



MA XXI

extra MAXXI

# Repairing the Present : *REWILD*

15 ott 2022 > 13 nov 2022

a cura di curated by  
Manuel Cirauqui

# Repairing the Present : *REWILD*

(ENG)

This exhibition is part of the triptych *Repairing the Present* : *REWORLD* : *REWILD* : *RETOOL*, a transnational project reflecting on the work of 21 artistic residencies developed within the framework of the European Commission's initiative S+T+ARTS Regional Centers.

Enabling artists and creative agents to develop their research in collaboration with innovation catalysts, clean tech hubs, and art institutions across Europe, each of the *Repairing the Present* residencies points to an EU Green Deal or a New European Bauhaus goal and reflects pan-European or global challenges that require situated and collaborative approaches. Curated by Manuel Cirauqui, this exhibition series explores the productive tensions between the presentness of the living and the futurity of technical development; between projecting and caring; between the immediacy of bricolage and the mediation of prototypes in our path to enhanced co-existence. A central idea to the entirety of the series is that not only specific current affairs require fixing; but also our sense of presentness, our connection with and among ourselves in the present time, are asking for repair and redefinition.

Responding to the characteristics of the site with a selection of artworks and residency projects while also advancing sustainability strategies in exhibition design, *: REWILD* is an invitation to think, produce, perform, and disseminate. Going well beyond visceral needs to restore feral patterns in tamed ecosystems, the artists included in this assemblage emphasize possible contaminations of natural and synthetic, artificial and organic, animal and mineral realms, toward renewed forms of becoming in the Anthropocene. Sensing, sounding, mapping, growing and catalyzing, chasing and reconsidering, reckoning and dreaming, the projects presented here seek to establish multiple channels of cooperative (re)connection with the nonhuman. The works of **Samira Benini Allaouat**, **Penelope Cain**, **David Shongo** and **Filip Van Dingenen**, **Susi Gutsche**, **Olga Kisseleva** in collaboration with **Liu Bauer**, **Adriana Knouf**, **Lugh O'Neill**, and **Studio Lapatsch | Unger** and **Studio Johanna Schmeer**, invite active forms of engagement with land, water, and air; biotope and anthrope; intra- and extra-terrestrial space. The driving force of *: REWILD* will be the urgency to decolonize nature but also to anticipate free future ecosystems that are yet in a (terra)forming stage.

In a time of recurring uses of the particle <sup>re-</sup>*re-* as expressions of our longing for renewal, the sustainability motto of „reduce, reuse, recycle“ has been superseded by a myriad of efforts to reinvent, reset, rename, restore, rethink, re-everything... The title of this exhibition, and the threefold series it is part of, plays on this theme by means of three words that attempt to encompass the complexity and novelty of trans-disciplinary, art-driven innovation, as a response to the insufficiencies of the industrialised economy and its extractive models. As we synch back with the existence and natural rhythms of our planet, : *REORLD* : *REWILD* : *RETOOL* appear as both operational and speculative principles to produce sustainable imaginaries of harmonious living.

Repairing the Present is a cross-disciplinary S+T+ARTS project launched in June 2021 by 12 Regional S+T+ARTS Centres: Snowball (BE), MAXXI Museum (IT), STATE (DE), Onassis Stegi (EL), In4Art (NL), MEET (IT), CCCB (ES), Ars Electronica (AT), Sony CSL Paris (FR), Kersnikova (SI), CYENS (CY) and Art Hub Copenhagen (DK).



(ITA)

La mostra fa parte del trittico *Repairing the Present* : *REORLD* : *REWILD* : *RETOOL*, un progetto transnazionale che sviluppa una riflessione sulle opere di 21 residenze artistiche facenti parte dell'iniziativa S+T+ARTS Regional Centers promossa dalla Commissione Europea.

Permettendo agli artisti e agli agenti creativi di sviluppare la propria ricerca in collaborazione con catalizzatori di innovazione, cleantech e istituzioni artistiche in tutta Europa, ciascuna delle residenze *Repairing the Present* punta ad una strategia del Green Deal o ad un obiettivo del New European Bauhaus, riflettendo sfide pan-europee e globali che richiedono approcci localizzati e collaborativi. La serie espositiva, a cura di Manuel Cirauqui, esplora le tensioni produttive tra il presente in cui viviamo e il futuro dello sviluppo tecnico, tra la progettazione e la cura, tra l'immediatezza del bricolage e la mediazione di prototipi per una migliore convivenza lungo il cammino. Una delle idee centrali dell'intera serie è che non sono solo le vicende dell'attualità a richiedere un aggiustamento, anche il nostro rapporto con il presente e la connessione che abbiamo con noi stessi e tra di noi chiedono di essere riparati e ridefiniti.

: *REWILD* risponde alle caratteristiche del luogo con una selezione di opere d'arte e progetti provenienti dalle residenze, e al contempo avanza strategie di sostenibilità nell'exhibition design. Si tratta di un invito a pensare, produrre, esibire e diffondere. Spingendosi ben oltre la necessità viscerale di ripristinare modelli ferini in ecosistemi addomesticati, gli artisti coinvolti enfatizzano le possibili contaminazioni tra naturale e sintetico, artificiale e organico, animale e minerale, verso rinnovate forme di divenire nell'Antropocene. Percependo, scandagliando, mappando, crescendo e catalizzando, inseguendo e riconsiderando, calcolando e sognando, i progetti presentati cercano di stabilire molteplici canali di (ri)connessione cooperativa con il non umano. Le opere di **Samira Benini Allaouat, Penelope Cain, David Shongo** e **Filip Van Dingenen, Susi Gutsche, Olga Kisseleva** in collaborazione con **Liu Bauer, Adriana Knouf, Lugh O'Neill** e dello **Studio Lapatsch | Unger** e **Studio Johanna Schmeer** invitano a forme attive di ricongiungimento con la terra, l'acqua e l'aria, con il biotopo e l'antropo, con lo spazio intra ed extra-terrestre. La forza trainante di : *REWILD* è l'urgenza di decolonizzare la natura ma anche di scoprire i futuri ecosistemi ancora in fase di (terra)formazione.

In un'epoca in cui si usa tanto il prefisso *ri-* per esprimere il nostro desiderio di rinnovamento, il motto della sostenibilità "riduci, riusa, ricicla" è stato superato da tutta una serie di sforzi per reinventare, reimpostare, rinominare, ripristinare, ripensare, ri-qualsiasi cosa. Il titolo di questa mostra, e della triplice serie di cui fa parte, gioca su questo tema usando tre parole che tentano di racchiudere la complessità e l'innovazione interdisciplinare guidata dall'arte, cercando di dare una risposta alle carenze dell'economia industrializzata e dei suoi modelli estrattivi. Mentre ci risintonizziamo con l'esistenza e con i ritmi naturali del pianeta, : *REORLD* : *REWILD* : *RETOOL* sembra offrire principi operativi e speculativi per produrre immaginari sostenibili di vita armoniosa.

Repairing the Present è un progetto interdisciplinare S+T+ARTS lanciato nel giugno 2021 da 12 Centri regionali S+T+ARTS: Snowball (BE), MAXXI (IT), STATE (DE), Onassis Stegi (EL), In4Art (NL), MEET (IT), CCCB (ES), Ars Electronica (AT), Sony CSL Paris (FR), Kersnikova (SI), CYENS (CY) e Art Hub Copenhagen (DK).



# Lugh O'Neill

*Karst*

2022, in progress

Performance,  
presented on 14 October 2022  
MAXXI piazza

Performance,  
presentata il 14 ottobre 2022  
Piazzale del MAXXI

(ENG)

Lugh O'Neill is a composer and spatial sound designer, whose work navigates an eerie and evocative space formed by the overlap between the recognisable and tangible and the aseptic sterility of the digital. Continuously and progressively challenging this separation, he has focused on emphasising the potential of spatialisation in sound and music, utilising space as another dimension in which sound and music composition are written. He is co-founder of C.A.N.V.A.S., a record label and events series.

*Karst* is a spatial sound composition exploring the cultural engagement with, and the inhabiting of acoustic spaces. Performed on location, the composition allows for site-specific artistic and performative interactions. At MAXXI, it is presented outdoors within an acoustically designed presentation setup. Inspired by the writings of cartographer Tim Robinson on cultural associations with the geological topography of western Ireland, the project's approach follows accounts of various cultural uses of sound, be it spoken or musical, in order to analyse, contextualise and inhabit specific environments. Considering the loss of indigenous cultures and practices in relation to the ephemerality of sound, *Karst* advocates for the role of sound in contemporary culture as crucial for regaining ecological awareness, fostering re-sensitisation to the sonic as a means of inhabiting urban and natural environments.

*Karst* was developed in the context of For a More Harmonious City, a residency hosted by Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) and launched together with Sonar Festival and the Polytechnic University of Barcelona in 2022. The residency aimed at highlighting the importance of sound for understanding and improving urban dynamics and environments, using it as a rich and useful data source to understand city infrastructures, services and networks. The composition features Leisha Thomas and vocal performances by Marie Requa Gailey and Dylan Kerr.



(ITA)

Lugh O'Neill è un compositore e uno spatial sound designer, il cui lavoro si muove nello spazio inquietante ed evocativo creato dalla sovrapposizione tra il riconoscibile e il tangibile e la sterilità asettica del digitale. Dopo aver ripetutamente sfidato questa separazione, si è concentrato sul potenziale della spazializzazione nel suono e nella musica, utilizzando lo spazio come un'altra dimensione in cui vengono scritte le composizioni sonore e musicali. È cofondatore di C.A.N.V.A.S., etichetta discografica e organizzazione che promuove vari eventi.

*Karst* è una composizione audio spaziale che esplora il coinvolgimento culturale con gli spazi acustici e la loro abitabilità. Eseguita sul posto, la composizione consente interazioni artistiche e performative legate al luogo in cui si svolge. Al MAXXI viene presentata all'aperto all'interno di un'installazione progettata acusticamente. Ispirato agli scritti del cartografo Tim Robinson sulle associazioni culturali con la topografia geologica dell'Irlanda occidentale, il progetto segue i resoconti di vari usi culturali del suono, sia esso pronunciato o musicale, per analizzare e contestualizzare determinati ambienti. Considerando la perdita di culture e pratiche indigene in relazione all'effimerità del suono, *Karst* sottolinea il ruolo cruciale della cultura contemporanea per poter riacquisire una consapevolezza ecologica e favorire una ri-sensibilizzazione al suono come mezzo per abitare il nostro ambiente urbano e naturale.

*Karst* nasce all'interno di *For a More Harmonious City*, una residenza ospitata dal Centre de Cultura Contemporània di Barcellona (CCCC) e lanciata insieme al Sonar Festival e al Politecnico di Barcellona nel 2022. La residenza mirava a sottolineare l'importanza del suono per comprendere e migliorare le dinamiche e gli ambienti urbani, utilizzandolo come una ricca fonte di dati utile a capire le infrastrutture, i servizi e le reti della città. La composizione comprende Leisha Thomas e le esibizioni vocali di Marie Requa Gailey e Dylan Kerr.

# Samira Benini Allaouat

*Geo-Llum*

2022, in progress

Sculpture: bronze, eco-resin, plastic, copper  
Battery: ceramic, carbon felt, glass, bacterial cultures, water, soil

Scultura: bronzo, eco-resina, plastica, rame  
Batteria: ceramica, feltro di carbone, vetro, colture batteriche, acqua, terra

(ENG)

Samira Benini Allaouat is a trans-disciplinary artist, fascinated by old technologies and knowledges with new contemporary applications. She also uses maker and DIY philosophy to question stereotypes, social behaviors and systems, exploring paths of bending and blending elements, researching and testing low-tech solutions to build a more resilient future perspective. Coming from a 25-year-long background in radical urban art and moving image design, her favorite medium is the city. She has achieved international recognition through a large number and different typologies of performances, exhibitions, publishing projects and events under different pseudonyms, as well as anonymously.

Her project *Geo-Llum* aims to reimagine the role of public lighting in green urban areas through a symbiotic relationship between the artificial and the natural world, focusing on a deeper understanding of the microorganism community as fundamental collaborators in the city's ecosystem. Geobacters are the bacterias she has collaborated with, amongst others, because of their strong capabilities of creating free electricity, while bio-remediating contaminated soil. The installation presented here offers a close view on a functional, scaled prototype in which Geobacters are already at work in the generation of energy for public lighting. Designed in collaboration with scientists and engineers, this garden-like device channels the raw electricity produced by the microorganisms and stabilises it to supply a reliable, independent source of lighting in the environment. The installation is accompanied by graphics aimed at mapping the artist's investigative journey and the artistic and social scope of the project.

*Geo-Llum* was developed in the framework of Microorganism Cities, a residency hosted by CCCB and launched together with Sonar and the Polytechnic University of Barcelona. The project is part of the first bioremediation pilot program of the city of Barcelona, and was developed in partnership with and Green City Lab Barcelona and Akasha Hub, in Hort del Clot. The residency responded to the challenge of how to integrate microorganisms to design more sustainable cities.



(ITA)

Samira Benini Allaouat è un'artista interdisciplinare, affascinata dalle vecchie tecnologie e dai saperi antichi con nuove applicazioni contemporanee. Usa la filosofia del fai da te per mettere in discussione gli stereotipi, i comportamenti e i sistemi sociali, esplorando le mescolanze tra elementi, ricercando e testando soluzioni low-tech per costruire una prospettiva futura più resiliente. Dopo 25 anni passati tra arte urbana radicale e design di immagini in movimento, il suo strumento preferito è la città. Ha ottenuto riconoscimenti internazionali per diverse performance, mostre, progetti editoriali ed eventi di vario tipo presentati sotto vari pseudonimi, nonché in forma anonima.

Il progetto *Geo-Llum* reinventa il ruolo dell'illuminazione pubblica nelle aree verdi urbane attraverso una relazione simbiotica tra il mondo artificiale e quello naturale, focalizzandosi sulla comprensione profonda della comunità dei microrganismi intesi come collaboratori fondamentali dell'ecosistema della città. Tra tutti, ha scelto di focalizzarsi proprio sui geobatteri per via della loro grande capacità di creare energia elettrica gratuita mentre al contempo bio-bonificano il terreno contaminato. L'installazione consente di osservare da vicino un prototipo funzionale in scala in cui i geobatteri lavorano alla generazione di energia per l'illuminazione pubblica. Progettato in collaborazione con scienziati e ingegneri, questo dispositivo, simile a un giardino, incanala l'elettricità grezza prodotta dai microrganismi e la stabilizza per creare una fonte di illuminazione affidabile e indipendente. L'installazione è accompagnata da pannelli che illustrano il percorso investigativo dell'artista e la portata artistica e sociale del progetto.

*Geo-Llum* nasce all'interno di *Microorganism Cities*, una residenza ospitata dal CCCB e lanciata insieme a Sonar e al Politecnico di Barcellona. Il progetto fa parte del primo programma di biobonifica della città di Barcellona, ed è stato sviluppato in collaborazione con il Green City Lab di Barcellona e l'Akasha Hub di Hort del Clot. La residenza ha risposto alla sfida su come impiegare i microrganismi per progettare città più sostenibili.



# Studio Lapatsch | Unger and Studio Johanna Schmeer

## *Bodies of Water*

2022, in progress

Sculptures in glass,  
distilled water, minerals

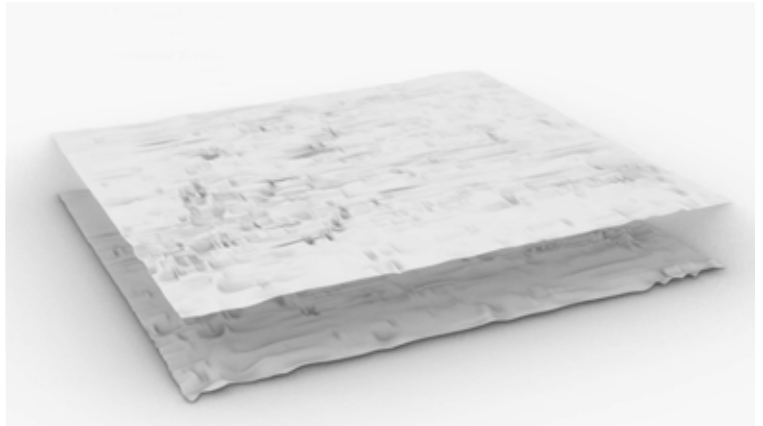
Sculpture in vitro,  
acqua distillata, minerali

( E N G )

Anja Lapatsch and Annika Unger are Studio Lapatsch|Unger, a design duo based in Berlin, whose work researches material cultures and cultural phenomena revealing layers of knowledge between the past, the present and the future resulting in critical reactions and envisions of future scenarios within historical, ecological and cultural contexts. Johanna Schmeer is a designer and interdisciplinary researcher based in Berlin and design professor at Folkwang University of the Arts. Her inquiry-based work explores technologically augmented ecologies, industrial flows of matter, and the reframing of the human within its interspecies, geospatial, and technosocial entanglements.

*Bodies of Water* is a geohydrological investigation into Berlin's regional groundwater systems, which provides almost 100% of the city's drinking water. Reflecting on the flow of water that circulates in and out of human bodies, the project explores the complexities that lie beneath the city, providing artifacts that allow for a new perspective onto the impact of geology on human life. The first part of the project interprets the data of two-dimensional geological sections of the city and translates it into sculptural glass vessels, conveying the three-dimensional shapes of Berlin's groundwater reservoirs. The second part gives an insight into the aquifers beneath the earth's surface, focusing on the water-bearing permeable rock that filters particles and bacteria, and provides natural purification of groundwater. The artwork gathers specific rocks from the geological layers beneath the city and uses it to transform the mineral quality of other locations' waters into that of Berlin's, allowing one to access local water specificities through ingestion, sensing and tasting, and temporarily transpose into the local aquatic environment.

*Bodies of Water* has been developed in the framework of *Flow of Berlin*, a residency hosted by STATE with the support of BMW Foundation Herbert Quandt and by Prof. Dr. Irina Engelhardt from the Technical University of Berlin. The residency responded to the concerns and calls for radically new approaches to rethink our future relationship with Berlin's water bodies and connected ecosystems, threatened by multiple anthropogenic impacts and the accelerating climate crisis.



( I T A )

Le designer Anja Lapatsch e Annika Unger formano lo Studio Lapatsch Unger, con sede a Berlino, e nel loro lavoro ricercano culture materiali e fenomeni culturali che rivelano strati di conoscenze tra passato, presente e futuro, arrivando infine a suscitare critiche e a proporre visioni di scenari futuri all'interno di contesti storici, ecologici e culturali. Johanna Schmeer è una designer e ricercatrice interdisciplinare con sede a Berlino e professoressa di design presso l'Università delle Arti di Folkwang. Il suo lavoro basato sull'indagine esplora le ecologie in realtà aumentate, i flussi industriali della materia e la ridefinizione dell'essere umano all'interno dei suoi intrecci interspecie, geospaziali e tecnosociali.

*Bodies of Water* è un'indagine geoidrologica sui sistemi idrici sotterranei di Berlino, che rappresentano quasi il 100% dell'acqua potabile della città. Riflettendo sul flusso dell'acqua che entra ed esce dai corpi umani, il progetto esplora le complessità nascoste nei sotterranei della città, facendo emergere incongruenze utili a sviluppare una nuova prospettiva circa l'impatto della geologia sulla vita umana. La prima parte del progetto interpreta i dati delle sezioni geologiche bidimensionali della città e li traduce in vasi di vetro scultorei, riproducendo le forme tridimensionali dei serbatoi d'acqua sotterranei di Berlino. La seconda parte offre una panoramica delle falde acquifere sotto la superficie terrestre, concentrandosi sulla roccia permeabile che, filtrando particelle e batteri, garantisce una purificazione naturale delle acque sotterranee. L'opera d'arte raccoglie rocce provenienti dai diversi strati geologici della città e le usa per rendere i valori minerali di qualsiasi acqua equiparabili a quelli dell'acqua di Berlino, permettendo allo spettatore di verificare le specificità dell'acqua locale ingerendola, toccandola e assaggiandola e di immergersi così per qualche istante nell'ambiente acquatico locale.

*Bodies of Water* nasce all'interno di *Flow of Berlin*, una residenza ospitata da STATE con il sostegno della BMW Foundation Herbert Quandt e della professoressa Irina Engelhardt dell'Università Tecnica di Berlino. La residenza ha risposto alla richiesta di approcci innovativi per ripensare il nostro futuro rapporto con i corpi idrici di Berlino e con gli ecosistemi connessi, minacciati dai forti impatti antropogenici e dall'accelerazione della crisi climatica.

# Penelope Cain

## *One and the Care of Many*

2022, in progress

Two-channel video installation, wall paper,  
stone tiles, sculpture, mixed media

Installazione video a due canali, carta da parati,  
piastrelle in ceramica, scultura, tecnica mista

(ENG)

Penelope Cain is an artist with a research science background, working at the science-art intersection in a speculative and open-ended storytelling mode. She is interested in landscape in its widest definition, in particular the occupied, extracted and transformed landscapes of the Anthropocene and the Post-Carbon period. Drawing from scientific research, her art practice is located between scientific knowledge and unearthing connective untold narratives in the world. She works across media and knowledge streams, with scientists, datasets, people, stories and land to connect untold storytellings from the present and near future.

*One and the Care of Many* addresses lichen as a starting point to consider notions of collaboration and care between species in the context of endangered city ecosystems. Like cities, lichens are a multispecies population; mycelial and algae partners living together in a flourishing and site-specific complexity of architecture and community. Occupying six percent of the earth and calculably metabolising two gigatonnes per year of atmospheric carbon globally, lichens are both ancient and current. They are at once micro-terraformers, atmospheric bioindicators, ecosystem cornerstones and discrete non-human storytellers of that blink-of-an-eye millennium in which humans have apexed across the earth. As a multi-member microbial community and trade-based symbiosis, lichens speak to innovative approaches to interdisciplinarity, partnerships and notions of care between species. They role-model collaborative living and urban rewilding at the city surface level. Through the brief to reimagine nature in the city, Penelope Cain presents a series of lichen-centric experimental provocations. From how to imagine urban microrewilding, a non-human storytelling through the eyes of an algal protagonist at lichen-time, to a consideration of microbial gestures of care and the role of touch, and a prototype proposition for flourishing on urban surfaces.

*One and the Care of Many* was developed in the framework of Re-imagining City Nature, a residency launched by In4Art with the partnership of Witteveen +Bos and with the network partnership of YES!Delft. The residency aimed at imagining alternative ways of co-existing within the city of The Hague, using digital technology to understand the complexity of the ecological consequences of urban development while raising questions around its openness, interconnectedness, diversity, and nonhuman agency. Digital / CG Design and world building: Charleton Mercelina. Video: Penelope Cain. Editing: Penelope Cain+VideoHippies. Featuring sounds by Felicity Mangan. Programming design: Leonardo Scarin. 3D printing: Formlab, School of Arts, Ghent. With the assistance of: Media Solution Center-HLRS High Performance Computing Center Stuttgart; Witteveen +Bos; The Hague; Faculteit Civiele Techniek en Geowetenschappen, TU Delft; Dr Laurens Sparrius, Henk Timmerman, Bryologische en Lichenologische Werkgroep (BLWG).



(ITA)

Penelope Cain è un'artista con un passato da ricercatrice scientifica, che lavora a metà tra scienza e arte utilizzando una narrazione speculativa e aperta. Il suo lavoro si concentra sul paesaggio nel senso più ampio del termine, in particolare sui paesaggi occupati, trasformati e devastati dell'Antropocene e dell'era post-carbonio. La sua pratica artistica si colloca tra la conoscenza scientifica e la scoperta di narrazioni connettive occultate in tutto il mondo. Lavora tra i media e i flussi di conoscenza insieme a scienziati, raccolte di dati, persone, storie e luoghi per stabilire connessioni tra i racconti celati presenti e futuri.

*One and the Care of Many* immagina i licheni al centro di una collaborazione interspecie per la salvaguardia di ecosistemi urbani in pericolo. I licheni assorbono tramite la loro superficie acqua, CO<sub>2</sub> e inquinanti atmosferici come NO<sub>2</sub>, SO<sub>2</sub> e metalli pesanti, e per questo costituiscono un bioindicatore estremamente sensibile alle tossine atmosferiche e ai cambiamenti climatici. In quanto comunità microbica eterogenea, basata sulla simbiosi tra funghi co-evoluti e alghe, ha molto da offrire a chi ricerca approcci innovativi all'interdisciplinarietà, alle partnership e alle collaborazioni tra specie, rappresentando un modello di vita collaborativa, di sopravvivenza oltre-umana e sostenibilità urbana. Attraverso un approccio a misura d'uomo promosso dalle comunità, il lavoro si concentra su un re-wilding mirato in varie zone dell'Aia, e usa proprio quei luoghi che appaiono privi di licheni come punto di partenza per reintrodurre le specie nella città. L'opera spazia dal micro al macro, esplorando la co-evoluzione simbiotica e l'importanza delle attenzioni e della cura a livello microbico, ma anche i processi di co-building umani.

*One and the Care of Many* nasce all'interno di *Re-imagining City Nature*, una residenza ospitata da In4Art in collaborazione con Witteveen +Bos e con la partecipazione di YES!Delft. La residenza mirava a immaginare nuovi tipi di coesistenza nella città dell'Aia, utilizzando la tecnologia digitale per comprendere le complesse conseguenze ecologiche dello sviluppo urbano e sollevando interrogativi sulla sua apertura, interconnessione, diversità, e capitale non umano. Design digitale, CG e world building: Charleton Mercelina. Video: Penelope Cain. Montaggio: Penelope Cain+VideoHippies. Con suoni di: Felicity Mangan. Software design: Leonardo Scarin. Creazione dei poligoni con Blender: Fabrice Hofmans. Stampa 3D: Formlab, KASK Ghent. Con l'aiuto di: Media Solution Center-HLRS High Performance Computing Center Stuttgart; Witteveen +Bos, The Hague; Faculteit Civiele Techniek en Geowetenschappen, TU Delft; Dottor Laurens Sparrius, Henk Timmerman, e il gruppo Bryologische +Lichenologische (BLWG).

# David Shongo and Filip Van Dingenen

## *Suskewiet Visions*

2022, in progress

Sound installation, bird cages, wooden sticks,  
wall drawing, framed drawings/watercolours,  
video documentation

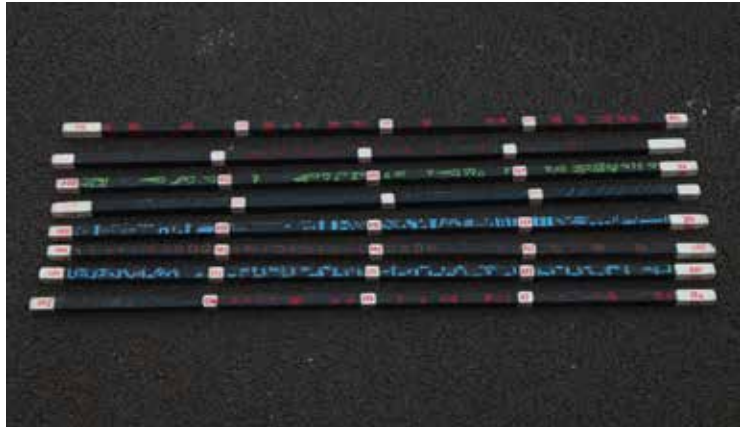
Installazione audio, gabbie per uccelli, bastoncini  
di legno, disegni e acquarelli a parete, disegni  
incorniciati, documentazione video

( E N G )

Filip Van Dingenen is a multidisciplinary artist and co-founder of the École Mondiale in Brussels. He was a researcher at LUCA School of Arts in Ghent/ Brussels and an affiliated researcher at the Laboratory of Education and Society at KU Leuven, as well as a researcher at the Jan Van Eyck Academy (2013), and associate artist in residence with Mark Dion at ACA (2008). He has authored several artist books, and has presented his works and performances internationally. Trained as a computer scientist, David Shongo is a pianist-songwriter, visual and sound artist from Lubumbashi, Democratic Republic of the Congo. Working through musical performances and audio-visual installations, David Shongo uses archives, sounds, and images from his environment to create interactive sound and visual architectures. His musical language is based on the ethnomusicology of Congo with a jazz and experimental approach.

*Suskewiet Visions* is a project departing from the folkloristic tradition of Suskewiet, an animal sport practiced in the region of Southwest Flanders in which male finches to compete for the higher number of birdcalls. It observes the serial and particular mathematical markings on black wooden sticks which are traditionally used for counting, and reimagines them as temporal ephemera scores produced along the River Lys as source for a future algorithmic sound composition. The project explores how the protocols of a game in between human and caged birds be a starting point to develop a universal tool to learn and listen differently to our environment, re-contextualising folklore to reveal the potential to harmonise our dominant relation towards the nonhuman.

*Suskewiet Visions* was developed in the framework of (Inter)active Productive Landscapes, a residency hosted by Cleantech Hub Snowball and GLUON in partnership with the intermunicipal organisation Leiedal. The fellowship aimed at exploring how digital technologies can support citizens, policymakers, entrepreneurs, and researchers in their ambition to create more balanced relations between nature and humans in the region of South-West Flanders. Concept and Design: Filip Van Dingenen & David Shongo. Production: Filip Van Dingenen & David Shongo. Drawings: Filip Van Dingenen. Sound Design: David Shongo. Research Partners: Nikolaas Boucquey (Howest), Edith Van Dyck (IPEM, Ghent University), Alexander Deweppe (Howest), Benjamin Gorissen (KU Leuven), Jan Baert (Terrestrial Ecology Unit, Ghent University), Bart Vercootere (KU Leuven).



(ITA)

Filip Van Dingenen è un artista multidisciplinare e il co-fondatore dell'École Mondiale di Bruxelles. È stato ricercatore presso la LUCA School of Arts di Gand-Bruxelles e ricercatore affiliato al Laboratorio di educazione e società presso la KU Leuven, nonché ricercatore presso la Jan Van Eyck Academy (2013) e artista associato in residenza con Mark Dion presso ACA (2008). Ha scritto diversi libri d'artista e ha presentato le sue opere e performance in tutto il mondo. Nonostante la formazione da informatico, David Shongo è un pianista, compositore e artista visivo e sonoro di Lubumbashi, nella Repubblica Democratica del Congo. Tra performance musicali e installazioni audiovisive, David Shongo utilizza archivi, suoni e immagini del suo ambiente per creare architetture sonore, visive e interattive. Il suo linguaggio musicale si basa sull'etnomusicologia del Congo con un approccio jazz e sperimentale.

*Suskewiet Visions* è un progetto che trae origine dalla tradizione folkloristica del Suskewiet, uno sport praticato nelle Fiandre sud-occidentali, in cui i fringuelli maschi si sfidano a chi effettua il maggior numero di richiami. L'opera osserva le particolari marcature fatte in serie sui bastoncini di legno neri tradizionalmente usati per il conteggio, e immagina che siano spartiti temporanei prodotti lungo il fiume Lys da usare per una futura composizione sonora algoritmica. Il progetto sfrutta le regole di un gioco tra umani e uccelli in gabbia per creare uno strumento universale finalizzato a imparare ad ascoltare l'ambiente in maniera diversa e a ricontestualizzare il folklore, andando a riscoprire l'importanza di un rapporto armonico con il non umano.

*Suskewiet Visions* nasce all'interno di *(Inter)active Productive Landscapes*, una residenza ospitata da Cleantech Hub Snowball e GLUON in collaborazione con l'organizzazione intermunicipale di Leiedal. La collaborazione aveva lo scopo di indagare come le tecnologie digitali potessero supportare i cittadini, i politici, gli imprenditori e i ricercatori nel loro desiderio di instaurare relazioni più equilibrate tra la natura e gli esseri umani nelle Fiandre sud-occidentali. Ideazione e design: Filip Van Dingenen e David Shongo. Produzione: Filip Van Dingenen e David Shongo. Disegni: Filip Van Dingenen. Sound Design: David Shongo. Partner di ricerca: Nikolaas Boucquey (Howest), Edith Van Dyck (IPEM, Università di Gand), Alexander Deweppe (Howest), Benjamin Gorissen (KU Leuven), Jan Baert (Unità di ecologia terrestre, Università di Gand), Bart Vercootere (KU Leuven).

# Susi Gutsche

## *TRACEWASTE*

2022, in progress

Mixed media installation, collected waste,  
interactive interface, map animation,  
soundscape, video documentation

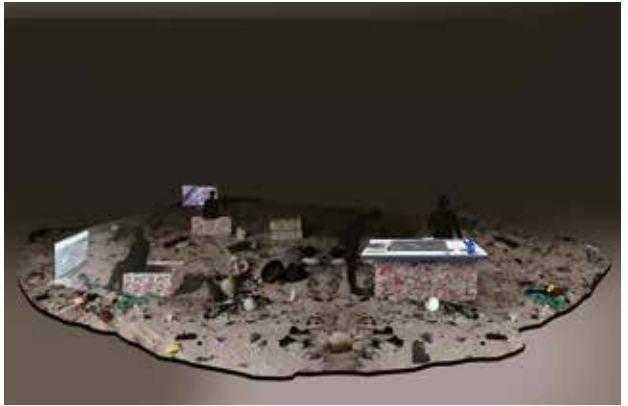
Installazione di mixed media, rifiuti, interfaccia  
interattiva, mappa animata, traccia sonora,  
documentazione video

( E N G )

Susi Gutsche is an artist from Vienna currently based in Rome. She has a background in Social Design - Arts as Urban Innovation, the humanities and scientific laboratory work, participated in archeological excavations and worked in a clinical research setting in the past years. In her works, she is mainly interested in the intersection and the overlap of art and everyday life. Addressing societal processes in urban contexts through her works, she engages with multiple media, such as video, photographic documentation, performance, casting and mold making, while experimenting with unconventional materials. Collecting images and objects is one of her primary research methodologies.

*TRACEWASTE* aims to observe and visualize movements of garbage to explore future urban life within the context of waste management. Using geolocation trackers to monitor citizens' waste items, the project provides systemic knowledge not only of final resting locations of items, but also of transport durations, distances and emissions. The artist used novel IoT devices in a low-power wide-area network to follow different kinds of materials and collect data on a large scale, with a particular focus on textiles and plastic. They also captured the dynamics within an urban environment by monitoring ten waste collection trucks inside the municipality of Rome. Materialising into an interactive audiovisual installation in the shape of a garbage patch, the artwork distorts the usual perception of disposing culture and visualises its hidden dynamics, triggering a wide discussion and understanding of the challenges and problems concerning the current global era of trash.

*TRACEWASTE* was developed in collaboration with SONY CSL, with the support of Vittorio Loreto, Alessandro Londei, Bernardo Monechi, Matteo Bruno, and the MAXXI Foundation, with the support of Chiara Bertini and Alessio Rosati in the framework of the Big Data and the City residency with the support of Paul Pinault, IngeniousThings and AMA Roma. The residency explored new ways of experiencing and navigating the city and aiming to conceive new scenarios for post-pandemic sustainable cities by exploiting the disruptive potential of big data and ICT technologies for the improvement of citizens' living conditions. Design: Dimitrije Andrijevic. Sound Design: Sebastian Scholz. Coding: Max Pellert. Technology Partner: Paul Pinault, IngeniousThings. Advisors: Armando Montanari, Florian Matzka, Gojer, HEB Hagen, Abfallwirtschaftsverband Lvt., AMA Roma.



(ITA)

Susi Gutsche è un'artista viennese attualmente residente a Roma. Ha studiato Social Design - Arts as Urban Innovation e ha svolto attività di laboratorio in materie umanistiche e scientifiche, ha partecipato a scavi archeologici e negli ultimi anni ha lavorato nella ricerca clinica. Nei suoi lavori si interessa principalmente all'intersezione e alla sovrapposizione tra arte e vita quotidiana. Occupandosi di processi sociali in contesti urbani, utilizza diversi supporti, tra cui video, documentazione fotografica, performance, casting e creazione di stampi, e sperimenta con materiali non convenzionali. La raccolta di immagini e oggetti è una delle sue principali metodologie di ricerca.

*TRACEWASTE* si propone di osservare e tracciare i movimenti dei rifiuti per esplorare la futura vita urbana nel contesto della gestione dei rifiuti. Utilizzando dei tracker di geolocalizzazione per monitorare i rifiuti dei cittadini, il progetto fornisce una conoscenza sistemica non solo dei luoghi di arrivo degli oggetti, ma anche della durata del trasporto, delle distanze e delle emissioni. L'artista ha usato la nuova tecnologia IoT in una rete a bassa potenza per seguire diversi tipi di materiali e raccogliere dati su larga scala, con particolare attenzione ai tessuti e alla plastica. Sono state registrate anche le dinamiche all'interno di un ambiente urbano monitorando dieci camion di raccolta dei rifiuti nel comune di Roma. Trattandosi di un'installazione audiovisiva interattiva modellata in un'isola di spazzatura, l'opera d'arte distorce la percezione comune della cultura dello smaltimento e ne rivela le dinamiche nascoste, dando origine a un grande dibattito e facendo emergere le sfide e i problemi dell'attuale era globale della spazzatura.

*TRACEWASTE* è sviluppata in collaborazione con SONY CSL (con il supporto di Vittorio Loreto, Alessandro Londei, Bernardo Monechi e Matteo Bruno) e la Fondazione MAXXI (con il supporto di Chiara Bertini e Alessio Rosati), nell'ambito della residenza Big Data and the City, realizzata con il sostegno di Paul Pinault, IngeniousThings e il supporto di AMA Roma. La residenza ha indagato nuovi modi di vivere e dirigere la città, con l'obiettivo di concepire nuovi scenari per le città sostenibili post-pandemia sfruttando l'enorme potenziale dei big data e delle tecnologie ICT per il miglioramento delle condizioni di vita dei cittadini. Design: Dimitrije Andrijevic. Sound Design: Sebastian Scholz. Codifica: Max Pellert. Partner tecnologico: Paul Pinault, IngeniousThings. Consulenti: Armando Montanari, Florian Matzka, Gojer, HEB Hagen, Abfallwirtschaftsverband Lvt., AMA Roma. Abfallwirtschaftsverband Lvt., AMA Roma.



# Olga Kisseleva in collaboration with Liu Bauer

## *Cities Live Like Trees*

2022, in progress

Wall painting

Pittura murale

(ENG)

Olga Kisseleva is an artist and researcher, currently teaching contemporary art in the Sorbonne University. She is the head of Art&New Media program and Founding director of Art&Science International Institute (Paris). Liu Bauer is a researcher, working in interdisciplinary research institutes. She has worked on climate, urban, mobility projects in institutes in Berlin, Utrecht, Paris, London, Moscow and Mallorca. Her recent focus is on citizen science and open city data, which she is developing in City Interaction lab in Montreuil, France.

*Cities Live Like Trees* focuses on the relationship between trees and cities, their resemblance and potential for cooperation. The project identifies both the shortest and greenest journeys within cities, combining citizen science and data processing algorithms, and calculates the green index of urban mobility based on the relation between the number of trees of the given greener trip and its equivalent shorter path. The algorithm resulting from this investigation is presented here as a mural painting. Kisseleva's collaborative research in this framework allows to investigate citizens' behavioral tendencies, whether and how people deviate towards greener areas. Analysing and overlapping several layers of urban data, including inhabitant's mobility patterns and locations of trees, the project maps the city through human emotion, memory, experience and location, and identifies certain trees or green areas which are deemed as key urban sites for citizen's wellbeing and recharge. *Cities Live Like Trees* aims to address the nature-lack-disorders and *solastagia* inherent in urban spaces, while exploring the interconnectedness of human and vegetal realms to reimagine cities' structures and maintain them alive.

*Cities Live Like Trees* was developed in collaboration with SONY CSL, with the support of Vittorio Loreto, Alessandro Londei, Bernardo Monechi, Matteo Bruno, and the MAXXI Foundation, with the support of Chiara Bertini and Alessio Rosati in the framework of the Improving Urban sustainability residency with the support of Institut Français Italia, Art&Science International Institute, the Centre de Recherches Interdisciplinaire and the Botanical Garden of Rome. The residency explored new ways of experiencing and navigating cities, aiming to conceive new scenarios for post-pandemic urban sustainability through big data and ICT technologies. Data analysis and scientific project development: Liu Bauer. Assistant data analysis: Yasamin Nematollahi. Cartography: Vlad Afanasiev. Documentation: Marco Innocenti. 3D scans: Marc Santolini. Advisors: Lorenza Baroncelli, Pier Luigi Capucci, Valentino Catricala, Marina Prepotenska.

$$\sum_{i=0}^{N-1} N_{tr}(A_i, A_{i+1}) / \sum_{i=0, S_0=A_0}^{N-1} N_{tr}^{sh}(S_i, S_{i+1})$$

(ITA)

Olga Kisseleva è artista e ricercatrice, attualmente docente di arte contemporanea all'Università della Sorbona, responsabile del programma Art&New Media e direttrice e fondatrice dell'Art&Science International Institute (Paris). Liu Bauer è una ricercatrice e lavora in istituti di ricerca interdisciplinari. Ha lavorato sul clima, sulla città e su progetti di mobilità in vari istituti a Berlino, Utrecht, Parigi, Londra, Mosca e Maiorca. Ultimamente si è concentrata sulla citizen science e sugli open city data, e sta portando avanti la ricerca nel laboratorio City Interaction a Montreuil, in Francia.

*Cities Live Like Trees* si concentra sul rapporto tra gli alberi e le città, sulla loro somiglianza e sul loro potenziale di cooperazione. Il progetto individua i percorsi più verdi e quelli più brevi all'interno delle città, unendo citizen science e algoritmi di elaborazione dei dati, e calcola l'indice verde della mobilità urbana, cioè il rapporto tra il numero di alberi sul percorso più verde e su quello più breve. L'algoritmo risultante viene raffigurato sul dipinto murale. La ricerca collaborativa di Kisseleva permette di indagare le tendenze comportamentali dei cittadini, per capire se e come le persone deviano verso aree più verdi. Analizzando e sovrapponendo diversi strati di dati urbani, compresi i modelli di mobilità degli abitanti e le posizioni degli alberi, il progetto mappa la città attraverso le emozioni umane, la memoria, l'esperienza e la posizione, e identifica gli alberi o le aree verdi fondamentali per il benessere dei cittadini. *Cities Live Like Trees* si propone di affrontare i problemi derivanti dalla carenza di natura e la solastalgia che caratterizza gli spazi urbani, esplorando l'interconnessione tra uomo e natura per reinventare le strutture delle città e mantenerle vive.

*Cities Live Like Trees* è sviluppata in collaborazione con SONY CSL (con il supporto di Vittorio Loreto, Alessandro Londei, Bernardo Monechi e Matteo Bruno) e la Fondazione MAXXI (con il supporto di Chiara Bertini e Alessio Rosati) nell'ambito della residenza Improving Urban Sustainability realizzata con il sostegno dell'Institut Français Italia, all'Art&Science International Institute e al Centre de Recherches Interdisciplinaire e il supporto dell'Orto Botanico di Roma. Analisi dei dati e sviluppo del progetto scientifico: Liu Bauer. Assistente all'analisi dei dati: Yasamin Nematollahi. Cartografia: Vlad Afanasiev. Documentazione: Marco Innocenti. Scansioni 3D: Marc Santolini. Consulenti: Lorenza Baroncelli, Pier Luigi Capucci, Valentino Catricala, Marina Prepotenska.

# Adriana Knouf

*TX-2: MOONSHADOW*

2022, in progress

Mylar, machined aluminum, Kapton tape, measuring tape, custom Mylar tape, custom electronics, simulated Martian regolith, lichen, human materials

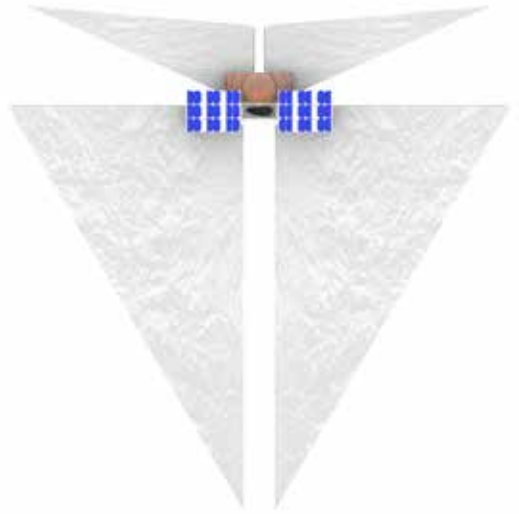
Mylar, alluminio lavorato, nastro Kapton, nastro di misurazione, nastro Mylar personalizzato, elettronica personalizzata, regolite marziana simulata, licheni, materiali umani

(ENG)

Adriana Knouf works as an artist, writer, and xenologist, focusing on topics such as wet media, space art, and queer and trans futurities. She is the Founding Facilitator of the tranxxenolab, a nomadic artistic research laboratory that promotes entanglements among entities trans and xeno. She regularly presents her artistic research around the world and beyond, including a work that has flown aboard the International Space Station. Her work has been recognized by an Award of Distinction at Prix Ars Electronica (2021), an Honorary Mention from the Science Fiction Research Association's Innovative Research Award, and as a prize winner in The Lake's Works for Radio #4 (2020).

*TX-2: MOONSHADOW* is an experiment in speculative satellite construction. By its existence, it shows that space missions can be constructed for queer, post-colonial futures, contrary to contemporary commercial, military, and expansionist ends. Consisting of a handmade solar sail, custom 6U cubesat covered in protective sigils for transgender and queer joy, and a sculpted „meteorite“ that contains lichen-human hybrid structures, *TX-2: MOONSHADOW* draws upon the history of transgender desires for extraterrestrial encounters and suggests possibilities for non-human experiences of outer space.

*TX-2: MOONSHADOW* was developed in the context of Decolonising Mars, a residency hosted by Art Hub Copenhagen addressing the imaginaries and implications of space travel and migration, focusing on the environmental, social and political inheritance carried by those leaving Earth. Expert Fabrication Assistance: Giorgia Piffaretti. 3D Modeling and Industrial Design: Felipe Rebolledo. Spacecraft Fabrication Space: Georg Rasmussen, CLICK/Kulturværftet, Helsingør, Denmark. Accommodations: Georg Rasmussen, CLICK/Kulturværftet. SEM Scans of Lichen: Bo Thorning, FabLab RUC. Special thanks: Planetarium Copenhagen.



(ITA)

Adriana Knouf lavora come artista, scrittrice e xenologa, e tra i suoi maggiori interessi troviamo i wet media, l'arte spaziale e il futuro trans e queer. È la fondatrice del tranxxenolab, un laboratorio di ricerca artistica nomade che promuove i legami tra le entità trans e xeno. Presenta regolarmente la sua ricerca artistica in giro per il mondo e non solo, visto che una delle sue opere è arrivata perfino alla Stazione Spaziale Internazionale. Per i suoi lavori ha ottenuto una menzione speciale al Prix Ars Electronica (2021), una menzione d'onore agli Science Fiction Research Association's Innovative Research Award e il primo premio nella competizione Works for Radio #4 indetta da The Lake (2020).

*TX-2: MOONSHADOW* è un esperimento di design speculativo di un satellite. Con la sua esistenza, dimostra che è possibile organizzare missioni spaziali anche in un futuro queer e post-coloniale, e non solo per fini commerciali, militari ed expansionistici. Composto da una vela solare fatta a mano, un Cubesat 6U coperto da sigilli protettivi per la gioia delle persone transgender e queer e un "meteorite" scolpito che contiene strutture ibride di umani e licheni, *TX-2: MOONSHADOW* trae ispirazione dal desiderio transgender di poter fare incontri extraterrestri e suggerisce nuove possibilità per esperienze non umane nello spazio.

*TX-2: MOONSHADOW* nasce all'interno di *Decolonising Mars*, una residenza ospitata da Art Hub Copenhagen che affronta gli immaginari e le implicazioni dei viaggi spaziali e delle migrazioni, concentrandosi sul patrimonio ambientale, sociale e politico che si portano dietro coloro che abbandonano la Terra. Assistenza tecnica: Giorgia Piffaretti. Modellazione 3D e design industriale: Felipe Rebolledo. Spazio di fabbricazione della navicella: Georg Rasmussen, CLICK/Kulturværftet, Helsingør, Danimarca. Alloggi: Georg Rasmussen, CLICK/Kulturværftet. Scansioni SEM dei licheni: Bo Thorning, FabLab RUC. Un ringraziamento speciale al Planetarium Copenhagen.

Fondazione MAXXI

MA **XXI**

Museo nazionale  
delle arti  
del XXI secolo

**Presidente/President**

Giovanna Melandri

**Consiglio di amministrazione/  
Administrative Board**

Caterina Cardona

Piero Lissoni

Nicola Lanzetta

Monique Veaute

**Segretario del consiglio di  
amministrazione/  
Secretary of the**

**Administrative Board**

Laura Gabellone

**Collegio dei revisori dei conti/  
Board of Advisors**

Paolo Palombelli

Claudia Colaiacono

Goffredo Hinna Danesi

**Magistrato delegato della  
Corte dei conti/  
Deputy magistrate of Court**

**of Auditors**

Enrico Torri

**Direttore artistico/A  
rtistic Director**

Hou Hanru

**Segretario generale/  
Executive Director**

Francesco Spano

**Vicesegretario generale/  
Deputy Executive Director**

Rossana Samaritani

**Progetto GRANDE MAXXI/  
GRANDE MAXXI Project**

Margherita Guccione

(Responsabile scientifico/  
Scientific Committee

Manager)

Pietro Barrera

(Project Manager)

**DIPARTIMENTO MAXXI  
ARCHITETTURA**

**MAXXI ARCHITECTURE**

**DEPARTMENT**

Museo nazionale di  
architettura moderna  
e contemporanea

**National Museum of Modern  
and Contemporary  
Architecture**

**Direttore/Director**

Margherita Guccione

**Coordinamento/Coordination**

Elena Tinacci

**DIPARTIMENTO MAXXI ARTE**

**MAXXI ART DEPARTMENT**

Museo nazionale di arte  
contemporanea

**National Museum of  
Contemporary Art**

**Direttore/Director**

Bartolomeo Pietromarchi

**UFFICIO CURATORIALE E**

**UFFICIO MOSTRE/  
CURATORIAL AND EXHIBITION**

**OFFICES**

Monia Trombetta

(Responsabile/Head)

**MAXXI L'AQUILA**

**Direttore ad interim/  
Interim Director**

Bartolomeo Pietromarchi

**Coordinatore Generale/  
General Coordinator**

Paolo Le Grazie

**S+T+ARTS RSC3,  
Repairing the Present  
:REWILD**

**Extra MAXXI**

Roma, MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo

Rome, MAXXI National Museum of 21st Century Arts

15.10.2022 – 13.11.2022

**VIDEOGALLERY**

**: Replay the Future**

rassegna video/video

screening 08 – 13.11.2022

A cura di /curated by

**Manuel Cirauqui**

Coordinamento generale /  
General Coordination

**Chiara Bertini**

Supervisione/Supervisor

**Monia Trombetta**

Progettazione e coordinamento tecnico / Executive Project and Technical Coordination

**Valentina Iaquinandi**

Supervisione/Supervisor

**Dolores Lettieri**

Registrar

**Roberta Magagnini**

**Chiara Zaccarelli**

Conservazione /

Conservazione

**Simona Brunetti**

Restauro / Restoration

**Marta Sorrentino**

**Maria Cristina Lanza**

Progettazione grafica in mostra / Graphic design

**Clàudia Aguiló Vidal**

**Alexandre Viladrich**

Coordinamento illuminotecnico / Lighting Design

**Paola Mastracci**

Accessibilità e sicurezza /  
Accessibility and Safety  
**Elisabetta Virdia**

Coordinatore sicurezza /  
Safety Coordinator  
**Livio Della Seta**

Film screening  
**Irene de Vico Fallani**  
**Giulia Lopalco**

Traduzioni / Translations  
**Byron Education &  
Translation**

Expert Program Curator  
**Francesca Bria**  
Expert Program Production  
Manager  
**Linda Di Pietro**

Coordinamento sviluppo /  
Development Coordination  
**Lucia Urciuoli**

Progetti istituzionali /  
Institutional Projects  
**Alessio Rosati**

Ufficio Stampa / Press Office  
**Beatrice Fabbretti**  
**Francesca Spatola**

Comunicazione /  
Communication  
**Prisca Cupellini**  
**Eleonora Colizzi**  
**Giulia Chiapparelli**

Qualità dei servizi per il pubblico /  
Public Service Quality  
**Laura Neto**  
**Stefania Calandriello**

Coordinamento eventi  
inaugurali / Coordination of  
opening events  
**Paolo Le Grazie**  
**Leandro Banchetti**

Assicurazione / Insurance  
**Willis Towers Watson**

Allestimento / Exhibition  
Set-Up  
**Guanti Bianchi / Handling**  
**Media Arte Eventi**

Allestimento e fornitori Audio  
video / Audio Video Set Up  
and Suppliers  
**Manga Coop**  
**Mabj**  
**Sosystem service**

Impianti, Cablaggi elettrici e  
puntamenti luci / Electrical  
Wiring and Lighting  
**Sater4show**  
**Natuna**

Produzione grafica /  
Graphic Production  
**Pubbliaser srl**

Contabilità e  
amministrazione / Accounts,  
Administration and Finance  
**Francesco Carmelo Congesti**  
**Miriam Berardo**

Mostra realizzata con il  
supporto di / Exhibition  
realized with the support of

**S+T+ARTS**  
SCIENCE + TECHNOLOGY + ARTS



in collaboration with



**Sony CSL**

Resa possibile da /  
Made possible by



**SNOWBALL**

**ARS ELECTRONICA**  
Art, Technology & Society

**Art Hub**

**STATE**

**ONASSIS  
STEGI**

**MEET** ASSISTANCE  
CENTER Fondazione  
CARIPLO

**Evokivus**

**In4Art**  
guiding curiosity...

**GL UON** Art  
Research  
Education



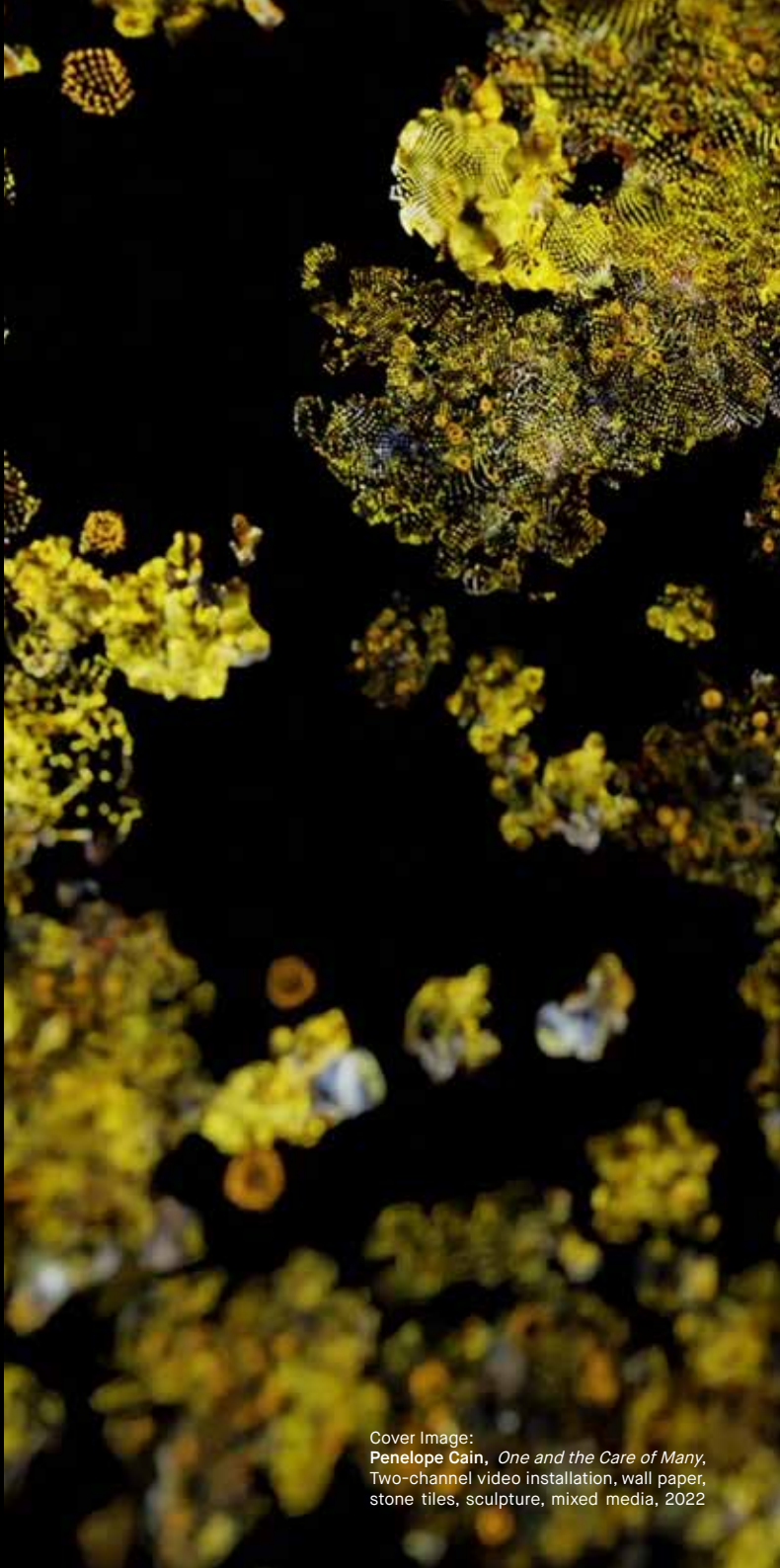
**CYENS**  
CENTRE OF EXCELLENCE

**CCCB** Centro de Cultura  
Contemporánea  
de Barcelona

Il MAXXI desidera ringraziare  
/ MAXXI wishes to thank

Sony CSL team: **Vittorio Loreto, Alessandro Londei, Bernardo Monechi, Matteo Bruno**

Gli esperti coinvolti nelle  
residenze/ Experts involved  
during the Residencies:  
**Michela Addis, Lorenza Bar-  
roncelli, Pier Luigi Capucci,  
Valentino Catricalà, Ilan Cha-  
bay, Riccardo Di Clemente,  
Julia Draganović, Neal Hart-  
man, Armando Montanari,  
Domenico Quaranta, Andreas  
Roepstorff, Elena Giulia Rossi,  
Vito D.P. Servedio, Valentina  
Tanni, Diva Tommei, Enrico  
Ubaldi, Emilio Vavarella, Erica  
Villa e Orto Botanico di Roma  
(Caterina Giovanazzo, Flavio  
Tarquini), Roma Capitale  
(Marta Giovanna Geranzani),  
AMA Roma (Marco Casonato)**



---

**MAXXI**  
Museo nazionale  
delle arti  
del XXI secolo  
via Guido Reni, 4A  
Roma  
[www.maxxi.art](http://www.maxxi.art)

---

seguici su follow us



---

soci founding members



enel <sup>YEARS</sup> 60



Cover Image:  
Penelope Cain, *One and the Care of Many*,  
Two-channel video installation, wall paper,  
stone tiles, sculpture, mixed media, 2022