured Sky*.

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

LORENZO SENNI

Breaking Edge

2018, proiezione laser RGB a due canali, audio mono a due canali

Courtesy: l'artista

Breaking Edge è l'inedita installazione sitespecific 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.

AVERY K SINGER

Untitled

2016, acrilico su tela

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.

CHEYNEY THOMPSON

Stochastic Process Paintings

598 [620 curves] [1883-86]

627 [923 curves] [1883-86]

489bis-1215 (1879-1900)

2018, olio su tela - 2018, grafite su carta montata su alluminio, G-code, SD-card

2018, grafite su carta

Tutte le opere Courtesy: l'artista e 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, delineano 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'Apoteosi di Enrico IV* (1622- 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.

LUCA TREVISANI

Wireless Fidelity

caldo (Giorgio Manganelli)

2018, stampa ai raggi UV su piume, metallo, guaina termorestringente

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

Courtesy: l'artista

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.

ANNA UDDENBERG

Pockets Obese

2017, materiali vari.

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 fa emergere l'assurdità delle fantasie collettive, Uddenberg riflette sul gusto di una classe sociale, sui codici a essa intrinseci e sulla strumentalizzazione del corpo 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).

EMILIO VAVARELLA

Do You Like Cyber?

2017, installazione sonora site-specific con altoparlanti parametrici robotici

Courtesy: l'artista e GALLLERIAPIU

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'intimo 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.

LOW FORM

Imagineries and Visions in the Age of Artificial Intelligence

20 October 2018 – 24 February 2019

PREFAZIONE

Giovanna Melandri *Presidente Fondazione MAXXI*

Una mostra corale, di ricerca. La visione di un futuro magmatico e realistico quanto la migliore fantascienza sa essere lungimirante. Un'indagine senza paraocchi, senza pregiudizi sulla condizione umana esaltata e straniata dal fluido della produzione immateriale, della rivoluzione digitale, dell'estetica delle forme instabili prodotte dall'intelligenza artificiale. *Low Form. Immagineries e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale* è un campo di ricerca. Desta curiosità, stupisce, frastorna, infonde lampi di conoscenza, mentre accende timori e dubbi ai quali non siamo ancora in grado di dare risposte che forse non sappiamo ancora cercare.

Naturalmente, direi in coerenza con una trama tessuta in questi anni, al MAXXI prende vita una riflessione condotta da artisti tra i più interessanti della scena internazionale. Artisti della Millennial Generation.

Alla sensibilità per l'innovazione di Bartolomeo Pietromarchi, Direttore di MAXXI Arte, dobbiamo il dono di un viaggio, di un'esplorazione a più dimensioni, attraverso un corpo di opere complesso e variegato. Per la personalità e l'ispirazione degli autori, per la scelta dei materiali e dei linguaggi espressivi, per il messaggio esplicito o implicito della loro creatività. Sono figure, però, tutte accomunate dalla libertà di un percorso artistico sperimentale, dall'incontro, dall'intreccio non episodico con altri mondi culturali e dall'uso di tecniche ibride.

Materiali e tecnologie, suono e inconscio, parole e immagini: *Low Form* ci fa fermare per il tempo giusto, mentre vorticosamente organizziamo i nostri impegni e i nostri pensieri per tenere il passo della quotidianità, a riflettere sul domani che stiamo preparando, per lo più in modi inconsapevoli. L'arte, solo l'arte stavo quasi per scrivere, ha il potere di scuoterci dalla routine e dall'indifferenza. *Low Form* trova al MAXXI lo spazio sensoriale e il clima culturale consoni per lasciare un segno. Il millennio ci rovina addosso molti simboli e detriti di antichi nazionalismi e chiusure. *Low Form* ci suggerisce altro, sprona a non aver timore di conoscere, mescolare, guardare lontano. Ci introduce a una sorta di nuovo surrealismo del XXI secolo, il secolo identità e missione del MAXXI. Un surrealismo che a differenza di quello del Novecento non prende forma dalla grande porta spalancata dalla psicoanalisi sulle pulsioni e immagini del subconscio, ma piuttosto dalle forme instabili (*low forms*) che algoritmi, intelligenza artificiale e ricerca dati restituiscono alla coscienza. Ed ecco l'avatar di Zach Blas e Jemima Wyman, l'epistolario video contemporaneo di Jon Rafman, la grafica vettoriale di Cheyney Thompson, le sculture di Luca Trevisani in bilico tra naturale e artificiale, ecco le opere immerse nell'inconscio tecnologico di una ventina di artisti protagonisti – qui a Roma come a New York, Berlino e Londra – di una ricerca visionaria: da Agnieszka Polska a Pakui Hardware, da Jamian Julian Villani a Ian Cheng, a Emilio Vavarella.

Con alcuni di loro e con i pionieri della riflessione interdisciplinare attorno alle nuove frontiere di una società e di una creatività globali, svilupperemo nei prossimi mesi un dialogo fecondo in una serie di incontri e di *lectures* che hanno il sostegno di Google Arts & Culture. Figure come padre Paolo Benanti e il filosofo Luciano Floridi, autorevoli analisti e imprenditori, scienziati e attivisti, ci accompagneranno nell'orizzonte in cui si contaminano l'etica della tecnologia e dell'informazione, il legame e la sfida tra la persona, la collettività, la macchina, l'espressione artistica. *Low Form* è quasi un manifesto del MAXXI. Un progetto aperto di futuro.

LOW FORM

Imagineries and Visions in the Age of Artificial Intelligence

20 October 2018 – 24 February 2019

LOW FORM. Dal Sur-realismo al sim-realismo

Bartolomeo Pietromarchi *Direttore MAXXI Arte*

In un recente articolo su "Frieze" dal titolo *Could There Ever Be an AI Artist?*, Mike Pepi si chiede se l'Intelligenza Artificiale, nel momento in cui dovesse raggiungere la sensibilità per farlo, potrebbe produrre arte in modo autonomo, dato che l'arte rimane uno degli ultimi ambiti nel quale l'essere umano è ancora la soluzione migliore. Dopo una serie di riflessioni, l'autore ci ricorda come il potere sia sempre stato, nella storia dell'umanità, imprescindibilmente connesso con l'idea di rappresentazione e come il controllo di ciò che è rilevante come immagine e di cosa costituisce l'arte significhi "governare sia la mente che il corpo, per influenzare l'intero mondo sensibile delle emozioni e delle espressioni umane". Pepi conclude che, "dato il potere già detenuto da coloro che costruiscono e gestiscono l'intelligenza artificiale, non è una questione da prendere alla leggera. Prima di cedere il fare arte alle macchine, dovremmo chiedere: a chi giova?". Il dibattito intorno a tali tematiche e ai loro sviluppi artistici, teorici, etici e filosofici, tra mostre, articoli, interventi e pubblicazioni, è sempre più vasto.

Stiamo oggi assistendo a una rivoluzione epocale che sta resettando tutti i parametri tradizionali sui quali si fondava il confine tra realtà e finzione, controllo ed eccesso, naturale e artificiale, della morale e dell'etica, in una vertigine verso un nuovo paradigma umano/non-umano che ripensa e supera il modo in cui ci poniamo nel mondo e ne sovverte le categorie di tempo e di spazio. È una simulazione del reale che si sta tramutando in realtà, o forse anche una realtà che si sta tramutando in simulazione, piegata a un sistema tecno-capitalistico basato sull'informazione, e quindi sul controllo, nel quale l'arte appare essere l'ultimo argine possibile di fronte al dilagare della *computational ideology*.

Low Form. Immaginari e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale presenta una survey di tale dibattito con una mostra e con la presente pubblicazione che, oltre a contributi visivi originali degli artisti, si compone di un'antologia di saggi e testi sui temi trattati. A ciò si aggiunge un programma di incontri volti a riflettere da una prospettiva critica sulle questioni più urgenti di tale dibattito, proponendo una griglia interpretativa sull'ampia questione della nuova estetica che si sta affermando in concomitanza con l'avanzamento tecnologico. Scavando nelle implicazioni visive, psicologiche, sociali e politiche di un panorama composto da intelligenza artificiale, sistemi complessi, reti neurali, *deep web*, realtà aumentata, biologia sintetica e nanotecnologia, il progetto di *Low Form* ci accompagna in un viaggio alla scoperta dei più nascosti meccanismi e dei più utopici risultati tra analogico e tecnologico, scandagliati dall'immaginario visivo e dalle suggestioni concettuali di alcuni tra i più attenti protagonisti della ricerca artistica e teorica attuale. In mostra, gli artisti presentano visioni e immaginari capaci di sviluppare nuovi linguaggi e narrazioni, per prendere coscienza critica e comprendere la complessità di queste nuove realtà portandoci in territori dove l'inconscio tecnologico, lo strano e l'inquietante, l'animismo e la teoria della mente incontrano i più profondi e nascosti meandri dell'animo umano presente in rete, nell'eterna questione della definizione del sé e dell'altro da sé, qui rappresentata dalla macchina, il robot, il computer e nelle nuove forme di ibridismo della materia tra inerte e reattiva. Ciò che più sorprende, nelle opere e negli esperimenti degli artisti che indagano i processi tecnologici, è un immaginario visivo caratterizzato da un ritorno di forme e di temi, di approcci e attitudini apparentemente simili a quelle emerse nel Surrealismo e nel movimento Dada del secolo scorso. Tuttavia, al di là di una prima analogia con "l'integrità del sogno" proferita da André Breton nel 1924, c'è da chiedersi quanto e come tale accostamento abbia un senso, argomento questo estensivamente affrontato nel saggio di Nora Khan.

A ben vedere, e qui troviamo la tesi sottostante alla mostra, il dialogo con il Surrealismo si basa principalmente su un aspetto che, al di là delle forme e degli stilemi, informa concettualmente il rapporto tra il movimento storico e questo tipo di ricerca artistica contemporanea: il già citato concetto di *simulazione*. Cosa sono infatti i processi automatici sperimentati dai surrealisti, le immagini che scaturiscono dal libero scorrere della coscienza se non una simulazione di come funziona il cervello umano quando viene liberato dalle costrizioni e dai principi di funzionalità, dovere e regola?

Una simulazione non ha funzione, significato o morale: come la natura, semplicemente è. Così, come il Surrealismo ha fatto della simulazione degli stati mentali la ricerca di una nuova coscienza, oggi la simulazione tecnologica pervade la vita biologica, sociale, politica, ogni sfera dell'umano ed è divenuta una

“realtà assoluta” – per dirla nuovamente con Breton – in quanto, sempre più spesso, tende a sostituirsi a essa, nella pericolosa utopia che nella simulazione, in quanto tale, tutto sia possibile.

Se agli inizi del Novecento il dualismo sogno/realtà si risolveva in una sur-realtà, oggi ci troviamo di fronte a una *sim-realtà*, termine che racchiude il doppio binomio del reale che diviene simulazione e soprattutto della simulazione che diviene realtà. Non è un caso che, nell’acceso dibattito su tali questioni etico-filosofiche ed estetiche, uno degli elementi più analizzati sia il riaffacciarsi in modo evidente nelle opere e nelle immagini degli artisti di una dimensione onirica, misteriosa e inquietante, che ha a che fare con l’inconscio e che, in ambito tecnologico, viene definita come *deep dream*, dal software inventato da Google per la creazione di immagini derivate da reti neurali artificiali. Il ritorno del “*weird*” e dell’“*eerie*”, (strano e inquietante) affrontato in una recente pubblicazione da Mark Fisher, è il terreno che indagano alcuni degli artisti in mostra. Come moderni etnografi e antropologi, essi esplorano il subconscio collettivo che scaturisce dal mondo online, tra comunità di *gamer*, subculture marginali e *dark web*. Abbandonandosi a percorsi senza meta negli abissi della rete, le opere fanno emergere uno scenario inquietante, dove le pulsioni più recondite dell’animo umano rivelano verità profonde sulla nostra vita contemporanea. Come in un gigantesco videogioco, ci troviamo dunque intrappolati in una realtà simulata e assoluta, dove i parametri a cui siamo abituati sono sovvertiti, lasciando spazio alla realtà visionaria, agli immaginari tecno-utopici, all’ideazione di mondi altri.

Dalle opere emerge quindi un paesaggio popolato da avatar, entità biomorfe e pseudo-umane che sviluppano sistemi di relazioni autonome, algoritmi automatici, reti neurali artificiali capaci di generare allucinazioni digitali che sconfinano nel soprannaturale e nell’animismo tecnologico, come ben illustrato nel brano di Matteo Pasquinelli, dove la complessità dei sistemi e delle potenzialità dello sviluppo informatico, l’autonoma capacità della macchina di produrre pensiero e, dunque, creatività, sono analizzate in relazione al funzionamento della nostra mente che proietta come entità altra da sé e antropomorfizza ciò che non conosce.

Low Form suggerisce inoltre un’attitudine secondo la quale i percorsi degli artisti e le loro ricerche contemplano la messa in discussione, la resistenza attiva al dilagare del pensiero tecno-positivista.

Prendendo a soggetto la tecnologia in termini sia di strumento sia di contenuto e sulla scia delle recenti teorie accelerazioniste, l’artista si interroga sulle strutture di potere e di controllo di corpo e mente, ne esplora i limiti e i confini nel tentativo, forse fallimentare, di prendere coscienza e individuare gli errori, i punti deboli, le crepe di un sistema sempre più perfetto, potente e occulto. Oltre alle questioni teoriche, concettuali e processuali del dominio tecnologico, *Low Form* indaga i confini fisici della materia e il loro superamento attraverso la sperimentazione e la creazione di nuove forme. Nel momento in cui l’ambiente computazionale incontra la biologia, ciò che ne scaturisce è una reinvenzione a livello molecolare della sua struttura che combina e mette insieme sensazioni umane e artificiali rendendo poroso il confine tra interno ed esterno, tra pelle sensibile e reattiva, in un remix che finisce per mischiare generi, *gender*, animale e umano, biologico e tecnologico. Anche qui, in questa attitudine *post-human* di collage e *décollage* esistenziale, protesica e ibrida, si riconosce un approccio compositivo surrealista, dove il naturale e il sintetico si confondono e creano il carattere androgino delle opere in mostra.

Questa realtà simulata, una realtà dominata dalla replica, dall’innesto, dalla ricostruzione di parti umane, pervade dunque non solo il dominio immateriale dell’arte e della computazione, ma si propaga in tutti i campi del nostro operare e, allo stesso tempo, sta trasformando radicalmente il nostro immaginario estetico.

Nel suo ultimo lavoro dal titolo *Étant donnés: 1° la chute d’eau, 2° le gaz d’éclairage*, Marcel Duchamp, dopo aver rivoluzionato il modo di concepire e di fare arte, lascia come testamento un capolavoro per l’era che si affaccia, un’opera che risente, più delle altre realizzate dall’artista, della matrice surrealista e che giunge sino ai nostri giorni. Esposta come da sua volontà un anno dopo la sua morte, nel 1969, *Étant donnés*, nella quale ritornano elementi e personaggi già presenti nel *Grand Verre*, è stata spesso interpretata attraverso la lente d’ingrandimento dei temi cari all’artista, quali l’alchimia, il metodo scientifico e la psicanalisi.

Étant donnés è una grande installazione a cui l’artista lavora in gran segreto per vent’anni (dal ’46 al ’66), composta da una vecchia porta inserita in un muro di mattoni su cui sono presenti due fori attraverso i quali, e solo da essi, è possibile vedere l’interno. L’immagine che s’intravede è un diorama composto da elementi reali e da immagini, in una composizione che riproduce una scena onirica, conturbante ed evocativa allo stesso tempo. In primo piano, al di là della breccia sul muro, un corpo di donna nudo, di cui non si riesce a scorgere il volto e con il pube in primo piano, è adagiato su di un letto di foglie e rami secchi. Dal corpo della donna (realizzato con veri calchi in gesso ricoperti di pelle animale trattata per simulare quella umana) si erge il braccio che tiene in alto un lume a gas acceso e, sullo sfondo, una riproduzione in parte fotografica e in parte dipinta di un idilliaco paesaggio di montagna dal quale sgorga una piccola cascata d’acqua azionata da un motore nascosto. L’opera dunque è costruita come un ambiente al quale è possibile accedere solo con lo sguardo, una persona alla volta, attraverso i fori della porta.

Perfetta metafora del mondo di oggi, *Étant donnés* impone la sua attualità nell'orizzonte estetico e fruitivo contemporaneo. Opera in cui l'atto dello 'sbirciare' evoca la dimensione voyeuristica dell'osservare senza essere visti, la dimensione solitaria e solipsistica alla base della cultura visiva e delle relazioni interpersonali di oggi.

È nel corpo anonimo e senza volto della donna che viene anticipata l'attuale condizione post-umana e *trans-gender* (la Sposa e il Celibe del *Grand Verre*), nella dimensione allegorica e in quella misterica ("weird" e "eerie"), nell'illusione ottica del reale e di una surrealtà altra, dove è racchiusa tutta l'evocazione della nostra condizione contemporanea e di questa grande metafora dell'era della simulazione.



Cos'è Google Arts & Culture?

[Google Arts & Culture](#) è la piattaforma di Google che permette agli utenti di esplorare le opere d'arte, i manufatti e molto altro di oltre 1800 musei, archivi e organizzazioni che hanno lavorato con il Google Cultural Institute per condividere online le loro collezioni e le loro storie. Disponibile sul Web da laptop e dispositivi mobili, o tramite l'app per [iOS](#) e [Android](#), la piattaforma è pensata come un luogo in cui esplorare e assaporare l'arte e la cultura online. [Google Arts & Culture](#) è una creazione del Google Cultural Institute.

Google Arts & Culture ha due obiettivi: rendere l'arte e la cultura accessibili a tutti, e lavorare con le istituzioni per sfruttare appieno le opportunità digitali per promuovere e preservare la cultura online anche per il futuro.

- Ogni mese ci sono oltre 500 milioni di ricerche legate all'arte su Google
- Google Arts & Culture permette a tutti i curiosi di scoprire, esplorare e condividere le ricchezze culturali del mondo in un modo del tutto nuovo e fin nei minimi dettagli, grazie alle tecnologie immersive e alle storie che stanno dietro alle opere d'arte e ai momenti storici.
- Aiuta le istituzioni culturali a trasferire online la storia e il patrimonio culturale grazie alle potenti tecnologie usate per la digitalizzazione e mette in mostra le opere d'arte in un modo del tutto nuovo raggiungendo un pubblico sempre più ampio.

Google Arts & Culture mette le sue tecnologie a disposizione gratuitamente, lavorando in stretta collaborazione con il mondo della cultura per soddisfarne le necessità e le aspettative.

Queste includono:

- **Strumenti per lo storytelling:** Google Arts & Culture fornisce alle istituzioni culturali uno strumento facile da usare per raccontare le storie delle collezioni online a un pubblico globale, personalizzandole con video, testi, immagini di Street View. [Maggiori informazioni.](#)
- **Immagini ad altissima risoluzione grazie ad Art Camera:** le immagini in formato gigapixel sono composte da oltre un miliardo di pixel e mettono in risalto dettagli invisibili a occhio nudo. Creare immagini digitali a una risoluzione così alta comporta delle sfide tecniche significative. Ecco perché abbiamo creato l'Art Camera, una fotocamera robotica creata appositamente per generare immagini di dipinti con la più alta risoluzione possibile. [Maggiori informazioni.](#)
- **Google Cardboard:** il primo prototipo di [Google Cardboard](#), un visore per la realtà virtuale realizzato in cartone e creato nel Google Cultural Institute Lab.
- **Street View all'interno dei musei:** sicuramente avete già visto le auto e i [Trekker](#) di Street View, ma esistono anche i [Street View Trolley](#). Questi carrelli high-tech vengono utilizzati per ottenere immagini di interni e sono stati sviluppati nel 2009 per fornire agli utenti l'esperienza di una passeggiata in un museo.

Google Arts & Culture in numeri:

- Oltre 1800 importanti istituzioni [da 70 paesi.](#)
- Un totale di 6 milioni di foto, video, manoscritti e altri documenti artistici, culturali e storici.
- Più di [7000 mostre digitali.](#)
- [Art Camera](#) ha creato oltre 8000 immagini ad altissima risoluzione di dipinti in tutto il mondo

Seguitemi su [Twitter](#), [Instagram](#), [Facebook](#) e [YouTube](#).