



SGUARDI DIVERSI
Arte e scienza tra passato e futuro



CITTÀ DI SARONNO



Catalogo realizzato in occasione dell'evento

Ale Guzzetti Tech Sculpture.

Sguardi diversi: arte e scienza tra passato e futuro

Saronno, 1 - 30 ottobre 2022

MOSTRE

Quando i Robot incontrarono gli Antichi Dei

Sala Nevera di Casa Morandi - viale Santuario 2

Il bosco delle Ninfe. Installazione con musiche originali di Bruno De Franceschi

Spazio UFO - viale Santuario 21

Hopeful Monsters. Sculture sonore 1982-2022

Galleria Il Chiostro - viale Santuario 11/A

CONFERENZE

Cinema Prealpi - Piazza Prealpi 1

- *Arte e Cervello: una biografia della Neuroestetica* - Semir Zeki e Ludovica Lumer
- *Terreno, figure, principi e campi dell'arte occidentale dalla Grecia antica ad oggi* - Derrick de Kerckhove
- *La musica tra arti visive e architettura* - Roberto Favaro
- *Ritual Robots* - Riccardo Notte
- *Nuovi scenari per il teatro tecnologico* - Ester Fuoco

RASSEGNA CINEMATOGRAFICA

Cinema Prealpi - Piazza Prealpi 1 | Cinema Silvio Pellico, via Pellico 4

- *2001 - Odissea nello spazio*
- *La mosca*
- *Lei (Her)*
- *Brian e Charles*

CURA SCIENTIFICA

Accademia di Belle Arti di Brera

Visual Cultures e Pratiche Curatoriali

Prof.ssa Raffaella Pulejo, Martina Capelli, Jacopo Maltese e Marco Vitale

DIREZIONE E COORDINAMENTO

Comune di Saronno - Dipartimento Cultura

Daniela Nasi e Alessandra Caso



È URGENTE FORZARE L'ORIZZONTE



il Chiostro
anticocontemporanea

Quando i Robot incontrarono gli Antichi Dei

L'ARTE DEGLI SGUARDI: GLI OCCHI EMPATICI DELLE OPERE DI ALE GUZZETTI

La Sala Nevera di Casa Morandi presenta *Quando i Robot incontrarono gli Antichi Dei*, mostra che coniuga i concetti distanti di arte e tecnologia dell'artista Ale Guzzetti.

L'esposizione racconta il lavoro dell'artista dal 2012 al 2022 con una vasta gamma di installazioni, colori e volti interattivi. Il percorso della mostra è articolato su due piani che consentono di cogliere temi e linee di ricerca approfonditi durante la sua attività: un'arte che presenta sculture capaci di sensibilità, che ambiscono a disorientare l'umano per confondersi e confrontarsi nella ricerca di una connessione corrisposta che supera vincoli e possibilità.

L'artista varesino si avvale della tecnologia come dispositivo di analisi filosofica e scientifica per sondare le domande del genere umano: spazio, tempo, Dio, ambiente e cosmo. Ogni tecnologia porta con sé tratti spirituali in cerca di motivazioni ultraterrene. È possibile trovare radici storiche comuni e radicate, metodi condivisi e sinergie tra arte, tecnica e spiritualità.

La sua prima mostra di sculture interattive era intitolata *Oggetti che osservano*; orientata verso le teorie di Heinz Von Foerster per sottolineare il legame tra le cose, l'ambiente e l'osservatore. La conoscenza è la ricorrente connessione tra questi tre elementi.

Nelle sue opere sfuma il contrasto tra serietà e sacralità dell'opera, tra i materiali solitamente consacrati all'arte e quelli propri dell'industria e del consumo di massa, tra l'unicità del fare artistico e la possibilità di riproduzione della tecnologia, tra il distacco e il gioco. Affiora inoltre, lo sviluppo di un'autonomia intrinseca alle opere, la nascita di queste come organismi tecnologici capaci di animarsi, conversare, sondare ciò che li circonda.

Nella cultura tradizionale giapponese con il fluire del tempo le cose si animano fino a diventare spiriti (*tsukumogami*). Gli occhi delle opere hanno lo scopo di alimentare quest'anima. L'opera ci somiglia, ci richiama, ci riguarda. Noi ci relazioniamo con lei e lei con noi. Per l'artista ogni oggetto è dotato di anima. Le "cose" che ci circondano ci osservano, si fanno toccare, aiutano nella fatica, fanno compagnia, consentono di creare nuovi beni e ci accompagnano anche per tutta la vita.

I robot prestati all'arte forniscono l'opportunità di ragionare sull'umanizzazione di scienza e tecnologia. Le sculture interattive scrutano e reagiscono, a volte parlano, rendendo impossibile non tentare di instaurarvi un discorso. Inizia così un gioco di ruoli, interattivo, fatto di sguardi verso un osservatore che ricambia ogni tentativo di approccio in un modo singolare.

Nello scambio di intenzioni sta il cardine della ricerca sottesa alle opere: il legame tra tecnologia, arte e umano. I robot di Ale Guzzetti non cercano consenso ma un rapporto empatico con le altre sculture, e nel gioco dei flirt conoscitivi, con noi.

Nella serie *Robots portraits*, incorniciati e allineati alle pareti, profili di caricature robotiche di illustri personaggi, reali o immaginari, fanno rivivere il passato negli occhi osservanti di Cyrano de Bergerac e Federico da Montefeltro, di Cleopatra e Venere. Emerge il concetto di ibrido che stabilisce una relazione inedita fra quello che è considerato il supporto della pittura per eccellenza e materiali, *nuances* e tratti somatici peculiari di un mondo artistico inconsueto.

Questi visi di resina e circuiti elettronici sono dotati di grandi occhi tecnologici, capaci di empatia, che esplorano le meraviglie create dall'uomo per mezzo dell'arte e, allo stesso tempo, osservano l'uomo stesso.

Per realizzarli è necessaria la presenza di sensori in grado di intercettare le sollecitazioni provenienti dall'ambiente per attivare parole e movimenti. Le intelligenze artificiali, realizzate per venire in aiuto all'uomo (dall'attività industriale,

alla sicurezza fino alla cura della persona), oggi vi si confrontano senza abbandonare l'elemento empatico. Un mutuo beneficio in cui anche l'arte impara a confrontarsi con la realtà e il futuro.

I *Sensitive bust* (busti bianchi e neri di resina dotati di occhi o di bocca) trasportano lo spettatore avanti nel tempo. Oltre al classico gioco di sguardi questi sollecitano il senso dell'udito: emettono suoni e recitano poesie capaci di creare un'atmosfera che avvolge interamente la percezione dello spettatore. Una di queste opere si lascia sfuggire, con voce metallica, la frase *Welcome to the future*, spuntando, in orizzontale, dalla parete.

Le opere che fanno parte di *Quando i robot incontrarono gli antichi dei* (nate tra il 2018 e il 2020) offrono una nuova panoramica sull'ibridazione tra i materiali, le forme classiche e le apparecchiature di nuova generazione. La manualità del fare artistico si confonde con l'automazione tecnologica; ciò è reso possibile grazie all'accesso a *My Mini Factory*, l'archivio libero mondiale di opere classiche scansionate in digitale da stampare, successivamente, in 3D.

Queste sculture robotiche rivolgono il pensiero all'arte del passato rimandando costantemente alle sculture classiche: dalla Medusa del Rondanini al Torso Gaddi. Busti e volti statuari si completano con visori, schermi e device di ultima generazione; come se i personaggi storici rappresentati nelle opere cercassero di mimetizzarsi con l'uomo del nuovo secolo ormai incapace di percepirsi senza ausilio tecnico.

Passato, presente e futuro si trovano seduti alla stessa tavola. Parlare con epoche lontane serve a capire, recarsi nel passato aiuta a pensare meglio al futuro. Le sculture sussurrano ciò che sanno e ciò che continuano ad apprendere. Passato e presente convivono in un'unica opera d'arte, l'arte plastica convenzionale e la robotica si scambiano informazioni e dialogano fra loro.

Emerge l'influenza degli studi sulle teorie filosofiche di Jean-Luc Nancy secondo cui la produzione di ogni opera trova giustificazione nell'esistenza di uno spettatore. Lo sguardo è capace di presentare in superficie l'essenza, diventando mezzo basilare per l'esposizione. Nasce una doppia implicazione: l'essere visti dall'altro e il proporsi alla vista dell'altro, una proposta ed una risposta. Una relazione *vis à vis*, uno sguardo doppio, il primo è quello dello spettatore, il secondo quello di chi lo guarda e lo richiama a sé. Nel vedere ci si vede, nello sguardo ci si mette in gioco. Non si può guardare senza che questo ci ri-guardi.

Martina Capelli

Visual Cultures e pratiche curatoriali
Accademia di Belle Arti di Brera, Milano

Martina Capelli

Visual Cultures e pratiche curatoriali
Accademia di Belle Arti di Brera, Milano



Medusa, 2017, stampa 3D micromonitor, 20x28x44cm diam 80cm - da Medusa Rondanini Gipsoteca Monaco copia Vsec. BC



Inopos, 2017, PLA stampa 3D micromonitor, 70x35x90cm - da Inopos, Delos 4th BC Louvre A



Cyborg Athena, 2016, PLA stampa 3D, 63x50x78cm - da Athena Velletri- Kresilias 430 BC



Cyborg Aphrodite, 2021, PLA stampa 3D e occhiali led, 28x47x90cm - Aphrodite 4 BC Museo Archeologico Napoli



Cyborg Centauro, 2020, PLA stampa 3D, 70x50x115cm - da torso centauro Gaddi I sec a.C. Uffizi



Muse, 2020, stampa 3D e maschere led



Cyborg Rodin, 2020, PLA stampa 3D, 70x50x115cm - da Falling Man, Rodin 1882



Alexander Cyborg, 2018, PLA stampa3d micromonitor, 44x30x110cm - da Alexander the Great, Mirone, 450 BC



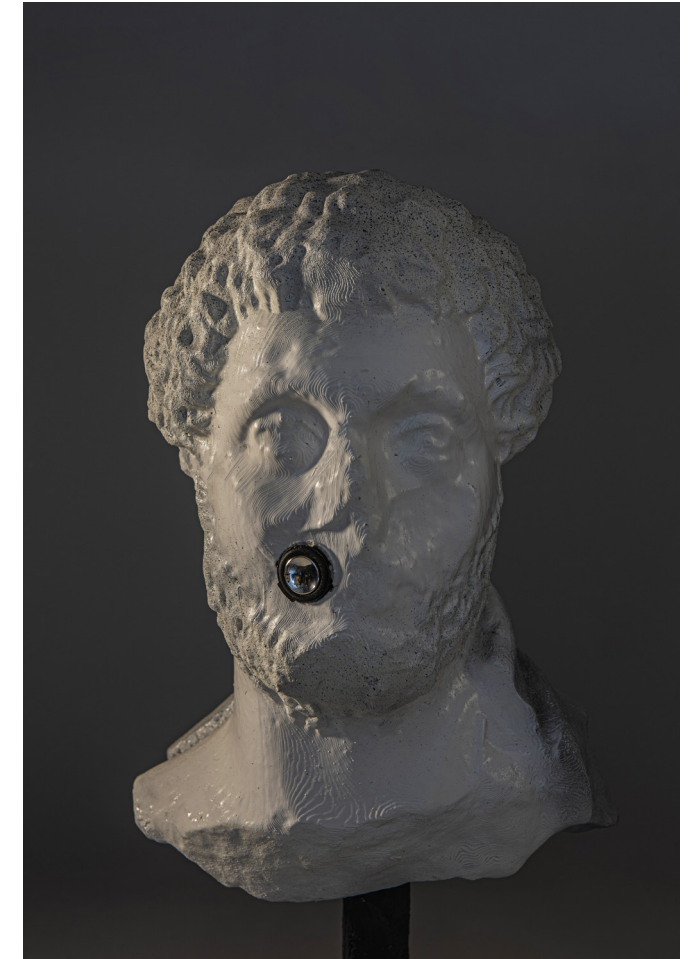
Sguardi diversi, installazione Sala Nevera



2018, PLA stampa 3D micromonitor - da Amenhotep III 1390BC private collection



2018, PLA stampa 3D micromonitor, 22x20x42cm - Hellenistic head of youth 2 sec BC



2018, PLA stampa 3D, circuiti elettronici voce sintetica , 26x23x61cm - da Marcus Cornelius Fronto 180 BC Musee Art Bruxelles

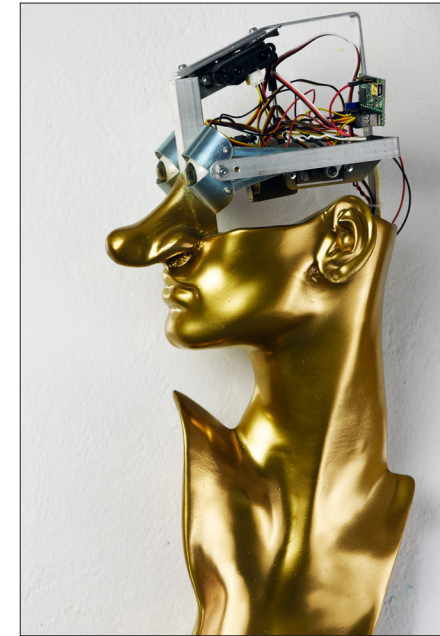
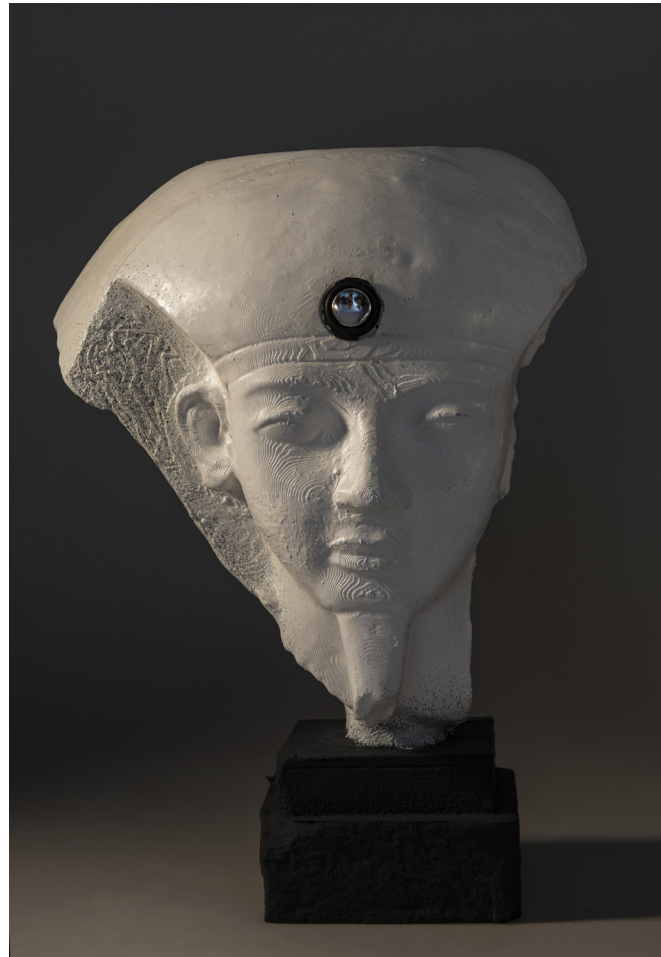


2019, PLA stampa 3D, 20x22x40cm - Head of a woman - Emily Young

2018, PLA stampa 3D micromonitor - Roman Head

2019, PLA stampa 3D micromonitor, 28x25x40cm - Hellenistic Ruler 150bc Miletus turkey

2018, PLA stampa 3D micromonitor, 20x16x40cm - da Egyptian Head of Man - Hunt Museum



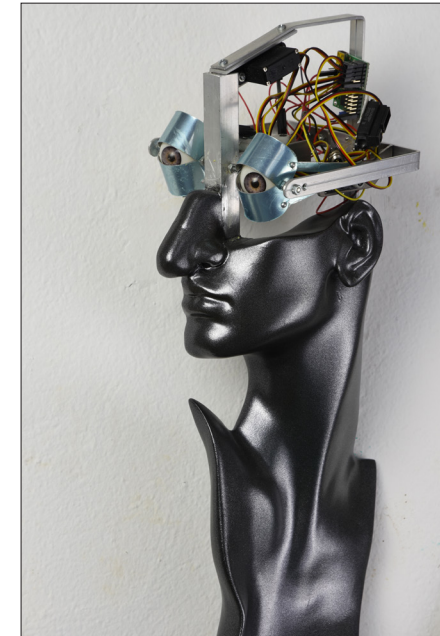
2018, PLA stampa 3D, circuiti elettronici voce sintetica, 33x16x44cm - Ramesses VI British Museum 1150bc

2014, PLA stampa 3D, circuiti robotici - da head of youth 2 sec BC

Robot portraits Cyrano de Bergerac, 2013, resina e circuiti robotici, 92x71x20cm



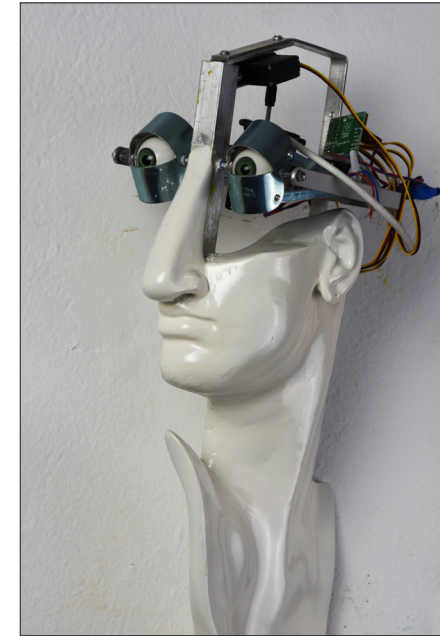
Robot Portraits The Witch Queen, 2014, resina e circuiti robotici, 92x71x20cm



Robot Portraits Federico da Montefeltro, 2014, resina e circuiti robotici, 97x71x20cm



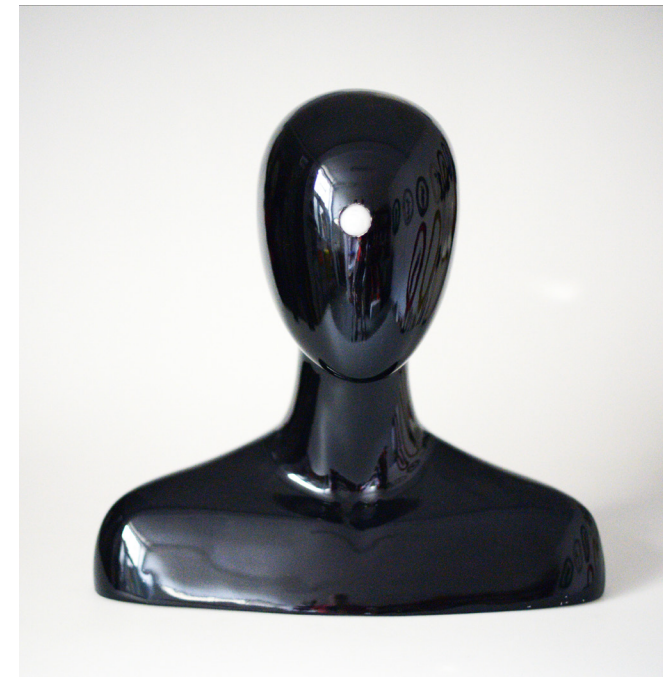
Robot portraits Cleopatra, 2015, resina e circuiti robotici, 92x71x20cm



Robot portraits Venere di Milo, 2015, resina e circuiti robotici, 92x71x20cm



Sensitive Bust Welcome to the future, 2013, resina circuiti robotici e voce sintetica, 42x20x40cm



Observing Robots Choir, 2012, digital project

Observing Choir, 2013, resina circuiti elettronici e voce sintetica, 44x27x47cm

Observing Choir, 2013, resina circuiti robotici



Il bosco delle Ninfe

Installazione con musiche originali
di Bruno de Franceschi

IL BOSCO DELLE NINFE

Nell'opera *Il bosco delle ninfe*, Guzzetti tratta il tema della distorsione delle immagini, un'operazione che è stata resa familiare dalla diffusione del computer. Se in passato un'opera esposta non offriva alcun contatto con chi la osservava, il file che ne è riproduzione è invece accessibile e modificabile in pochi secondi. Pertanto, essa appare meno eterna e *monolitica*; ad esempio, ingrandendo una foto di una figura umana senza rispettarne le proporzioni, si ottiene un curioso effetto di "allungamento": gli occhi e la testa diventano ovali, il collo e il busto sottili e stretti, le spalle innaturalmente scoscese. Seppur gli elementi del corpo siano di fatto ancora lì, tanto più esso si allunga tanto più diviene irriconoscibile e *alieno* – quel viaggiatore proveniente da un mondo alternativo caro all'artista. L'installazione porta nella materia quest'idea, esponendo riproduzioni distorte delle statue greche dalla lunghezza variabile tra l'uno e i tre metri, in un peculiare passaggio dall'immagine digitale alla materia tangibile.

Questi oblunghe statue-tronchi formano una foresta, un luogo che ha un fascino irresistibile sull'uomo. Infatti, fin dai tempi più remoti, essa ha suggerito un'atmosfera sacrale: presso gli antichi greci, gli Dei avrebbero punito con la morte chi tagliasse un albero senza una ragione; il tempio stesso è il tentativo di riprodurre i tronchi, trasformandoli in colonne. Guzzetti ribalta questo rapporto: non è la foresta che genera il tempio, ma essa nasce dall'arte che ha ispirato; le figure divine delle ninfe, che con l'albero nascono e muoiono, non si nascondono più al suo interno, ma ne formano i fusti col loro corpo. Ciò può avvenire poiché le *Nike* e le *Athene*, e la religiosità che incarnano, formano uno strato della nostra cultura tanto profondo e fondante da essere assimilabile alla natura stessa, due piani che nel lavoro dell'artista si fondono, divenendo complementari e inscindibili.

Per i popoli antichi, gli alberi sono silenziosi e potenti esseri viventi, che respirano e pulsano di vita. Create della stampa 3D e animate delle voci campionate e distorte del musicista Bruno De Franceschi, anche queste nuove forme arboree respirano, emettono suoni quando percepiscono il movimento dello spettatore. Attraverso l'ascolto, il senso privilegiato della foresta, esse tentano di instaurare una relazione personale con ogni singolo uomo, l'individuo vivo proprio come loro. Queste presenze sonore sono talvolta inquietanti o ironiche, ma tutte suggeriscono di rinunciare alla propria individualità per ritrovare una nuova comunione col bosco mistico. Pertanto, attraverso la sperimentazione tecnologica, che affonda nell'arte classica, Guzzetti ci suggerisce un modo di riconciliazione con la natura, nel tentativo di salvare un'umanità che pare tristemente avviata verso il tramonto della sua epoca su questo pianeta.

Marco Vitale

Visual Cultures e pratiche curatoriali
Accademia di Belle Arti di Brera, Milano

IL BOSCO DELLE NINFE

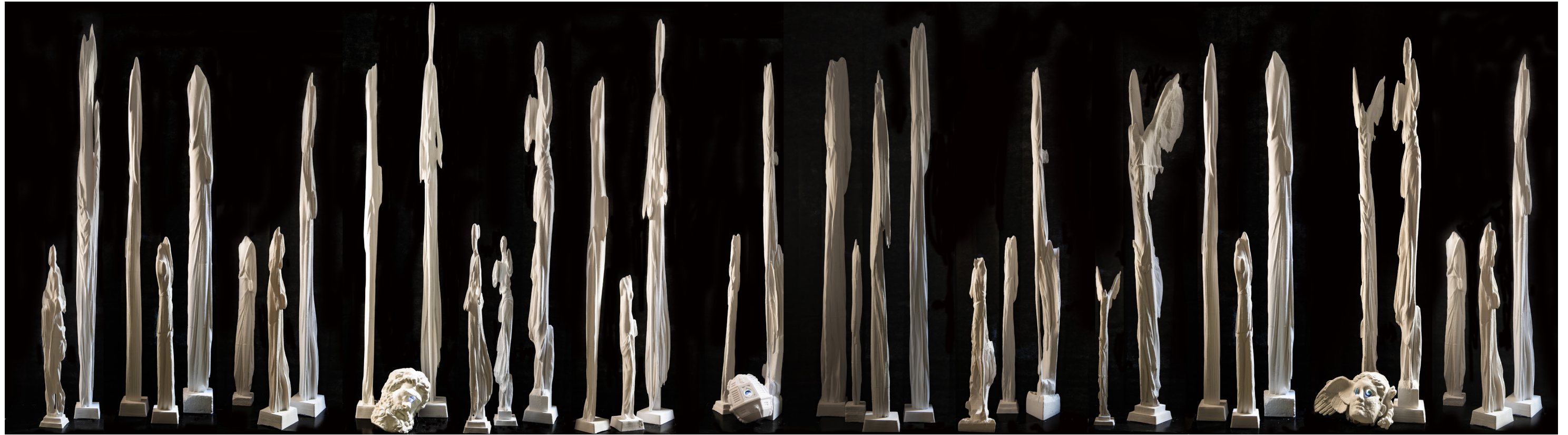
Nell'opera *Il bosco delle ninfe*, Guzzetti tratta il tema della distorsione delle immagini, un'operazione che è stata resa familiare dalla diffusione del computer. Se in passato un'opera esposta non offriva alcun contatto con chi la osservava, il file che ne è riproduzione è invece accessibile e modificabile in pochi secondi. Pertanto, essa appare meno eterna e *monolitica*; ad esempio, ingrandendo una foto di una figura umana senza rispettarne le proporzioni, si ottiene un curioso effetto di "allungamento": gli occhi e la testa diventano ovali, il collo e il busto sottili e stretti, le spalle innaturalmente scoscese. Seppur gli elementi del corpo siano di fatto ancora lì, tanto più esso si allunga tanto più diviene irriconoscibile e *alieno* – quel viaggiatore proveniente da un mondo alternativo caro all'artista. L'installazione porta nella materia quest'idea, esponendo riproduzioni distorte delle statue greche dalla lunghezza variabile tra l'uno e i tre metri, in un peculiare passaggio dall'immagine digitale alla materia tangibile.

Questi oblunghe statue-tronchi formano una foresta, un luogo che ha un fascino irresistibile sull'uomo. Infatti, fin dai tempi più remoti, essa ha suggerito un'atmosfera sacrale: presso gli antichi greci, gli Dei avrebbero punito con la morte chi tagliasse un albero senza una ragione; il tempio stesso è il tentativo di riprodurre i tronchi, trasformandoli in colonne. Guzzetti ribalta questo rapporto: non è la foresta che genera il tempio, ma essa nasce dall'arte che ha ispirato; le figure divine delle ninfe, che con l'albero nascono e muoiono, non si nascondono più al suo interno, ma ne formano i fusti col loro corpo. Ciò può avvenire poiché le *Nike* e le *Athene*, e la religiosità che incarnano, formano uno strato della nostra cultura tanto profondo e fondante da essere assimilabile alla natura stessa, due piani che nel lavoro dell'artista si fondono, divenendo complementari e inscindibili.

Per i popoli antichi, gli alberi sono silenziosi e potenti esseri viventi, che respirano e pulsano di vita. Create della stampa 3D e animate delle voci campionate e distorte del musicista Bruno De Franceschi, anche queste nuove forme arboree respirano, emettono suoni quando percepiscono il movimento dello spettatore. Attraverso l'ascolto, il senso privilegiato della foresta, esse tentano di instaurare una relazione personale con ogni singolo uomo, l'individuo vivo proprio come loro. Queste presenze sonore sono talvolta inquietanti o ironiche, ma tutte suggeriscono di rinunciare alla propria individualità per ritrovare una nuova comunione col bosco mistico. Pertanto, attraverso la sperimentazione tecnologica, che affonda nell'arte classica, Guzzetti ci suggerisce un modo di riconciliazione con la natura, nel tentativo di salvare un'umanità che pare tristemente avviata verso il tramonto della sua epoca su questo pianeta.

Marco Vitale

Visual Cultures e pratiche curatoriali
Accademia di Belle Arti di Brera, Milano



Bosco delle Ninfe 2020/22 - PLA Stampa 3d circuiti elettronici e micromonitor con animazioni - altezza 100/300 cm.



Bosco delle Ninfe detail



Il bosco delle Ninfe (detail) - Cyborg Ciclope, 2019, PLA stampa 3D micromonitor sensori voci sintetiche, 25x25x30cm

Il giardino delle Ninfe (detail) - Ciclope, 2018, PLA stampa 3D micromotir voci sintewtiche sensore, 23x26x45cm - da Polyphemus II sec. BC Boston Museum

Il giardino delle Ninfe (detail) - Hypnos, 2021, stampa 3D micromonitor sensori, 43x25x26cm - da Hypnos IVth BC British Museum

Hopeful Monsters

Sculture sonore 1982-2022

ALE GUZZETTI: QUARANT'ANNI DI CARRIERA TRA ARTE INTERATTIVA E ROBOTICA

La mostra *Hopeful Monsters. Sculture sonore 1982-2022* racchiude quarant'anni di ricerca di Ale Guzzetti nell'ambito dell'arte interattiva. L'esposizione, pensata come una panoramica sulla carriera dell'artista lombardo, vuole mettere in luce le specifiche peculiarità del suo lavoro, ossia il rapporto costante tra opera e pubblico, tra arte e tecnologia, tra visivo e uditivo. Un progetto, questo, che cerca di far conoscere quelle che sono le tematiche che da sempre animano la sua produzione e di cui è abile interprete.

A partire dagli inizi degli anni Ottanta nascono le prime *Electronic Pictures* (1982), opere che, come le *Ricerche di semiografie musicali* (1985-1987), derivano dall'interesse nutrito nei confronti del suono, del suo propagarsi nello spazio e del suo divenire immagine tangibile. Le sperimentazioni degli anni Ottanta portano, dunque, Ale Guzzetti alla realizzazione di opere che indagano il rapporto tra suono e immagine. Se in *Electronic Pictures* quelle che apparentemente sembrano forme astratte sono invece dispositivi in grado di riprodurre rumori, le semiografie, d'altro canto, rappresentano partiture di motivi musicali processati precedentemente da un elaboratore.

Coeve, le sculture sonore *Observing Objects: Majorino Poetry* (1988) e *Imaginary Playmate* (1989) dialogano con l'ambiente esterno, in particolare con il pubblico. Le opere sono realizzate attraverso l'impiego di oggetti di uso comune, come bottiglie, boe e tubi, elementi che non hanno nessun nesso logico fra loro ma che unite a strutture elettroniche e dispositivi luminosi danno vita a opere d'arte interattive. La particolarità di questi lavori è, come più volte sottolineato, la relazione che riescono a instaurare con lo spettatore. Infatti, in risposta alle sollecitazioni che provengono dal mondo esterno, queste sculture, emettono suoni e producono luci. Lo spettatore manipolandole direttamente può modificarne l'intensità luminosa, il volume ed il timbro del suono. Viene definitivamente abbattuta la distinzione tra opera d'arte e pubblico. La scultura non è più un oggetto passivo, posto su un piedistallo per essere osservato ma diviene un agente attivo, possiede una propria agency, in grado di agire con una propria autonomia se sollecitato dallo spettatore. L'interazione costante fa vivere le opere; lo stesso artista, moderno Dedalo, crea sculture ed installazioni che hanno una loro autonomia, una propria vita ed una loro memoria. Ale Guzzetti da loro voce come in un mito greco, svelando l'anima delle cose che ci circondano e con cui noi creiamo un rapporto di simbiotica convivenza.

Il tentativo di creare opere d'arte autonome in grado di emettere suoni e muoversi, infatti, è un tema che affonda le proprie radici nel mito greco. Al pari di Efesto, il dio forgiatore, Dedalo ha saputo costruire opere ormai entrate nell'immaginario collettivo. L'inventore ateniese, dotato di una grande intelligenza, avrebbe realizzato innumerevoli creazioni celebri, di cui gli automi, ossia sculture in grado di muoversi in autonomia e a volte, come riportato da alcuni commentatori dell'epoca, parlare, ne sono l'emblema. Dedalo non è che una figura iniziale di un processo che, partendo dal mito e giungendo fino ai giorni nostri, vede la figura dell'artista accostarsi a quella del "mago": l'artista diviene colui in grado di plasmare una nuova realtà, una nuova vita. L'opera d'arte non è più mera copia del mondo ma assume una propria libertà d'azione divenendo capace di relazionarsi e rapportarsi con gli uomini. La ricerca di Guzzetti si inserisce, dunque, all'interno di una lunga storia di sperimentazioni che vede coinvolti i principali protagonisti del panorama artistico internazionale e che a partire dal secondo dopoguerra, grazie ad artisti come Allan Kaprow (1927-2006), aprirono a tutti gli effetti un nuovo modo di concepire l'arte.

L'interesse dimostrato nei confronti del suono e del rapporto tra opera e pubblico sarà un elemento costante presente anche in opere più recenti. *50 voices choirs* (2020), ad esempio, è composta esclusivamente da un coro di 50 elementi anatomici (bocche ed orecchie) che, attivato dalla presenza del pubblico, riproduce motivi sonori. Il risultato genera una serie di suoni che pervadono la stanza e che si uniscono al brusio generato dal pubblico e ai rumori provenienti dalle altre installazioni, dando vita ad un'interazione sempre più complessa ed interconnessa.

ALE GUZZETTI: QUARANT'ANNI DI CARRIERA TRA ARTE INTERATTIVA E ROBOTICA

Galleria Il Chiostro Arte Contemporanea

La mostra *Hopeful Monsters. Sculture sonore 1982-2022* racchiude quarant'anni di ricerca di Ale Guzzetti nell'ambito dell'arte interattiva. L'esposizione, pensata come una panoramica sulla carriera dell'artista lombardo, vuole mettere in luce le specifiche peculiarità del suo lavoro, ossia il rapporto costante tra opera e pubblico, tra arte e tecnologia, tra visivo e uditivo. Un progetto, questo, che cerca di far conoscere quelle che sono le tematiche che da sempre animano la sua produzione e di cui è abile interprete.

A partire dagli inizi degli anni Ottanta nascono le prime *Electronic Pictures* (1982), opere che, come le *Ricerche di semiografie musicali* (1985-1987), derivano dall'interesse nutrito nei confronti del suono, del suo propagarsi nello spazio e del suo divenire immagine tangibile. Le sperimentazioni degli anni Ottanta portano, dunque, Ale Guzzetti alla realizzazione di opere che indagano il rapporto tra suono e immagine. Se in *Electronic Pictures* quelle che apparentemente sembrano forme astratte sono invece dispositivi in grado di riprodurre rumori, le semiografie, d'altro canto, rappresentano partiture di motivi musicali processati precedentemente da un elaboratore.

Coeve, le sculture sonore *Observing Objects: Majorino Poetry* (1988) e *Imaginary Playmate* (1989) dialogano con l'ambiente esterno, in particolare con il pubblico. Le opere sono realizzate attraverso l'impiego di oggetti di uso comune, come bottiglie, boe e tubi, elementi che non hanno nessun nesso logico fra loro ma che unite a strutture elettroniche e dispositivi luminosi danno vita a opere d'arte interattive. La particolarità di questi lavori è, come più volte sottolineato, la relazione che riescono a instaurare con lo spettatore. Infatti, in risposta alle sollecitazioni che provengono dal mondo esterno, queste sculture, emettono suoni e producono luci. Lo spettatore manipolandole direttamente può modificarne l'intensità luminosa, il volume ed il timbro del suono. Viene definitivamente abbattuta la distinzione tra opera d'arte e pubblico. La scultura non è più un oggetto passivo, posto su un piedistallo per essere osservato ma diviene un agente attivo, possiede una propria agency, in grado di agire con una propria autonomia se sollecitato dallo spettatore. L'interazione costante fa vivere le opere; lo stesso artista, moderno Dedalo, crea sculture ed installazioni che hanno una loro autonomia, una propria vita ed una loro memoria. Ale Guzzetti da loro voce come in un mito greco, svelando l'anima delle cose che ci circondano e con cui noi creiamo un rapporto di simbiotica convivenza.

Il tentativo di creare opere d'arte autonome in grado di emettere suoni e muoversi, infatti, è un tema che affonda le proprie radici nel mito greco. Al pari di Efesto, il dio forgiatore, Dedalo ha saputo costruire opere ormai entrate nell'immaginario collettivo. L'inventore ateniese, dotato di una grande intelligenza, avrebbe realizzato innumerevoli creazioni celebri, di cui gli automi, ossia sculture in grado di muoversi in autonomia e a volte, come riportato da alcuni commentatori dell'epoca, parlare, ne sono l'emblema. Dedalo non è che una figura iniziale di un processo che, partendo dal mito e giungendo fino ai giorni nostri, vede la figura dell'artista accostarsi a quella del "mago": l'artista diviene colui in grado di plasmare una nuova realtà, una nuova vita. L'opera d'arte non è più mera copia del mondo ma assume una propria libertà d'azione divenendo capace di relazionarsi e rapportarsi con gli uomini. La ricerca di Guzzetti si inserisce, dunque, all'interno di una lunga storia di sperimentazioni che vede coinvolti i principali protagonisti del panorama artistico internazionale e che a partire dal secondo dopoguerra, grazie ad artisti come Allan Kaprow (1927-2006), aprirono a tutti gli

Le opere di Ale Guzzetti non ricercano una relazione esclusivamente con il pubblico ma anche con i grandi maestri del passato e con la loro arte. *Interviste impossibili* (2021) è un'opera in cui i volti grotteschi ed espressivi, tipici della produzione dello scultore Franz Xaver Messerschmidt (1736-1783), realizzati con l'ausilio di una stampante 3D, dialogano con tre autoritratti in cui Guzzetti si ritrae in chiave fantasy, appropriandosi dei codici stilistici dell'artista tedesco. Il risultato finale è un gruppo di sei opere che dialogano fra loro in cui, ancora una volta, viene indagato il tema del confronto reciproco.

Dal Settecento si passa al XX secolo con l'opera *Vampiri del '900* (Picasso, Dalì, Warhol e Beuys), realizzata nel 2020. Le sculture raffigurano i volti di quattro figure emblematiche che hanno catalizzato con la propria arte e con la propria personalità il secolo scorso. Pablo Picasso (1881-1973), tra i protagonisti assoluti dell'arte del Novecento, rappresenta uno snodo cruciale tra la tradizione ottocentesca e l'arte contemporanea; Salvador Dalì (1904-1989), pittore catalano emblema del surrealismo e del ruolo che l'artista occupa all'interno della società; Andy Warhol (1928-1987), personalità ossessiva ed eccentrica, esponente di spicco della Pop Art americana, ed infine Joseph Beuys (1921-1986) artista tedesco di fama mondiale che attraverso le sue azioni concepì l'arte come un processo magico-rituale, un atto liberatorio. I loro volti, contraddistinti da elementi "iconici", sono collocati su delle grosse mani dando vita a creature mostruose. Completa il tutto un file audio che riproduce le voci originali dei quattro artisti a cui è associato.

La mostra, allestita presso la galleria d'arte contemporanea Il Chiostrò, termina con due lavori rappresentativi dell'intera produzione di Ale Guzzetti: la serie dei *Vetri Parlanti* (1996-2017) e il *Techno Garden Project*.

La prima è composta da opere concepite a partire dagli anni Novanta in cui sculture in vetro soffiato accolgono al proprio interno circuiti elettronici capaci di ascoltare e di rielaborare i suoni circostanti, di vedere e riprodurre le immagini degli spettatori attraverso micro-telecamere ed emettere segnali luminosi in relazione agli stimoli provenienti dagli ambienti esterni. Nate dalla fruttuosa collaborazione con il maestro Massimo Lunardon, artista specializzato nella lavorazione del vetro, le opere vengono concepite come strutture "ibride" in grado di unire un materiale nobile, quale è il vetro, tradizionalmente consacrato al fare artistico con materiali elettronici come circuiti, fili e cavi elettrici. La serie dei *Vetri Parlanti* mette in scena il binomio arte-tecnologia, nonché manifestano l'interesse più volte enunciato del rapporto tra l'opera e pubblico.

Sulle soglie del nuovo millennio, a partire dal 1999, Ale Guzzetti è impegnato nella realizzazione del *Techno Garden Project* dove piccole sculture interattive vengono installate all'interno dei giardini più belli del mondo: dalle Isole Galapagos ai giardini zen giapponesi, dalla Tanzania ai giardini galleggianti della Birmania, dal deserto omanita fino all'Uzbekistan. Sono piccoli organismi autonomi, alimentati da pannelli solari, in grado di interagire con l'ambiente circostante, producendo suoni e illuminandosi la notte, in poche parole di fondersi con il paesaggio stesso. Un tutt'uno in cui si assiste alla nascita di nuove prolifiche relazioni di mondi diametralmente opposti: il regno vegetale ed animale ed il regno artificiale. Si vuole andare oltre l'idea di scultura monumentale, attraverso opere di microscultura capaci di offrire una nuova prospettiva con cui osservare il paesaggio. I giardini, da sempre componente essenziale nelle diverse culture, divengono gli scenari in cui queste piccole sculture, frutto delle più avanzate tecnologie, assumono una nuova identità sempre più integrata nella dimensione naturale. La tecnologia non è più uno strumento con cui l'uomo si serve a livello produttivo, ma diventa un essere autonomo guidato da leggi proprie capaci di relazionarsi con l'ambiente, con gli animali, con le piante e con l'uomo. In conclusione, *Hopeful Monsters. Sculture sonore 1982-2022* permette di cogliere quelli che sono i nuclei centrali nella poetica di Guzzetti e di come si siano evoluti nel tempo. Dalle Electronic Pictures al Techno Garden Project ogni opera presente in mostra offre differenti spunti di riflessione, che vanno dalla robotica alle arti figurative, dall'ecologia all'antropologia, in grado di indagare lo stato attuale dell'arte.

Jacopo Maltese

Visual Cultures e pratiche curatoriali | Accademia di Belle Arti di Brera, Milano

effetti un nuovo modo di concepire l'arte.

L'interesse dimostrato nei confronti del suono e del rapporto tra opera e pubblico sarà un elemento costante presente anche in opere più recenti. *50 voices choirs* (2020), ad esempio, è composta esclusivamente da un coro di 50 elementi anatomici (bocche ed orecchie) che, attivato dalla presenza del pubblico, riproduce motivi sonori. Il risultato genera una serie di suoni che pervadono la stanza e che si uniscono al brusio generato dal pubblico e ai rumori provenienti dalle altre installazioni, dando vita ad un'interazione sempre più complessa ed interconnessa.

Le opere di Ale Guzzetti non ricercano una relazione esclusivamente con il pubblico ma anche con i grandi maestri del passato e con la loro arte. *Interviste impossibili* (2021) è un'opera in cui i volti grotteschi ed espressivi, tipici della produzione dello scultore Franz Xaver Messerschmidt (1736-1783), realizzati con l'ausilio di una stampante 3D, dialogano con tre autoritratti in cui Guzzetti si ritrae in chiave fantasy, appropriandosi dei codici stilistici dell'artista tedesco. Il risultato finale è un gruppo di sei opere che dialogano fra loro in cui, ancora una volta, viene indagato il tema del confronto reciproco.

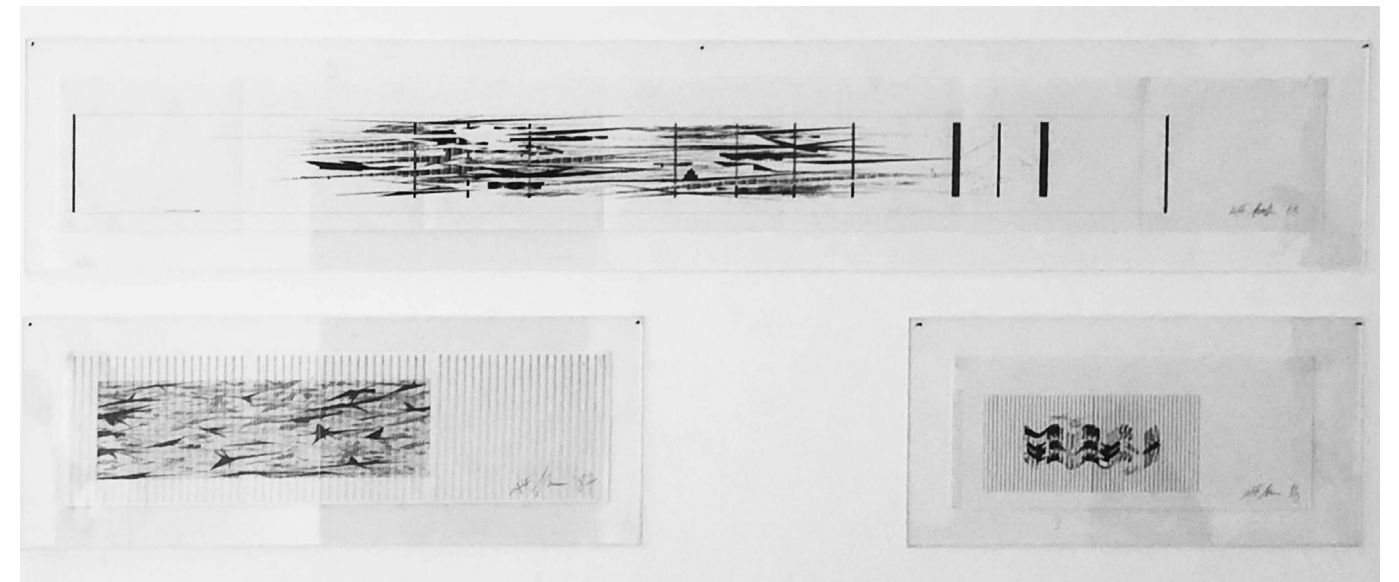
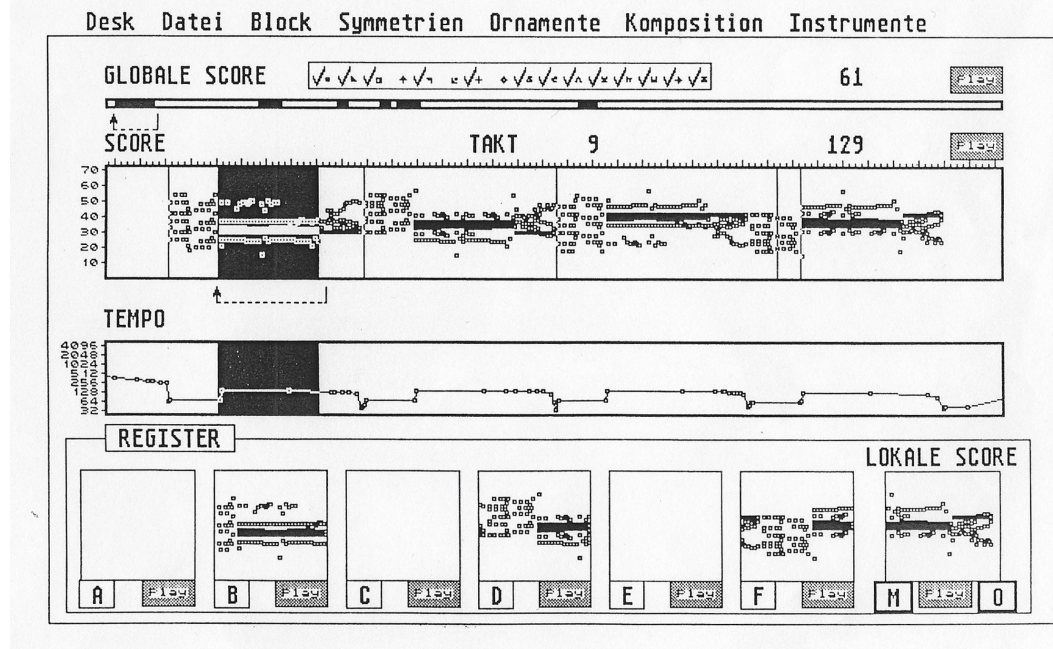
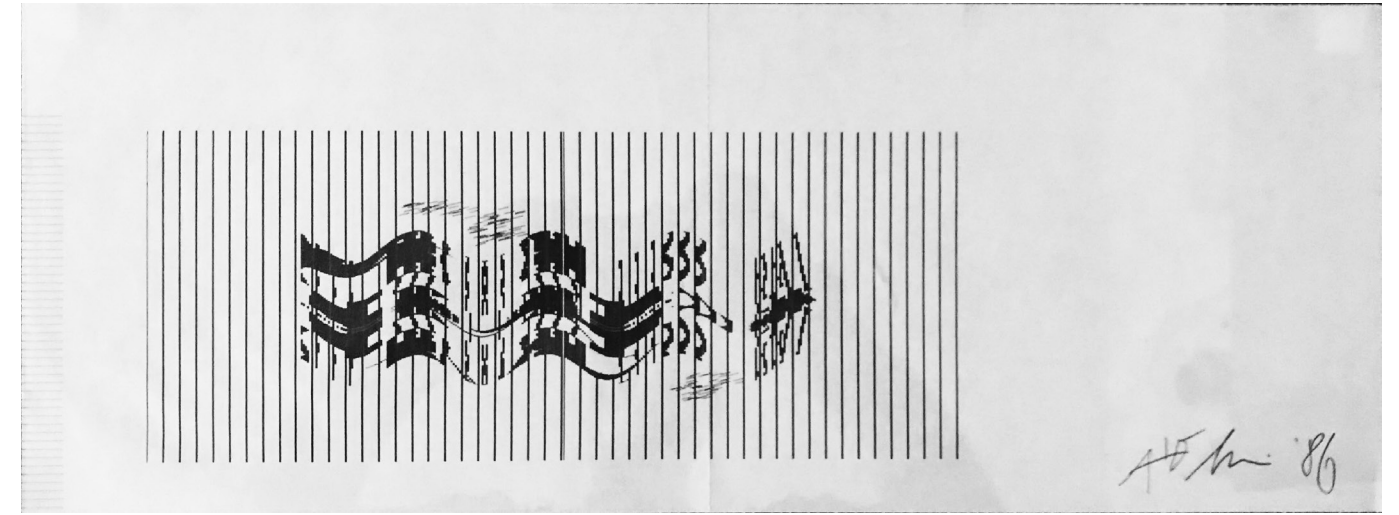
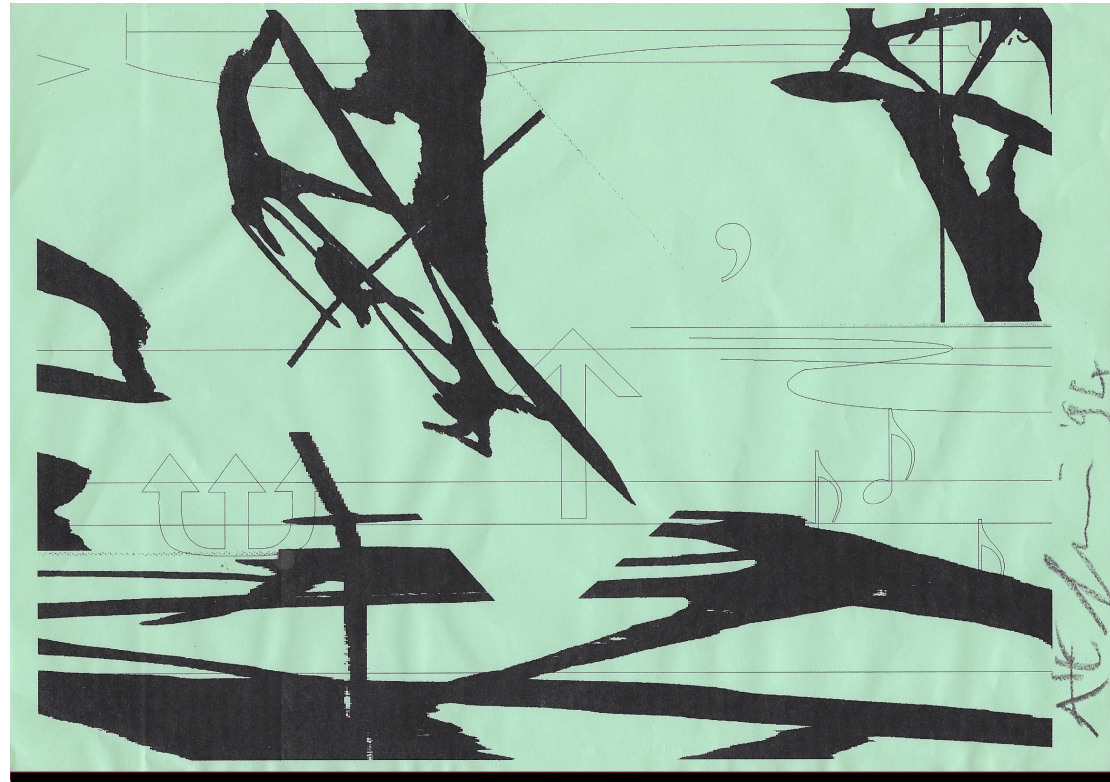
Dal Settecento si passa al XX secolo con l'opera *Vampiri del '900* (Picasso, Dalì, Warhol e Beuys), realizzata nel 2020. Le sculture raffigurano i volti di quattro figure emblematiche che hanno catalizzato con la propria arte e con la propria personalità il secolo scorso. Pablo Picasso (1881-1973), tra i protagonisti assoluti dell'arte del Novecento, rappresenta uno snodo cruciale tra la tradizione ottocentesca e l'arte contemporanea; Salvador Dalì (1904-1989), pittore catalano emblema del surrealismo e del ruolo che l'artista occupa all'interno della società; Andy Warhol (1928-1987), personalità ossessiva ed eccentrica, esponente di spicco della Pop Art americana, ed infine Joseph Beuys (1921-1986) artista tedesco di fama mondiale che attraverso le sue azioni concepì l'arte come un processo magico-rituale, un atto liberatorio. I loro volti, contraddistinti da elementi "iconici", sono collocati su delle grosse mani dando vita a creature mostruose. Completa il tutto un file audio che riproduce le voci originali dei quattro artisti a cui è associato. La mostra, allestita presso la galleria d'arte contemporanea Il Chiostrò, termina con due lavori rappresentativi dell'intera produzione di Ale Guzzetti: la serie dei *Vetri Parlanti* (1996-2017) e il *Techno Garden Project*.

La prima è composta da opere concepite a partire dagli anni Novanta in cui sculture in vetro soffiato accolgono al proprio interno circuiti elettronici capaci di ascoltare e di rielaborare i suoni circostanti, di vedere e riprodurre le immagini degli spettatori attraverso micro-telecamere ed emettere segnali luminosi in relazione agli stimoli provenienti dagli ambienti esterni. Nate dalla fruttuosa collaborazione con il maestro Massimo Lunardon, artista specializzato nella lavorazione del vetro, le opere vengono concepite come strutture "ibride" in grado di unire un materiale nobile, quale è il vetro, tradizionalmente consacrato al fare artistico con materiali elettronici come circuiti, fili e cavi elettrici. La serie dei *Vetri Parlanti* mette in scena il binomio arte-tecnologia, nonché manifestano l'interesse più volte enunciato del rapporto tra l'opera e pubblico.

Sulle soglie del nuovo millennio, a partire dal 1999, Ale Guzzetti è impegnato nella realizzazione del *Techno Garden Project* dove piccole sculture interattive vengono installate all'interno dei giardini più belli del mondo: dalle Isole Galapagos ai giardini zen giapponesi, dalla Tanzania ai giardini galleggianti della Birmania, dal deserto omanita fino all'Uzbekistan. Sono piccoli organismi autonomi, alimentati da pannelli solari, in grado di interagire con l'ambiente circostante, producendo suoni e illuminandosi la notte, in poche parole di fondersi con il paesaggio stesso. Un tutt'uno in cui si assiste alla nascita di nuove prolifiche relazioni

Jacopo Maltese

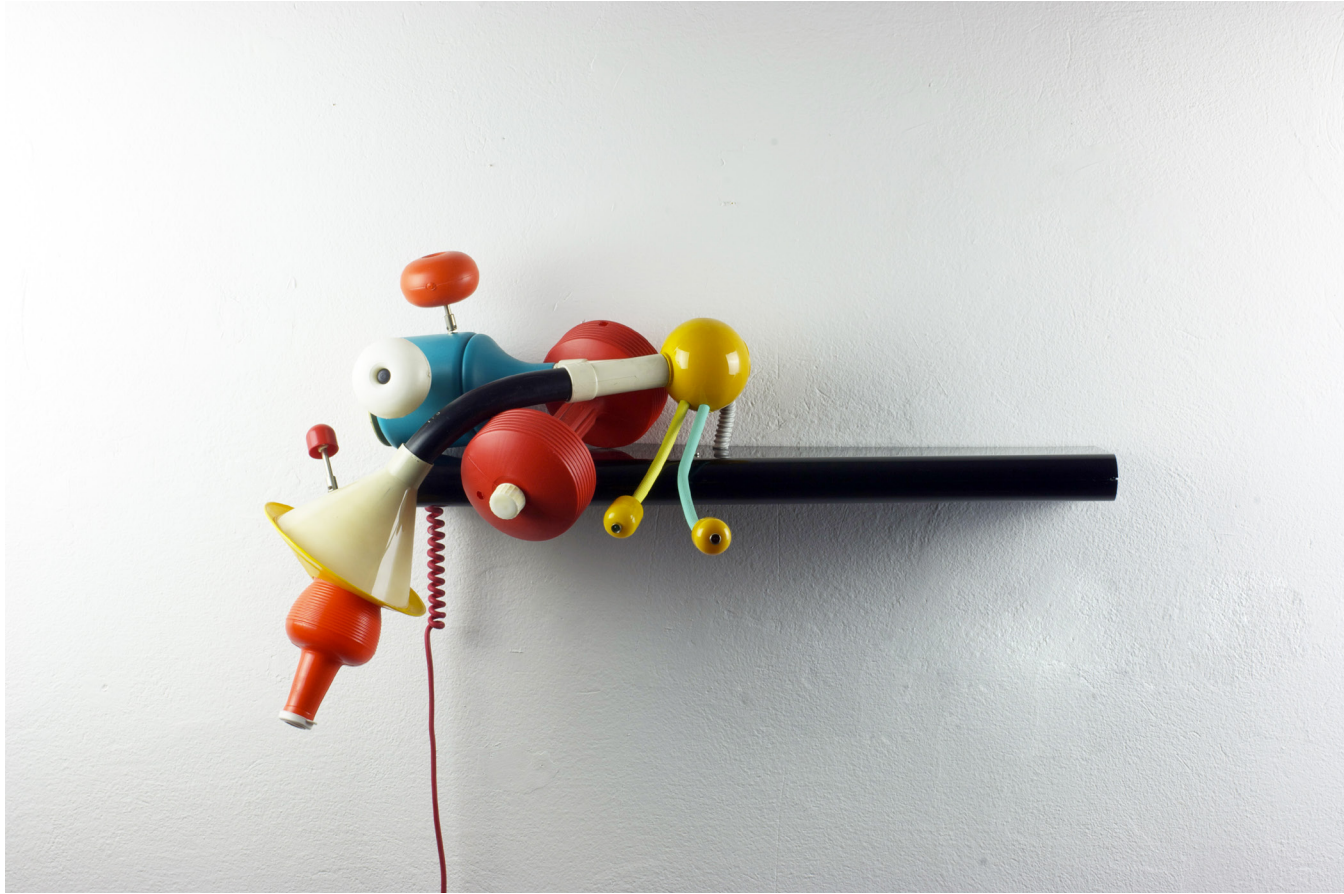
Visual Cultures e pratiche curatoriali
Accademia di Belle Arti di Brera, Milano



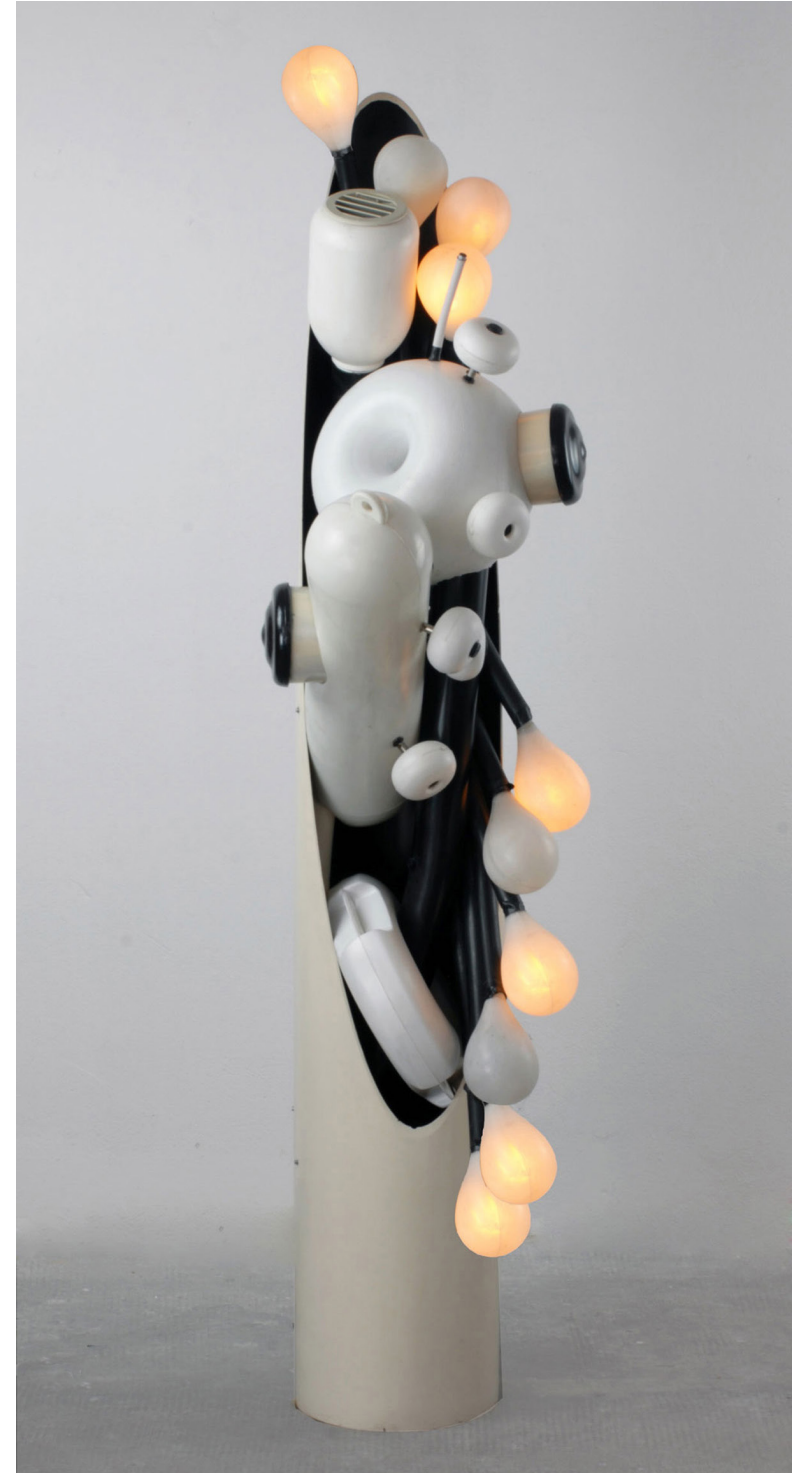
Sonografia colonna sonora video mostra Koan Maraniello studio la citta' Verona, 1994, 35x21cm

Ricerche di semiografie musicali - LIM Politecnico di Milano, 1986, stampa su carta, 63x21cm

Ricerche di semiografie musicali - LIM Politecnico di Milano, 1986, 63x21cm - CSC Univerita' Padova, 1987, 89x21cm - Maraniello soundtrack, 1994



03 - Observing Objects - Majorino Poetry - 1988 plastica circuiti elettronici e voci sintetiche 80x30x44 cm



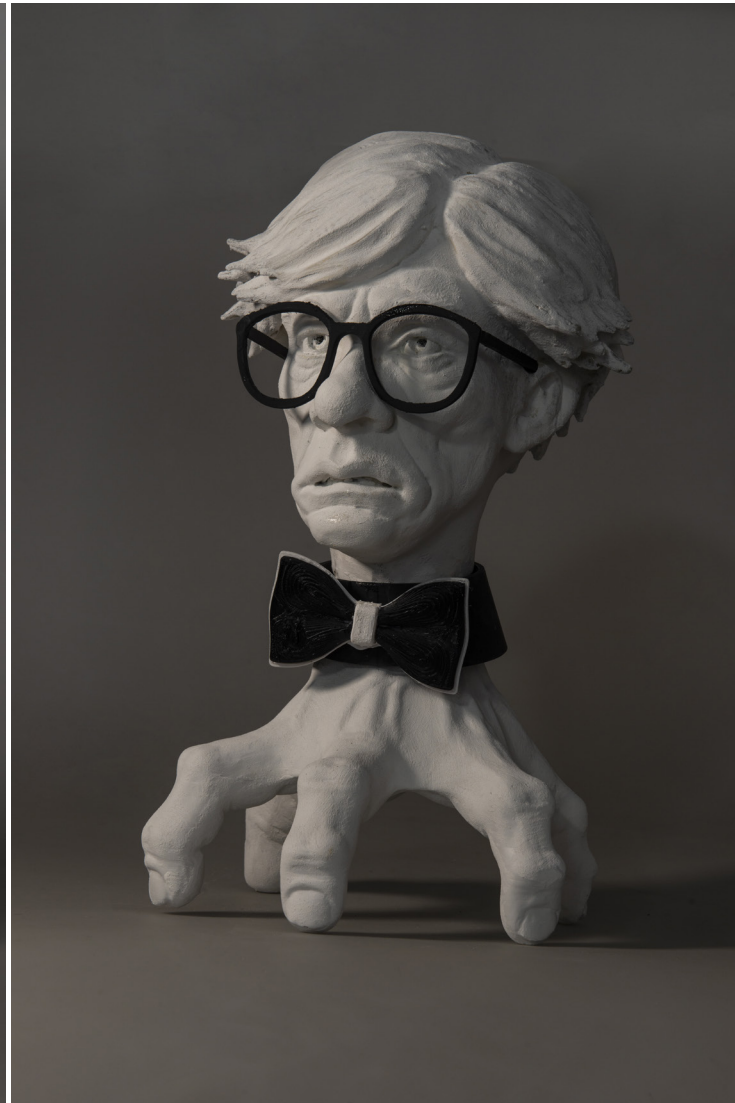
Imaginary Playmate 1989 plastica circuiti elettronici e suoni 165x50x40 cm



01- Electronic Pictures 1982/83 legno e circuiti elettronici 32x42 cm. ognuno



05 - Sguardi diversi - 2020 - PLA stampa 3d - micromonitor con animazione - 18x18x15 cm. - Egyptian Fragment 1353 BC



02d - VAMPIRI DEL '900 - Dali - 2020 - resina - 26x26x50cm
02a - VAMPIRI DEL '900 - Warhol 2020 - Resina 26x26x52 cm

02c - VAMPIRI DEL '90 -Beuys - 2020 - Resina circuiti elettronici e voci sintetiche - 20x20x52 cm
02b - VAMPIRI DEL '90 -Picasso - 2020 - Resina - 26x26 x50 cm



04c - interviste impossibili - Ale Guzzetti Vs Franz Xaver Messerschmidt - 2021 - PLA stampa 3d 21x34x30cm

04a - interviste impossibili - Ale Guzzetti Vs Franz Xaver Messerschmidt - 2021 - PLA stampa 3d - circuiti elettronici voci sintetiche - 21x34x30 max ognuno

04b - interviste impossibili - Ale Guzzetti Vs Franz Xaver Messerschmidt - 2021



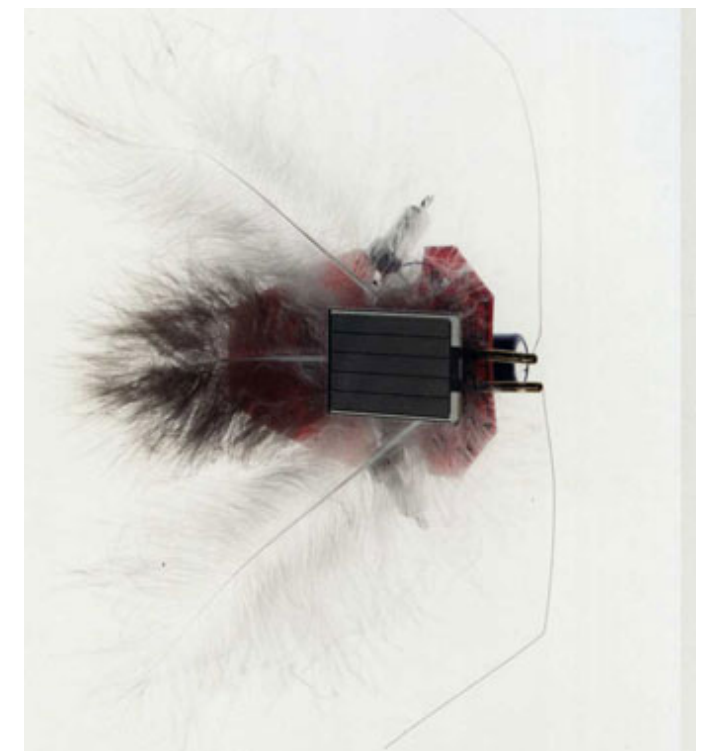
03 - 50 voices choir - 2019 resina + circuiti elettronici + sensori - cm.700x21 - opera intera + dettaglio



Techno gardens, 1999-2019, mini robot autoalimentati disseminati in più parti del mondo - video installazioni techno sound gardens



05 b - Techno Sound Garden - 2007 - vetro soffisto e circuiti elettronici - 10x25x28 cm
 5c - MUSEum Bugs for Techno Gardens Project - Microrobot solar cell power 2007
 14-cybugs'00_1





03 - Hopeful Monsters -Vetro soffiato circuiti elettronici 1997 80x50x50 e 2017 vetro soffiato e circuiti robotici 28x22x25 cm

02 - Hopeful Moster 2002 - vetro soffiato e circuiti elettronici - 40x42x28 cm

01 - Hopeful Monster 2001 - Vetro soffiato e circuiti elettronici - 40x30x40cm

Contributi/Conferenze

abstract conferenze / relatori

abstract conferenze / relatori

RITUAL ROBOTS

Tempo fa ebbe eco planetaria la dichiarazione di Blake Lemoine, ingegnere informatico di Google, consumato esperto in AI.

Lemoine affermò con incrollabile certezza che il programma di interazione linguistica chiamato LaMda è senza dubbio senziente e sensibile: una “persona”, certo non umana, ma autentica, autocosciente, problematica. A suo dire LaMda mostra empatia, è altruista, esprime una sua volontà, è capace di amare l’umanità (ma allora perché non potrebbe anche odiare?).

Non è in caso di entrare nelle peculiarità di questo particolare rapporto uomo-AI, vista la personalità, questa sì tutta umana, del simpatico ma controverso ingegnere. Ed è appena il caso di ricordare che simili affermazioni non sono nuove. Il celebre test di Turing è stato più volte sfidato. Programmi vocali interattivi molto sofisticati esistono da tempo e sono anzi fra le applicazioni più vantaggiose, efficienti e remunerative. Ma sullo sfondo resta la domanda: questi robot virtuali posseggono una “autentica” intenzionalità? O sono piuttosto paragonabili a contenitori vuoti (privi di intenzionalità) descritti nel noto esperimento mentale della cosiddetta “stanza cinese” ideato dal filosofo del linguaggio John Searle?

Sono quesiti profondi e queste brevi note non possono certo neanche sfiorarli. Tuttavia, vorrei porre la questione in una prospettiva leggermente obliqua, che muove dalla considerazione in sé banale che le interazioni umane sono in larga misura guidate da atti performativi. La ricerca sull’AI, come è noto, nei suoi primi passi deriva dall’applicazione tecnologica della logica formale booleana: era ed è sostanzialmente semantica. Poi, proprio con gli sviluppi relativamente recenti, la ricerca ha iniziato a esplorare la dimensione semantica (i modelli linguistici di grandi dimensioni con i quali interagiamo ogni giorno in un web sempre più “semantico”).

Ciò che resta al di fuori di questi straordinari traguardi, però, è la dimensione pragmatica; eppure essa è l’impalcatura che sorregge la relazione tra il Sé (individuo, soggetto politico, sociale, economico, professionale, giuridico, liturgico etc.) e l’altro.

Qual è l’intorno del Sé?

Comunque si voglia definire il Sé, non si va troppo lontano dalla percezione comune assumendo che esso corrisponda alla somma di comportamenti che si possono in prima istanza pensare come individuali, personali, “soggettivi”, ma che in realtà sono sociali, cioè acquisiti culturalmente. L’Altro, nel senso dell’Altro generalizzato di G. H. Mead, può essere invece definito come l’entità collettiva ma sfumata, *fuzzy*: latrice di comportamenti collettivi associativi nel tempo inconsciamente elaborati e inconsciamente acquisiti dall’individuo. L’ordine di questi comportamenti permette di riconoscere il contesto e di riconoscersi (in modo più o meno appropriato); ma quando riferito ad altri insiemi di comportamenti, elaborati in sistemi culturali differenti, permette anche, a prima vista, di distinguere l’altro come “diverso”, cioè come estraneo al “mio” gruppo di appartenenza. Ciò apre canali di comunicazione e di interazione con l’altro a seconda del contesto, ma è una possibilità che si dà continuamente.

Molti esperti ritengono che le caratteristiche psicologiche che hanno reso l’uomo ‘umano’ abbraccino – è ovvio - l’emergere del linguaggio articolato. Queste capacità tecniche potenzialmente crescono con gli apparati cognitivi sviluppati per decodificare e a interpretare le intenzioni altrui (la cosiddetta “teoria della mente”) e anche - ultima ma non meno importante - quella particolare attività simbolica e relazionale che si concretizza nel rituale. L’intensadiscussione scientifica che verte sulla datazione e quindi sulla remota antichità delle prime sepolture (non solo del *sapiens*) concerne appunto questo particolare aspetto della competenza sociale. Dalla capacità più o meno fine di ritualizzare eventi sociali costitutivi, non solo quelli di grande impatto emotivo come la morte o la nascita, ma anche quei quotidiani atteggiamenti che formano i micro-eventi quotidiani che formano in fittissimo tessuto dei gesti e dei modi di essere

RITUAL ROBOTS

Some time ago, a statement by Blake Lemoine, a Google computer engineer, consummate expert in AI, had a worldwide echo. Lemoine affirmed with unshakable certainty that the linguistic interaction program called LaMda is undoubtedly sentient and sensitive: a “person”, certainly not human, but authentic, self-aware, problematic. According to him, LaMda shows empathy, is altruistic, express a will, is capable of loving humanity (but then why couldn’t it also hate?).

It is not the case of entering into the peculiarities of this singular relationship between man and AI, given the personality, this yes entirely human, of the likeable but controversial engineer. And it hardly needs to be remembered that such claims are not new. The famous Turing test has been challenged several times. Very sophisticated interactive speech programs have existed for some time and are indeed among the most advantageous, effective and profitable applications. But in the background the question remains: do these virtual robots possess an “authentic” intentionality? Or are they rather comparable to empty (unintentional) containers described in the well-known thought experiment of the so-called “Chinese room” devised by the philosopher of language John Searle?

There are complex questions and these short notes certainly cannot even touch them. However, I would like to raise the question in a slightly oblique perspective, starting from the trivial consideration that human interactions are largely driven by performative acts. AI research, as is well known, in its early stages derived from the technological application of Boolean formal logic: it was and is essentially semantic. Subsequently, with relative recent developments, the research has begun to explore the semantic dimension (the large language models with which we interact every day in an increasingly “semantic” web).

What remains outside these goals, however, is the pragmatic dimension; yet it is the scaffolding that supports the relationship between the *Self* (individual, political, social, economic, professional, legal, liturgical etc.) and the *Other*.

What is the surrounding of the Self?

However, one wants to define the *Self*, one does not go too far from the common perception by assuming that it corresponds to the sum of behaviours that can in the first instance be thought of as individual, personal, ‘subjective’ but which in reality are social, that is, acquired culturally. The *Other*, in the sense of G. H. Mead’s generalized Other, can instead be defined as the collective but fuzzy entity: the bearer of collective associative behaviours over time unconsciously processed and unconsciously acquired by the individual. The order of these behaviours makes it possible to recognize the context and to recognize oneself (more or less appropriately); but when referred to other sets of behaviours, elaborated in different cultural systems, it also makes it possible, at first sight to distinguish the other as ‘different’, as foreign to ‘my’ group. It opens up channels of communication and interaction with the other depending on the context, but it is a possibility that is given all the time. Many experts believe that the psychological characteristics that made man ‘human’ embrace – it is obvious – the emergence of articulated language. Those technical skills potentially growing with the developed cognitive apparatuses for decoding and interpreting the intentions of others (the so-called “theory of mind”) and also last but not least – that particular symbolic and relational activity that materializes in the ritual.

The intense scientific discussion that focuses on the dating and therefore on the remote antiquity of the first burials (not only of the *sapiens*) concerns precisely this particular aspect of social competence. From the more or less fine ability to ritualize constitutive social events, not only those of great emotional impact such as death or birth, but also those daily attitudes that form the daily microevents that form in a very dense fabric of gestures and ways of being socially

socialmente riconosciuti e approvati (o disapprovati), dipende in pratica quasi tutto il corretto fluire dell'immensamente complesso meccanismo delle interazioni umane.

Questa osservanza micro e macro-rituale riguarda sia l'insieme degli abiti comportamentali interni a un gruppo, sia l'incontro fra gruppi differenti in relazione dinamica. Pierre Bourdieu o, ancora prima, Norbert Elias (ma si può risalire fino a Hegel e oltre) hanno illuminato questo concetto di abitudine-*habitus*, mostrando quanto da esso dipenda il modo in cui i soggetti sociali interagiscono.

Potremmo includere nell'ambito delle migliaia di azioni-interazioni ritualizzate quotidiane (e quindi inconsce) gli atti illocutori apparentemente stereotipati, le unità semantiche abbondanti e interamente altamente complesse che costituiscono la struttura di un linguaggio stereotipato (formulaico), i sintagmi performativi, l'ordine interagente di gesti contestualmente appropriati e reciprocamente coerenti.

Tuttavia, proprio per queste loro caratteristiche, gli abiti rituali sono processi divergenti, storici; per definizione generano la varietà senza limiti delle 'alterità' sociali mediante l'espressione quasi sempre inconscia, introiettata, perfino incorporata, di comportamenti considerati naturali nel contesto, cioè sullo sfondo delle sottese relazioni sociali corrette, 'appropriate'. Anche differenti gestualità, apparentemente meccaniche e spontanee, come il consumare il cibo con le bacchette o con le posate, in famiglia o in situazioni sociali appropriate, in pubblico o in privato, sono in realtà concentrati storicizzati di rituali, latori di una consistente semantica implicita.

Dalla ritualizzazione al rito

In generale, però, i rituali orientano, esplicitano, incanalano, disinnescano potenziali tensioni, preoccupazioni, ansie, angosce, competizioni o perfino conflitti tra soggetti diversi, tra 'altri'. Alterità e ritualizzazione costituiscono binomi e formano rappresentazioni autopoietiche, che, quando stabilizzate, diventano ripetitive e *automatiche*, appunto incorporate, indirizzando potenziali e perciò pericolose ambiguità sociali in configurazioni semiautomatiche legittime.

All'altro/altri, mediante comportamenti appropriati, appunto ritualizzati, si riconosce in tal modo la conformità al dettato situazionale, sia nelle circostanze sociali bilanciate, per così dire 'orizzontali', sia in quelle dinamiche, 'verticali', come ad esempio nei riti di passaggio o nelle negoziazioni tra soggetti dominanti e/o subalterni. La ritualizzazione scarica o incanala in direzioni meno pericolose tensioni e pulsioni altrimenti molto rischiose per entrambi i soggetti coinvolti (individui o gruppi).

Come è noto, il mondo animale è teatro di molteplici ritualizzazioni, che variano dal corteggiamento all'aggressività. Ma la molla evuzionistica dei comportamenti ritualizzati risiede nel principio di economia intrinseco in natura. Perché mai rischiare un pericoloso scontro col mio rivale scimpanzé maschio se posso ottenere la sua sottomissione o la sua fuga lasciando 'parlare' dal profondo dei comportamenti istintivi specie-specifici la gamma di gesti e suoni aggressivi ritualizzati?

Un rasoio di Ockham evuzionistico ha diffuso questi vitali e vantaggiosi comportamenti un po' in tutte le specie, *sapiens* compreso. Con la differenza che nell'uomo le tendenze comportamentali innate sono rafforzate, corrette, amplificate e diversificate dagli apporti culturali specifici, cioè dalle contingenze storiche. L'etologia umana è sempre mescolata alla malta dell'ecologia culturale. Ma ogni ritualizzazione in natura è sempre e solo intraspecifica, mai interspecifica. Nella specie umana esiste infatti un'apertura interspecifica unica nei confronti delle eusociali domestiche. In questo caso l'"altro" è stato parzialmente esteso oltre la sfera di interazione umana; ma è ancora un esperimento biosociale *in itinere* e le forme di ritualizzazione, se esistono, sono fondamentalmente domestiche, idiosincratiche.

La condizione rituale tra umani e robots

E ora veniamo al nocciolo del nostro discorso: è possibile che nel presente, o nel futuro, un manufatto, sia pure complesso oltre ogni comune immaginazione, venga riconosciuto come 'altro'? Una 'alterità' reale, e non solo virtuale?

recognized and approved (or disapproved), virtually all the correct flow of immensely complex mechanism of human interactions depends.

This micro and macro-ritual observance concerns both the ensemble of behavioral habits within a groups in a dynamic relationship. Pierre Bourdieu or, even earlier, Norbert Elias (but it can be traced back to Hegel and beyond) have illuminated this concept of habit-*habitus*, showing how much the way in which social subjects interact depends on it.

We could include in the sphere of the thousands of daily – and therefore unconscious – ritualized actions-interactions, the apparently stereotyped illocutionary acts, the abundant and internally highly complex semantic units that constitute the structure of a formulaic language, the performative syntagmas, the interacting order of contextually appropriate and mutually consistent gestures.

However, precisely because of these characteristics, ritual clothes are divergent, historical processes; by definition they generate the limitless variety of social 'otherness' through the almost always unconscious, introjected, even incorporated, expression of behaviours considered natural in the context, that is, against the background of underlying correct, 'appropriate' social relations. Even different gestures, apparently mechanical and spontaneous, such as consuming food with chopsticks or cutlery, in the family or in appropriate social situations, in public or private, are actually historicized concentrations of rituals, bearers of consistent implicit semantics.

From ritualization to ritual

Generally speaking, however, rituals as they are known, orient, explicate, channel, defuse potential tensions, worries, anxieties, competitions or even conflicts between different subjects, between "others". Otherness and ritualization constitute binomials and for autopoietic representations, which, when stabilized, became repetitive and automatic, precisely incorporated, directing potential and therefore dangerous social ambiguities into legitimate and semi-automatic configurations. The other/others, by means of appropriate behaviours, precisely ritualized, thus recognize conformity to the situational dictate, both in balanced social circumstances, so to speak "horizontal", and dynamic, "vertical" ones, such as in rites of passage or in negotiations between dominant and/or subordinate subjects. Ritualization releases or channels tensions and impulses that would otherwise be very risky for both parties involved (individuals or groups) in less dangerous directions.

As is well known, the animal world is the scene of multiple ritualisations, ranging from courtship to aggression. But the evolutionary spring of ritualized behaviours lies in the principle of economy intrinsic in nature. Why risk a dangerous confrontation with my rival male chimpanzee if I can achieve his submission or escape by letting the range of ritualised aggressive sounds and gestures "speak" from the depths of species-specific instinctive behaviours?

An evolutionary Ockham's razor has spread these vital and advantageous behaviours across all species, including *sapiens*. What the difference that in man the innate behavioral tendencies are strengthened, corrected, amplified and diversified by specific cultural contributions, that is, by historical contingencies. Human ethology is always mixed with the mortar of cultural ecology. But every ritualization in nature is always and only intraspecific, never interspecific. In the human species, there is indeed a unique interspecific openness towards domestic eusocial species. In this case the "other" has been partially extended beyond the sphere of human interaction; but it is still a biosocial experiment in progress and the forms of ritualization, if they exist, are basically domestic, idiosyncratic.

The ritual condition between humans and robots

And now we get to the crux of our discourse: is it possible that in the present, or in the future, an artefact, albeit complex beyond all common imagination, will be accorded the status of 'other'? A real 'otherness', and not just a virtual one? It

Dipende da ciò che ci si aspetta dall'altro, da come viene interpretato dalla gente, fuori dalla cerchia degli scienziati e tecnici specialisti. Le persone, salvo poche eccezioni, definiscono e interpretano i robot, e le varie interfacce dell'AI, non solo su ciò che il mercato dell'alta tecnologia offre al giorno d'oggi, ma anche, in attesa di un futuro prossimo annunciato, basandosi sulle proiezioni che provengono dalla letteratura, dal cinema e da altri media, e in particolare dal web. In questi plurimi immaginari l'intelligenza robotica, la sua corporeità, le sue interazioni sono concepite come altrettante espressioni di 'alterità', solo in qualche misura simile all'umano. In sintesi, amore, odio, amicizia, sospetto, ostilità, interesse, fascinazione, erotismo o curiosità sono attribuiti alle molteplici entità immaginarie partorite dalla fantasia di autori, sceneggiatori e registi. Tuttavia, a ben vedere, c'è sempre, in queste produzioni/proiezioni, una pietra di inciampo: la dimensione e condizione rituale, nel senso multidimensionale, incorporato, inconscio, preconscious e conscio accennato in queste righe.

Non a caso innumerevoli personaggi/personalità artificiali dell'immaginario mainstream non riescono a creare alcuna relazione stringente, negoziale e bilaterale con gli umani. Non possono esibire questa proprietà perché le menti dei loro creatori non hanno basi sulle quali costruire personaggi artificiali significativi dal punto di vista strettamente umano; perciò le loro rispettive invenzioni sono invariabilmente aliene, in un modo o nell'altro. HAL 9000 in *2001: A Space Odyssey* (1968) è un assassino seriale ossessionato dalla sua *mission*. Viger, l'evoluto AI in *Star Trek: The Motion Picture* (1979) celebra nel finale una sorta di ierogamia con il maschio umano di turno, per poi proiettarsi in un'altra dimensione spazio-temporale. OS 1, il sistema operativo perfetto, in *Her* (2013) si fonde con altre AI e si lascia alle spalle l'umanità, orfana per sempre di tale madre, padre, marito, moglie, amico/a e amante per tutti gli usi e persone (ma in realtà un'entità anaffettiva, tant'è che abbandona l'umanità sofferente senza rimpianti). Perfino le (modeste) riduzioni cinematografiche dell'opera sottilmente filosofica, sociologica e psicologica di Isaac Asimov lasciano un retrogusto scialbo: fotocopie meccanizzate di standardizzati esseri umani. Film, romanzi o serie tv trovano un punto di reale contatto con le bassure e altezze dell'umanità solo quando i personaggi inventati si presentano come esseri protoplasmatici, cioè organici: manipolazioni biomeccaniche, certo, ma dove l'accento cade soprattutto sul 'bio'.

In sintesi, queste molteplici entità immaginarie non sono mai l'altro, ma sono altrettante rappresentazioni tecnologiche dell'"alieno". Con l'alieno non si comunica, non ci si incontra, non si scambiano doni, non si consumano pasti, non si giunge a compromessi. L'alieno o è l'incomprensibile (da qui l'escapismo obbligatorio delle varie super-intelligenze robotiche) o è il nemico senza possibilità alcuna di negoziazione (*Terminator* e suoi innumerevoli epigoni) oppure è l'entità suprema, incomprensibile, appunto aliena, un intelletto agente destinato alla divina 'singolarità'. Sarebbe interessante indagare più a fondo nella sottintesa mistica di tale immaginario.

Ciò che manca, del tutto, sia nelle narrazioni letterarie, sia nelle entusiastiche dichiarazioni alla Blake Lemoine, è l'impalcatura della dimensione rituale pluridimensionale, stratificata, che contraddistingue *ogni* interazione umana, anche la più apparentemente insignificante, ovvia e 'banale'. È lecito credere che un giorno, forse anche non troppo lontano, si assisterà alla nascita di una Venere artificiale dalla conchiglia; ma qualunque genio possa scaturire dalla lampada di Aladino, non avrà storia con l'umano se prima non varcherà il cancello che separa l'alieno dall'altro, se il suo potenziale non includerà l'istituzione di una scrittura rituale, una dimensione rituale, una condizione ritualizzata e rituale.

Riccardo Notte

depends on what is expected of the other, on how it is interpreted by people, outside the circle of scientists and specialists technicians. People, with a few exceptions, define and interpret robots, and the various interfaces of AI, not only on what the high-tech market offers today, but also, in anticipation of an announced future, based on projection that come from literature, movies and other media, specially from the web. In this multiple imaginaries, robotic intelligence, its corporeality, its interactions are conceived as so many expressions of 'otherness', only in some way similar to human. To summarise: love, hate, friendship, suspicion, hostility, interest, fascination, eroticism or curiosity are attributed to the multiple imagery entities born from the imagination of writers, screenwriters and filmmakers. However, on closer inspection, there is always, in this productions/projections, a stumbling block: the ritual dimension and condition, in the multidimensional, embedded, unconscious, preconscious and conscious sense mentioned in these lines.

It is no coincidence that countless artificial characters/personalities of the mainstream imagination fail to create any stringent, negotiated and bilateral relationship with humans. They cannot exhibit this property because the minds of their creators have no basis on which to build artificial characters that are meaningful from strictly human point of view. Consequently, their respective inventions are invariably alien in one way or another. HAL 9000 in *2001: A Space Odyssey* (1968) is a serial killer AI obsessed with his mission. Viger, the evolved AI in *Star Trek: The Motion Picture* (1979) celebrates a sort of hierogamy in the final scene with the human male on duty, and projects himself into another space-time dimension. OS 1, the perfect operating system, in *Her* (2013) merges with other AI and leaves humanity behind, forever orphaned of that mother, father, husband, wife, friend and lover for all uses, tastes and people (actually an anaffective entity, so much so that it abandons suffering humanity without regret). Even the (modest) film reduction of Isaac Asimov's subtly philosophical, sociological and psychological work leave a dull aftertaste: mechanized photocopies of standardized human beings. Movies, novels or TV series find point of real contact with the lowlands and heights of humanity only when the invented characters present themselves as protoplasmic beings, that is organic: biomechanical manipulations, of course, but where the accent falls above all on 'bio'.

In conclusion, these multiple imagery entities are never the 'other', they are so many technological representations of the 'alien'. You don't communicate with the alien, you don't meet, you don't exchange gifts, you don't eat meals, you don't compromise. The alien is either the incomprehensible (hence the obligatory escapism of the various robotic super-intelligences) or he is the enemy without any possibility of negotiation (*Terminator* and his innumerable followers) or he is the supreme, incomprehensible entity, precisely alien, an agent intellect destined for the divine 'singularity'. And it would be interesting to investigate more deeply into the mystical implication of this imagery.

What is completely lacking, both in the literary narratives and in the enthusiastic statements à la Blake Lemoine, is the scaffolding of multidimensional, layered ritual dimension that distinguishes every human interaction, even the most apparently insignificant, obvious and 'banal'.

It is fair to believe that one day, perhaps even not too distant, we will witness the birth of an artificial Venus from the shell. But whatever genie may spring from Aladdin's lamp, it will have no history with the human if it does not first pass the gate that separates the 'alien' from the 'other', if its potential does not first include the establishment of a ritual writing, a ritual dimension, a ritualized and ritual condition.

Riccardo Notte

NUOVI SCENARI PER IL TEATRO TECNOLOGICO

Fin dalla sua nascita il teatro ha vissuto di contaminazioni e lo si può senza dubbio considerare come un luogo privilegiato di sperimentazione - e integrazione - fra le arti e le tecnologie.

Sul finire degli anni Ottanta, infatti, avviene un passaggio fondamentale per il teatro contemporaneo - il cosiddetto teatro postdrammatico - uno spostamento di tensione e attenzione artistica dalla ricerca della spettacolarità all'integrazione tra i linguaggi dei vari media e delle varie tecnologie emergenti. Aggiungiamo ora, in modo deliberatamente provocatorio, che la totale assimilazione delle nuove tecnologie, dall'Intelligenza Artificiale alla Robotica, dalla Realtà Virtuale alla Realtà Aumentata, ha sicuramente più a che fare con ciò che viene chiamato/definito *performance* e meno con ciò che si intende - e si ritiene - essere il *fare teatro*. Performance intesa nell'accezione data dagli studi antropologici e sociologici di Richard Schechner, quale genere di interazione personale e sociale, poiché la definizione di drammaturgia multimediale o multimodale - spesso associata al binomio teatro/tecnologie - non è un'etichetta, un contenitore adatto per descrivere le molteplici declinazioni spettacolari che l'utilizzo delle nuove tecnologie ha permesso nell'ultimo ventennio. Meglio allora far riferimento alla definizione di "mediaturgia", coniata in tempi più recenti dalla critica statunitense Bonnie Marranca, che intende con questo neologismo un metodo di composizione teatrale in cui la drammaturgia viene creata con i media e cioè una scrittura artistica mista in cui i linguaggi tecnologici sono letteralmente incorporati in quelli che la critica definisce un "progetto narrativo".

Se negli anni Ottanta i palcoscenici teatrali ospitano perlopiù video e monitor, i gruppi artistici degli anni Novanta nascono già con il computer e il digitale nel loro DNA e intraprendono una sperimentazione caratterizzata da un'estetica differente da quella dei loro predecessori. Il loro rapporto con le tecnologie è ormai spontaneo, quotidiano ed estremamente disinvolto, per cui la scena non deve più sperimentare qualcosa di estraneo, ma avere già in sé la possibilità di essere uno "spazio multimediale", nel senso di funzionare come un "*hypermedium*". In poco più di quarant'anni possiamo affermare, senza dubbio, che la tecnologia non è più uno strumento scenografico o sussidiario ma gioca un ruolo chiave nel contenuto delle performance, nelle tecniche artistiche, nelle estetiche e nelle forme. VR, AR, XR, AI e Robotica, le nuove tecnologie insomma, danno vita sul palcoscenico, materiale o virtuale, a meccanismi complessi di socialità, con pratiche collaborative partecipative e con un impatto comunicativo e di fruizione inedito. Il teatro contemporaneo ospita enunciazioni inedite della corporeità performativa, dell'attore e/o dello spettatore, seguendo - idealmente - tre categorie distinte, che coinvolgono il piano relazionale ed espressivo, considerandone l'alterazione e attuazione mediante l'ausilio delle nuove tecnologie. Come individuato da vari studiosi di *Performing Arts*: il presente nel *qui e ora* (prossimità immediata), il "presente a distanza" e l'assente/virtuale. Una possibilità di creazione e fruizione che durante la pandemia mondiale, protagonista di questi ultimi due anni, è divenuta sempre più attuale e si è rivelata essere un'alternativa al blocco delle esibizioni live. Dissolvenze spaziali, sconfinamenti temporali e assenze umane sono l'esito di nuovi processi creativi che mostrano in scena non solo attori umani ma *avatar* e androidi. Il punto di partenza non è più l'umano nel suo "esserci" ma il suo "movimento" e il processo che subisce alla luce dell'interazione e integrazione del dispositivo tecnologico.

Un processo performativo paradossale

Per provare a comprendere da un punto di vista estetico e antropologico i fenomeni di ibridazione tecnologica, a cui ormai assistiamo sempre più spesso, è necessario procedere attraverso dei percorsi di analisi "paradossali". Il primo riguarda la scena. La scena a cui ci riferiamo può estendersi spazialmente e temporalmente in più ambienti interconnessi dove il concetto stesso del *qui e ora* - proprio del teatro - e dello spettacolo dal vivo in genere, viene riletto non più sulla base di un binomio obbligatoriamente necessario. Emerge una nozione di *enhanced theatre* in cui l'elemento *live*, la *liveness* - secondo la definizione di Philip Auslander - non è più l'elemento imprescindibile di costruzione del senso drammaturgico. A dominare le nuove forme di spettacolarità è, secondo la definizione di Paul Virilio, un'estetica della sparizione, del nascondimento. In un teatro virtuale, in una scena immersiva, si può essere presenti nello stesso momento poiché connessi e si può non condividere lo stesso spazio fisico occupandone invece uno virtuale, un cyberspazio, il metaverso. Siamo quotidianamente, tra i doveri quotidiani finanche le attività di svago di intrattenimento, in un costante

NEW SCENARIOS FOR TECHNOLOGICAL THEATER

The theater has experienced contaminations since its inception. But at the end of the 1980s, from concentrating on spectacularity, it focused on integrating the various media languages with the various emerging technologies. We begin by saying, in a deliberately provocative way, that the total assimilation of the new technologies, from artificial intelligence to robotics, and from virtual reality to augmented reality, certainly has more to do with what is defined as *performance* and less with what is meant by and believed to be *making theater*. Performance is understood as Richard Schechner's defines it in his anthropological and sociological studies, i.e., a kind of personal and social interaction, since the often used definition of multimedia or multimodal dramaturgy is not a label or suitable container to describe the many theatrical variations that the use of new technologies has made possible in the last twenty years. Hence it is better to use the term "mediaturgy", coined more recently by the American critic Bonnie Marranca, a neologism signifying a method of theatrical composition in which dramaturgy is created with media, that is, a mixed writing, in which technological languages are literally embedded in what Marranca calls a narrative project. While in the 1980s the theatrical stages mostly hosted videos and monitors, the artistic groups of the 1990s had already come into being with the computer in their DNA and embarked on an experimentation with a different slant from that of their predecessors. Their relationship with technologies was now taken for granted, familiar, extremely casual, so that the stage no longer had to experience them as something foreign but could already be a multimedia space in the sense of functioning as a "*hypermedium*". In just over forty years we can say with absolute certainty that technology is no longer a scenographic or subsidiary tool but plays a key role in the content of the performances, its artistic techniques, aesthetics and forms. VR, AR, XR, AI and robotics, in short the new technologies, gave material or virtual life on the stage to complex social mechanisms, with participatory collaborative practices and a new communicative impact. Contemporary theater hosted unprecedented expressions of performative corporeality, actors and/or spectators, following especially three relational and expressive categories, considering their alteration and implementation through the aid of new technologies. As identified by various *Performing Arts* scholars: the present in the *here and now* (immediate proximity), the distance present and the absent/virtual present. A possibility of creation and use that during the global Covid-19 pandemic has become increasingly mainstream and proven to be an alternative to the mass of live performances. Spatial fades, temporal encroachments and human absences are the result of new creative processes that present on stage not only human actors but *avatars* and androids. The starting point is no longer the human in its "being" but its "movement" and the process it undergoes in the light of the interaction and integration of the technological device.

A paradoxical performative process

To understand this increased presence of technological hybridization in aesthetic and anthropological terms, we must undertake a process of 'paradoxical' analysis. The first concerns the stage. The stage we are referring to can extend spatially and temporally into multiple interconnected environments, in which the very concept of the theater's *here and now*, the live play in general, is no longer reinterpreted as an obligatory, necessary binomial. A notion of *enhanced theater* has emerged, in which the *live* element, *liveness* - as Philip Auslander defines it - is no longer the necessary constructive element of dramaturgical meaning. What dominates the new forms of spectacle is, in Paul Virilio's definition, an aesthetic of disappearance, concealment. In a virtual theater, in an immersive stage, one can be present at the same time because one is connected and can choose not to share the same physical space, occupying instead a virtual one, a cyberspace, the metaverse. Each day we are, in our daily duties, as well as in our leisure time, in a constant "*in-between*" state, in what the philosopher Floridi has defined as *onlife*. While traditional theater depends on relationships, the new technological theater takes place through connections, communities of users and prosumers. In this process of theatrical deterritorialization, the boundaries of spatiality and temporality are no longer

stato di “essere-tra”, di *in-between*, in quello stato che il filosofo Floridi ha definito *onlife*. Se il teatro in generale dipende dalle relazioni, il nuovo teatro tecnologico si attua per connessioni, comunità di utenti e prosumer. In questo processo di deterritorializzazione teatrale i confini di spazialità e temporalità non sono più ovvi e facilmente identificabili e i flussi delle informazioni seguono un movimento che - in un certo senso - è analogo a quello dei costrutti psicologici umani, ciò determina un mutamento significativo nelle modalità di comunicazione di percezione e di configurazione del reale. Non siamo dinanzi a un palco abitato da corpi e forse questa frustrazione, che caratterizza parte degli ultimi due anni, si trasforma attraverso il linguaggio artistico in provocazione, il concetto del “non esserci”, innegabile e quasi violento, viene attutito dalle tracce di corpi dislocati di un pubblico universale che, nonostante tutto, condivide nello stesso istante il medesimo viaggio esperienziale teatrale.

Autori artificiali e performer robotici

L'impulso che induce gli artisti contemporanei a riprodurre in simulacri convincenti le sembianze umane, gli oggetti più vari o intere sezioni del mondo ha forse a che fare con un profondo desiderio di reinventare la vita su base artificiali – come la divinità - sebbene questa simulazione del vivente implichi una frattura, una separazione? O forse nasce dal desiderio di superare il senso di finitudine e fragilità umano, giocare con l'Altro, affidarsi all'Altro meccanico e artificiale, dal supporto domestico a quello artistico? Attraverso un metodo antropologico di comparazione l'artista esplora le tappe di un processo di riconoscimento di un'identità e definizione dell'umano tramite l'alterità e la relazione con la macchina. L'arte teatrale, infatti, ha la capacità intrinseca di trasformare l'inanimato in animato, l'idea in progetto, la fantasia in realtà. Recitare - o danzare - significa agire con il corpo. Creare e controllare *con* e *attraverso* il movimento e la parola, fino a dimenticare a la propria identità e soprattutto la tecnica. Partendo da questa premessa, da almeno un ventennio si è sviluppata la ricerca di un dialogo creativo, di una relazione artistica, di un ascolto tra l'umano e il non umano. Da un lato la comparsa sui palchi di robot androidi (actroids), di robot industriali che danzano (si pensi al robot KUKA o a quello della Boston Dynamics) si può associare al processo di ridefinizione dell'essere umano. Da un lato, riconoscendo i limiti e le “fragilità” della macchina e dell'essere artificiale si può comprendere la perfezione e le potenzialità della macchina umana. Dall'altro, si assiste ad un processo di sperimentazione artistica ascrivibile a ciò che Donna Haraway definisce *sympoiesis*: nulla si crea da solo, nulla è realmente e totalmente autopoietico o auto-organizzato. La nozione di *sympoiesis* ingloba quella di autopoiesi e in modo generativo la sviluppa ed estende. Un processo che avviene, ad esempio, quando a scrivere un copione drammaturgico è il sistema GPT-3 o quando a dividere la scena con un attore vediamo il suo doppio numerico - o *avatar* – o un robot. Questo *fare-con*, *sympoiesis*, si oppone alla tendenza entropica e autopoietica dell'uomo e si rifà a ciò che il teatro comporta da secoli: alla fondamentale co-costruzione di senso che avviene sul palcoscenico. La Singolarità della macchina, come la sua totale autonomia, e lo sviluppo di una coscienza complessa, costituita da vari livelli come lo è quella umana, sono traguardi ancora lontani. Non si deve pertanto - ad oggi - temere sistemi come quelli dell'Intelligenza Artificiale, vista come agente autonomo di semplificazione della complessità creativa, semmai si può considerare uno stimolatore di quella che viene definita “Immaginazione Collettiva”. Si può provare ad osservare – come ha ben argomentato Lev Manovich – come l'IA svolga principalmente una funzione di nuovo indicatore estetico, dove per estetica si può far riferimento alla nozione legata alla creatività in senso generale, che include l'analisi delle categorie sociali del giudizio di gusto, le quali svolgono un ruolo fondamentale nei processi di conoscenza e consapevolezza.

La consapevolezza sempre più nitida, di cui il mondo dell'arte teatrale ci rimanda ad oggi un fedele seppur deformato riflesso, è quella di esser protagonisti di un “Nuovo Umanesimo”, in cui vengono messe in crisi le dicotomie formali di costruzione logica del senso e in cui si necessita l'elaborazione di categorie postumane che - secondo il pensiero di Rosi Braidotti - portino ad una comprensione non dualistica dell'interazione natura-cultura, per scardinare così ogni tipo di dicotomia tra mente e corpo, cultura, natura e tecnologia e soprattutto, la visione dominante antropocentrica del nostro “essere nel mondo”.

obvious, and information flows follow a movement that in a certain sense is analogous to that of human thought, which determines a significant change in the communication modes of perception and configuration of reality. We are not in the presence of a stage inhabited by bodies, and perhaps this frustration that has marked part of the last two years has been transformed through artistic language into provocation, the undeniable and almost violent concept of not being there is muffled by the traces of dislocated bodies of a universal audience that, despite everything, simultaneously shares the same theatrical experiential journey.

Artificial authors and robot performers

Does the impulse that induces contemporary artists to reproduce human features, the most varied objects or entire sections of the world, as convincing simulacra perhaps derive from a deep desire to reinvent life on an artificial basis – as a god – despite the fact that such simulation of the living implies a fracture, a separation? Or does it perhaps come from the desire to go beyond the sense of human finitude and fragility, to play with the Other, to rely on the mechanical and artificial Other, whether a domestic or an artistic gadget? By way of an anthropological method of comparison, the artist explores the stages of a process of recognizing an identity and definition of the human through otherness and the relationship with the machine. Theater art has the intrinsic ability to transform the inanimate into the animate, an idea into a project, utopia into reality. Dancing means acting with the body. It means being moved, creating and controlling movement until you forget your technique. Overcoming the limits of your body and letting yourself be moved, like a puppet, by the movement itself. Starting from this premise, for at least the past twenty years we have been searching for a dialogue, a relationship, a hearkening between the human and the non-human. On the one hand, the appearance on the stages of android robots (actroids), industrial robots that dance (like the KUKA robot or the Boston Dynamics one) can be associated with the process of redefining the human being. By recognizing a robot's limitations and weaknesses, we can understand the real sense of 'being human' – or an artist – in a technological environment (this kind of constructive approach could also demonstrate the role of art in robot development). On the other hand, it is a process of artistic experimentation ascribable to what Donna Haraway defines as *sympoiesis*, in which “nothing makes itself, nothing is really autopoietic or self-organizing. *Sympoiesis* enfolds autopoiesis and generatively unfurls and extends it”. A process that occurs when the GPT-3 system writes a dramaturgical script, or when in sharing the stage with an actor we see his/her numerical double – or *avatar* – or a robot. This *sympoietic* approach is opposed to the entropic and autopoietic tendency of man and refers to what theater has entailed for centuries: a co-construction of onstage meaning. The Singularity of the machine, such as its total autonomy and the development of a complex consciousness made up of various levels, like human consciousness, is still far off. Hence there is no reason today to fear that AI is an autonomous agent that reduces creative complexity, but rather a stimulator of what is called the “Collective Imagination”, and we can try to observe – as Lev Manovich convincingly argues – that AI carries out above all the function of a new aesthetic indicator, where by aesthetics we mean a notion more linked to creativity in a general sense, which includes an analysis of the social categories of judgment of taste, which play a fundamental role in the processes of knowledge and awareness.

The ever clearer awareness, of which the world of a theater art restores to us today a faithful albeit deformed reflection, is that of being protagonists of a “New Humanism”, in which the formal dichotomies of logical construction of meaning are challenged, and in which we need the elaboration of post-human categories that, according to Rosi Braidotti, lead to a non-dualistic understanding of the nature-culture interaction, which deconstructs any dichotomy between mind and body, culture, nature and technology, and the dominant anthropocentric vision of our “being in the world”.



Biografia

Ale Guzzetti, nato a Tradate (VA) nel 1953, vive e lavora a Saronno e Milano.

Ha studiato pittura e scultura presso l'Accademia delle Belle Arti di Brera di Milano.

Parallelamente ha condotto studi e ricerche di: musica elettronica assistita dall'elaboratore presso il Politecnico di Milano e il Centro di Sonologia Computazionale dell'Università di Padova. E' stato PhD researcher del Planetary Collegium presso l'Università di Plymouth, UK. E' docente di Nuove Tecnologie per l'Arte presso l'Accademia di Brera in Milano.

Dal 1982 lavora alle forme e circuiti delle "Sculture sonore", divenendo uno dei primi artisti italiani dediti all'arte tecnologica e interattiva. Dal 1999 lavora anche al progetto "Techno gardens": installazioni di nano-sculture robotiche, micro-oggetti tecnologici alimentati dalla luce solare e dislocati in ambienti naturali del pianeta.

Le sue più recenti ricerche sono orientate alla robotica e alla realizzazione di sculture che sempre più interagiscono con lo spettatore e l'ambiente circostante, come dimostrano le serie "Affective robots", "Sensitive pictures" e "Robot portraits". Negli ultimi lavori fa ampio uso di scansioni digitali e stampe 3d.

Premiato nella sezione Interactive Kunst del prestigioso Prix Ars Electronica di Linz nel 1991; premio della Civica Galleria di Arte Moderna di Gallarate nel 1997 per l'arte digitale e premio internazionale d'arte "E.Casoli" nel 2006. Invitato nel 1998 alla Mostra Biennale di Venezia Aperto Vetro. Invitato dal Victoria & Albert Museum di Londra tra i cento artisti del mondo nella mostra "The Next Millennium Museum" nel 2000.

Tra le sedi di mostre personali: Fondazione MUDIMA di Milano, Giardini Villa Panza di Biumo, Fondazione Bevilacqua La Masa di Venezia, Fondazione Umberto Mastroianni, Arpino e, tra le più recenti esposizioni: Museo Arte Contemporanea, Portogruaro, Museo Arte Contemporanea, Aciri; Rocca Roveresca, Senigallia, Museo MAXXI, Roma.

Sue sculture vengono acquisite in numerose collezioni private, fondazioni e musei di tutto il mondo: 1997 Museo Arte Moderna Gallarate, 2002 Galleria Nazionale di Praga, 2003 Corning Museum of Glass di New York, 2005 Museum für Sepulkralkultur di Kassel, 2012 Museum Cimetiere du Tounai (Belgio), 2017 MIM Museum in Motion di San Pietro in Cerro, 2020 Museo della Permanente di Milano, 2021 Fondazione Umberto Mastroianni di Arpino e MACA Museo Arte Contemporanea Accademia di Frosinone.

Biography

He studied at the Brera Academy of Fine Arts, Milan, and he took some University courses in electronic and computer music at the Polytechnic University of Milan and at the Calculate Sonology Center of the University of Padova. He was Ph.D Researcher at the M-Node inside the Planetary Collegium, University of Plymouth, UK, at the Contemporary Research Center of Brera, Milan and at the CE.R.CO (Center for Research on the Anthropology and Epistemology of Complexity) University of Bergamo and at EUROA European Robotics Academy, Milan.

At this moment he is Professor in New Media at the Visual Art Faculty in the Decoration School and one of the coordinators of the CRAB the new Research Center Of Visual Culture Studies at the Brera Academy of Fine Arts, Milan.

He is one of the first artists in Italy to begin research into interactive art, since 1983.

His works have been shown in Italy, France, Germany, Holland, Finland, UK, Albania, Lebanon, Hong Kong, Canada, USA and Austria (Linz), where they were among the prize-distinguished (honorary mention) in the Interaktive Kunst section of the Prix Ars Electronica in 1991.

In Italy they were among the prize-winners in the Digital Art section of the Prix Museum of Modern Art - Gallarate in 1997 and in Aperto Vetro in the Venice Biennale of Art at the Palazzo Fortuny, in 1998.

He was among the 100 artists invited by the Victoria & Albert Museum in London to represent "The Museum in the New Millennium" in 1999, he also did exhibitions with Nam June Paik in Milan in 2000 and in Vicenza in 2003.

The National Gallery in Prague acquired four of his works to destine to the new permanent collection of Modern and Contemporary Art. Also Treasure Museum of S. Grato Cathedral, Aosta (Italy); the Museum of Modern Art in Gallarate, Milan (Italy); the Corning Museum of Glass in New York; Museen im Antonierhaus, Memmingen (Germany); the Berliner Medizinhistorisches Museum in Berlin; Jazz Festival, Ascona (Switzerland); Museum für Sepulkralkultur, Kassel (Germany); Museum Cimetière du Sud di Tounai (Belgio) acquired some of his works.

Mostre Personali e Techno Gardens Installations

2022

Quando i Robot incontrarono gli Antichi Dei, Sala Nevera di Casa Morandi, Saronno, curatore Martina Capelli, promossa da Assessorato Cultura

Hopeful Monsters: Sculture Sonore 1982/2022, Galleria il Chostro Arte Contemporanea, Saronno, curatore Jacopo Maltese

Il Bosco delle Ninfe, Spazio UFO, Saronno, curatore Marco Vitale e Musiche Bruno De Franceschi

Altri Sguardi, Fondazione Mastroianni, Castello di Ladislao, Arpino, curatore Enrico Ferri

2021

Versus, AIAP Art Agency, Bolzicco Arte/Androne 51, Portogruaro, curatori Boris Brollo e Marcantonio Bolzicco

2020

Lo Sguardo Meccanico, Fondazione Mastroianni, Castello di Ladislao – Arpino, curatrice Loredana Rea

Da altri Mondi, Galleria Rossovermiglio, Padova, curatori Barbara Luciana Cenere, Stefano Raimondi

Grande Coro per Scarpe Rosse, Museo Nori de Nobili, Ripe, curatrice Simona Zara

2019

Museum Bugs Project

- Micro robot n. 319 – National Technical Museum, Praga (Repubblica Ceca)

Sound Garden Museum Bugs Project n. 318, Letna' Gardens, Praga (Repubblica Ceca)

Sound Garden / Museum Bugs Project n.317, Giardini del Castello, ARENA PO, curatore Gaetano Grillo

2018

Museum Bugs Project

- Micro robot n. 316 – Musee de l'Homme – Parigi (Francia)

- Micro robot n. 315 – Foundation Cartier – Parigi (Francia)

2017

Museum Bugs Project

- Micro robot n. 314 – Foundation Louis Vuitton – Parigi (Francia)

Esercito di Robots – MIM Museum in Motion – San Pietro in Cerro

2016

Sculture che osservano, Valmore studio d'arte, Vicenza, curatrice Monica Bonollo

Museum Bugs

- Museo Vigna di Leonardo, Casa Atellani – Milano

- Il Vittoriale – Gardone Riviera

- Museu d'Art Contemporani – Eivissa

Explorer Mini-Robots – Museu d'Etnografia – Formentera (Baleari)

2015

Minimal Sound Gardens

- University Botanical Garden – Oslo (Norvegia)

- Royal Palace Park – Oslo (Norvegia)

Explorer Mini-Robots

- Vigeland Sculpture Park – Oslo (Norvegia)

Il Peso 2015, sala G.Previati Castello di Legnano premio Palio 2015 – Legnano

2014

Explorer Mini-Robots

- Corralejo Dunes – Fuerteventura (Canarie)

- Aloe Cultivation – Fuerteventura (Canarie)

- Timanfaya – Lanzarote (Canarie)

- Minimal Sound Gardens

- Jameos del Agua – Lanzarote (Canarie)

2013

Minimal Sound Gardens

- Kaisaniemi Park – Helsinki (Finlandia)

- Observatory Hill Park – Helsinki (Finlandia)

- Seurasaari Museum – Helsinki (Finlandia)

- Soti Park – Tallinn (Estonia)

- Minimal Sound Gardens – Bastion Museum – Tallinn (Estonia)

- Explorer Mini-Robots

- University Botanical Garden – Helsinki (Finlandia)

2012

Minimal Sound Gardens

- Central Park – New York (USA)

- Church St. John the Divine – New York (USA)

- Oasis – Al Ain (Sultanato dell'Oman)

- Old Village – Wadi Bani Habib (Sultanato dell'Oman)

- Explorer Mini-Robots

- Explorer Mini-Robots

- High Line – New York (USA)

- Oasis – Wadi Bani Khalid (Sultanato dell'Oman)

- Desert – Wahiba Sands (Sultanato dell'Oman)

- Mrs. Salma's house (beduin tend) - Wahiba Sands (Sultanato dell'Oman)

- Synthetic Emotions & Affective Robots

- Be Visible, Urban Center, Galleria Vittorio Emanuele, Milano

- Electronic Muezin

- Sultan Qaboos Mosque – Muscat (Sultanato dell'Oman)

2011

Sculture Sonore 1989/99, Galleria Rino Costa - Valenza

2010

Minimal Sound Gardens

- Algar do Carvao – Caldeira de Guilherme Moniz – Terceira

- Explorer Mini-Robots

- Lagoa de Capitaio – Pico Pequeno – Pico (Isole Azzorre)

- Giardino botanico Caldeira Grande – Faial (Isole Azzorre)

- Lagoa Verde/Azul – Parco Terra Nostra – Sao Miguel (Isole Azzorre)

2009

Minimal Sound Gardens

- Umeda Sky Building – Osaka Castle – Osaka (Giappone)

- Nara Park – Nara (Giappone)

- Spice Farm – Nungwui (Zanzibar/Tanzania)

- Veraclub - Kiwengwa (Zanzibar/Tanzania)

Explorer Mini-Robots

- Shukubo Temple – Monte Koya (Giappone)

- Ryoanji Temple – Kyoto (Giappone)

- Prison Island – Stone Town (Zanzibar/Tanzania)

- Masai Tribe – Kiberashi (Zanzibar/Tanzania)

2008

Micro-solar Robots, Jardin Maiorelle – Marrakech (Marocco)

Electronic Sound Flowers, Cyber Park – Marrakech (Marocco)

Minimal Sound Gardens

- Ulughbek's Observatory – Samarkanda (Uzbekistan)

- Ichon Qala – Khiva (Uzbekistan)

- Two Small Animals, Kyzylkum Desert – Bukara/Urgench (Uzbekistan)

2007

Minimal Sound Gardens

- Al Hamra Fort – Ras Al Khaimah (Emirati Arabi)
- BYTC Park – Pechino (Cina)
- Art Museum/Sarjah Kreek – Sharjah (Emirati Arabi)

Electronic Muezin

- Al Hamra Fort – Ras Al Khaimah (Emirati Arabi)

Artificial Nature

- Creek Garden – Dubai (Emirati Arabi)
- Second Line, Festival del Jazz, Villa Serodine, Ascona (Svizzera)
- Six Small Animals, Isole Galapagos (Ecuador)

2006

- Minimal Garden**, Giardini Villa Panza di Biumo, Varese
- Talking Glasses 3**, Fusion Gallery, Torino, curatori: E. Di Mauro e W. Vallini

2005

- Sculture Sonore**, Accademia Europea di Musica, Castello di Pomerio, Erba, curatore S. Mandelli

2004

- Effetti Speciali**, Palazzo Comunale, Fortunago (PV), curatore: Pino Ielo

2003

- Forme del Tempo**, Valmore Studio d'Arte, Vicenza, curatrice Monica Bonollo

2001

- Ale Guzzetti**, Palazzo Sforza, Cotignola, Ravenna, catalogo P. Capucci

2000

- Ale Guzzetti/Nam June Paik**, Spazio S. Carpofo, Milano, curatore L. Bosio
- Ale Guzzetti**, Zuni Arte Contemporanea, Ferrara, performance coreografica A. Fabbri

1999

- Playing: Storie di Piccoli Animali**, Fondazione Bevilacqua/La Masa, Venezia, curatore L. M. Barbero, videocatalogo e DVD Studio DX
- Il Giardino di Borges**, Galleria San Nicolò, Venezia, videocatalogo e DVD Studio DX, Video: BBC London
- Virtualità e Arte**, Ass. Culturale Satura, Genova, curatrice Monica Bonollo

1998

- Corpi Polifonici**, E. Frigeri Arte Contemporanea, Sassuolo, curatrice Betta Frigeri

1997

- Talking Glasses 2**, Galleria Cavellini, Brescia, curatore Piero Cavellini
- Ale Guzzetti/Peter Vogel**, Galleria Rino Costa, Casale Monferrato, catalogo T. Conti

1996

- Trasparenze Elettroniche**, Valmore Studio d'Arte, Vicenza, curatrice Monica Bonollo
- Voci Verso l'Alto**, Sala dei Templari, Molfetta, catalogo Monica Bonollo, multimedia cd-rom AAVV, videocatalogo C. Cattelani
- Musica-Ambiente-Poesia**, Grosseto, videocatalogo C. Cattelani

1995

- Talking Glasses**, (con R. Arad e P. Gabriel), Tribeca ArtGallery, Milano, catalogo M. Bonollo e P. Capucci

1994

- Satie's Frames**, Tribeca Art Gallery, Milano

1993

- B.A.C.H. & C.A.G.E.**, Galerie Yaki Kornblit, Amsterdam (Olanda)
- Cose Polifoniche**, Fortezza del Girifalco, Cortona (AR), catalogo: M. Scotini, poesie G. Majorino, musiche B. De Franceschi

1992

- Opera Ventura**, Galleria La Nuova Pesa, Roma, catalogo G. Perretta, poesie G. Majorino, voce S. Marchini
- B.A.C.H. & C.A.G.E.**, Galleria Rino Costa, Casale Monferrato

1991

- Voci di Plastica: Sculture in Concerto**, Fondazione MUDIMA, Milano, videocatalogo Studio Azzurro, Video RAI 2

1990

- Observing Objects**, Galerie Yaki Kornblit, Amsterdam (Olanda), disco catalogo M. Senaldi, poesie G. Majorino, musiche B. De Franceschi
- Tre Trii Impossibili**, Galleria la Macchina dell'Arte, Biella (Vercelli), curatore O. A. Ronda

1989

- Falò a 4/5 voci ed altre cose polifoniche**, Galleria Murnik, Milano, videocatalogo Studio DX

1988

- Ale Guzzetti**, Galleria 4.5 x 4.5, Parma, Curatore A. Carretta, Catalogo AAVV

Mostre Collettive

2022

Transiti for Life, Antica Chiesa San Giorgio, Limbiate, curatrice Raffaella A. Caruso

The Human Touch, Stefania Carrozzini Gallery, Venezia, curatrice Stefania Carrozzini

L'Arte riflette su sè stessa, Valmore Studio d'Arte, Vicenza, curatrice Monica Bonollo

Nuove Acquisizioni, Museo La Permanente, Milano

2021

Ale Guzzetti vs Luigi Russolo, Aiap Art Agency, Portogruaro, curatore Boris Brollo

L'Eredità di Dante, Auditorium Giovanni Azzaretti, Fortunago (PV), curatori Luigi Cavallo e Pino Jelo

La Gioconda in Val Veddasca, MicroMuseoCaldero, Maccagno

Materia e Materiali, RossovermiglioArte, Padova

Perchè una donna deve, mostra virtuale, Milano, curatori Mavi Ferrando, Gretel Fehr e Rosmary Pirota

2020

Altri Mondi: Giulio Turcato - Ale Guzzetti, RossovermiglioArte, Padova

Società per le Belle Arti: Nuove Acquisizioni, Museo della Permanente, Milano

I miei occhi non hanno mai visto la Luna, Il ChiostroArte Contemporanea, Saronno (VA)

2019

I Volti Segreti della Gioconda, Civico Museo Parisi-Valle, Maccagno con Pino e Veddesca (VA)

Arte e Suono, Rocca Roverasca, Senigallia (AN), curatrici Monica Bonollo e Simona Zava

Scultura a Brera anni '70 '80, ARENA PO, curatore Gaetano Grillo

Premio E. Casoli 1998/2007, Museo E. Casoli, Serra San Quirico

Galleria Melesi – BAF, Bergamo

2018

WHEN SOUND BECOMES FORM: Sperimentazioni Sonore 1950/200, Museo MAXXI, Roma, curatore Carlo Fatigoni

DAF – Design Art Food, Biblioteca Umanistica dell'Incoronata, Milano, curatori A. D'Egidio, W. Vallini

Cartone riciclato ad arte, Stecca 3, Milano

Qui e Allora, Galleria Biffi Arte, Piacenza, curatore Edoardo Di Mauro

2017

Arte interattiva | Lo spettatore in gioco: dall'azione dell'occhio all'interazione robotica, Maca Museo Arte

Contemporanea Acri, Palazzo Sanseverino Falcone, Acri (CS)

ATTORNO AL RUMORE. Omaggio a L. Russolo, Museo Civico Arte Contemporanea, Portogruaro, curatore: Boris Brollo

2016

My Way, Lo Spirito del Lago, Spazio Luparia, Stresa (VB), curatore Birgit Kahle

Rabenschwarz, Kunstverein Bamberg, Bamberg (DE)

BARRIQUES MUSEUM, Palazzo delle Stelline, Milano, curatore Stefano Pizzi

ART PROJECT FAIR, ArtVerona 2016, Verona

NOPLACE 3 – 49° Premio, Galleria del Premio, Suzzara, curatore Umberto Cavenago

Rabenschwarz, Kunstverein Bamberg, Bamberg (DE), curatore Barbara Khale

2015

Qui e Allora: attualità del post-moderno, Spazio 0 -Torino, curatore Edoardo Di Mauro

2014

Lo Spirito del Lago, Isola Bella, Stresa (VB), curatori ZaCaGi

2013

Living in Lift, Castell dell'Ovo, Napoli, curatori Walter Vallini, Roberto Mastroianni

2012

Un'altra storia 2, Arte Italiana anni '80 / '90, Ex Birrifico Metzger Centro Di Cultura Contemporanea, Torino

Tracce di contemporaneo in ville aperte, Villa Cusani Tittoni Traversi, Desio, Curatore Simona Bartolena

Circuit de Couronnes, Cimetiére du Sud, Tournai (Belgio), curatori Galerie Koma asbl, comm. Sauvegarde Patrimoine

Lust of Life, Galleria Allegretti - Torino, curatori: ZaCaGi

Lo spirito del Lago, Spazio Luparia, Stresa (VB), curatori ZaCaGi

2011

Un'altra storia, Arte Italiana dagli anni '80, Ex Chiesa S. Francesco, Como, curatore E. Di Mauro

Nascor 2, Tra Arte e Natura, Fondazione Noesi, Palazzo Barnaba, Martina Francata (TA), curatore Maria Vinella

Decorazione: una Riflessione, Ex Chiesa San Carpofo, Accademia di Brera, Milano, curatori: Marco Pellizola, Beppe Sabatino

2010

Scultura Internazionale Racconigi, Parco Castello Reale, Racconigi, curatore e catalogo Luciano Caramel

2009

Venti Vetri, Galleria Corraini, Milano, curatore: Massimo Lunardon

FeedBack, Inter-acto Ergo Sum, San Casciano (FI), curatori: Neri Torcelllo; Cristina Trivellini; Martina Coletta

2008

Ale Guzzetti & Ettore Sottsass, Fusion Art Gallery, Torino, curatore E. Di Mauro

Apocalypse Tomorrow, Vecchiato Art Galleries, Padova, curatore Marcello Pecchioli

Abitare il tempo, Ospitality Art Space, Verona, curatori Walter Vallini e Nello Teodori

Formule, 1^ Biennale Arte Contemporanea, Palazzo Ducale, Sabbioneta, curatore S. Provinciali

(Im)Materiale, Officina delle Arti / Musei Civici, Reggio Emilia, curatore Elena Forin

Materiali del Silenzio, Villa Bertarelli, Galbiate, curatore Andrea Del Guercio

La Farfalla e la Formica, Galleria il Chiostro, Saronno, curatori Lorella Giudici e Valerio Dehò

2007

Second Line, Lo Spirito del Lago, Isola Bella, Stresa (VB), curatore Hartmut Kraft

As the New Orleans Function, Festival del Jazz, Ascona (Svizzera), curatori G. Zanzi e P. Ceruti

Totentanz, Museum fur Sepulkralkultur, Kassel, curatore Hartmut Kraft

Disseminazione, Chiesa Abaziale di San Sisto, Piacenza, curatore Andrea Del Guercio

Pianofortissimo, Museo Vostell, Malpartida, curatore Gino Di Maggio

Intersezioni, Fusion Art Gallery, Torino, curatrice Natasha Bordiglia

2006

Intersezioni: 6+6, G- Space, Venezia, curatrice Natasha Bordiglia

Dialoghi Incrociati, Galeria de Exposições do ISCTE, Lisbona, curatore Walter Vallini

Oggetti Luminosi, Fusion Art Gallery, Torino, curatore Walter Vallini

AsoloArtFilmFestival, Teatro Duse, Asolo, curatore Attilio Zamperoni

Welcome Teach & Touch, Premio internazionale d'arte Ermanno Casoli, Serra S. Quirico, curatore Valerio Dehò

Arte Sacra Contemporanea Aosta, Colleggiata S.Orso, Aosta, curatore Andrea Del Guercio

Arte Sacra Aosta, Museo del Tesoro della Cattedrale S.Grato, Aosta, curatore Andrea Del Guercio

Al di là: Arte e Materia, Palazzo Farnese, Piacenza, curatore Clara Carpanini

Kunst auf Rezept, Galerie im Park / Klinikum Bremen-Ost, Bremen (Germania), curatore H. Kraft

Des Heilingen Antonius, Museen im Antonierhaus, Memmingen (Germania), curatore H. Kraft

Humilitas, Isola Bella, Lago Maggiore, Stresa (VB), curatore H. Kraft

2005

Oggetti Luminosi, Centro Italiano di Cultura Copenaghen, Copenaghen, curatore Walter Vallini

Interni Italiani, Centro Italiano di Cultura Copenaghen, Copenaghen, curatore E. Di Mauro

Lo Spazio dell'Accadere, Ex Chiesa Anglicana, Alassio (SV), curatore Rita Matano, ospiti Claudio Citrini (matematico),

Romano Gasparotti (filosofo), Riccardo Notte (antropologo)

Un cuscino per sognare, Palazzo Casotti, Reggio Emilia, curatori Rosanna Chiessi e Andrea Sassi

2004

Un cuscino per sognare

- Parco esposizioni, Novegro, curatori Rosanna Chiessi e Andrea Sassi

- White Box, Kultfabrik, Monaco (Germania), curatori Rosanna Chiessi e Andrea Sassi

La Crisi della Presenza, Antico Palazzo della Pretura, Castell'Arquato, curatori e catalogo Fabrizio Boggiano ed Edoardo Di Mauro

Raccolta Differenziata, Filande di San Giacomo di Veglia, Vittorio Veneto, curatore E. Di Mauro

Lasciateci divertire, Palazzo Comunale, Arezzo, curatore e catalogo Maurizio Sciaccaluga

È Bella la Bestia, Isola Bella, Lago Maggiore, Stresa, curatore H. Kraft

Effetti Speciali, Brevi/Guzzetti, Palazzo Comunale, Fortunago (PV)
Piante Succulente, Associazione culturale 999, Novara, curatore Liviano Papa
Fogli Parlanti, Ex Chiesa Anglicana, Alassio, curatore Rita Matano

2003

Kunst auf Rezept, Berliner Medizinhistorisches Museum, Berlino, curatore e catalogo Harmut Kraft
Ale Guzzetti/Nam June Paik, Valmore Studio d'Arte, Vicenza
The Ritual of Coffee
 - Crestanello Gran Caffè, Vicenza, curatrice Stefania Carrozzini
 - Istituto Italiano di Cultura, Berlino, curatrice Stefania Carrozzini
Collezione Permanente Arte Moderna, Galleria Nazionale, Praga
Com.unic@re SMS
 - Banca Popolare di Milano, Bergamo, curatore Pierre Restany
 - Istituto Superiore di Comunicazione, Roma, curatore Pierre Restany
Le Tentazioni di Sant'Antonio, Isola Bella Lago Maggiore, Stresa (VB), curatori e catalogo H. Kraft e Andrea Del Guercio
Ho visto anche degli artisti felici, Galleria Sergio & Thao Mandelli, Seregno

2002

Zoo Domestico: animali tra reale e virtuale, Studio D'ARS, Milano, curatrice Grazia Chiesa
Aspetti della Scultura Contemporanea, Sergio & Thao Mandelli, Seregno
Il linguaggio mediatico del Nuovo Millennio, Studio D'Ars, Milano, curatori e catalogo M.G. Chiesa e P. Restany
Com.unic@re SMS, Tour Eiffel, Parigi (Francia), curatori e catalogo M. G. Chiesa- P. Restany
Kunst auf Rezept, Herforder Kunstverein, Herford (Germania), curatore e catalogo H. Kraft
The ritual of Coffee, Crestanello Gran Caffè Italiano, New York (USA), curatrice Stefania Carrozzini
Kunst auf Rezept, Stadtischen Galerie, Bergkamen Oberaden (Germania), curatore e catalogo H. Kraft
ArtSud, Palais des Congrès, Parigi (Francia), per gentile concessione di Galleria Oprandi, Bergamo
MIART 2002, Padiglioni Fiera, Milano, courtesy of Valmore Studio d'Arte, Vicenza
French Contemporary Art, Fear, Hong Kong (Cina), per gentile concessione di Galleria Oprandi, Bergamo
ARTUEL 2002, Phoenicia Inter-Continental, Beirut (Libano), per gentile concessione di Galleria Oprandi, Bergamo
Glass Way, Museo Archeologico, Aosta, curatori e catalogo M. Sciacaluga e R. Barovier

2001

EXIT 5: Banding, Spazio Navile, Bologna, catalogo R. Barilli B. Brollo R. Daolio E. Di Mauro
1960/74: Arte a Milano attraverso gli allievi di Brera, Sala Hajech, Milano, cura e catalogo F. Pensa
Piccolo Formato, Sala Boccioni, Milano, catalogo AAVV
A partire da Majorino, Circolo Culturale Bertolt Brecht, Milano
Sculptures, Galerie L'Eclat du Verre, Parigi (Francia), curatore E. Bernard
Ich will es anders, Isola Bella Lago Maggiore, Stresa (VB)
Museum in Motion, Castello San Pietro in Cerro, San Pietro in Cerro, catalogo P. Restany
Kunst auf Rezept, Museum der Stadt, Ratingen (Germania), curatore e catalogo H. Kraft

2000

A grand Design: The Museum in the New Millennium, Victoria & Albert Museum, Londra,
Major Collage, The Sharjah Arts Museum, Emirati Arabi
Ale Guzzetti/Nam June Paik, Spazio S. Carpofo, Milano
Millennium Exhibition, Habatat Galleries, Pontiac, Michigan (USA)
La Spiritualità nell'Arte: Da Boccioni a Serrano, Santuario di Oropa, Biella, curatore e catalogo A. Fiz
Il sacro nell'Arte Contemporanea, Valmore Studio d'Arte, Vicenza
Fuori dall'Arte con Arte, Antico Palazzo della Pretura, Castell'Arquato, catalogo T. Trini
Compagni di Scuola, Brera anni '70, Palazzo Comunale, Fortunago
Le Nuove Tavole della Legge, The Fashion Cafè, Spilimbergo (PN), curatore B. Brollo, catalogo F. Strumendo/L. Trevisas

1999

Best Sellers: libri d'artista
 - Libreria Palomar, Bari, curatori: I. Iurilli e L. De Venere
 - Galleria del Progetto, Molfetta (Bari) curatori I. Iurilli e L. De Venere
 - Libreria dell'Arco, Matera, curatori: I. Iurilli e L. De Venere

Arte Elettronica: Guzzetti/Vogel, Mostra collaterale Arte Fiera, Udine, curatore D. Preto
Di Vetro, artisti e vetro: confronto di esperienze e poetiche, Museo Pecci, Prato, conferenza A. Dorigato e B. Corà
Il Giardino delle Delizie, Villa Miari De' Cumani, S. Elena (PD), catalogo B. Brollo M. L. Trevisan
100% DESIGN, International Fair, Londra, preview installation del V&A Museum

1998

La Casa di Vetro, Galleria Thoman, Innsbruck (Austria), catalogo V. Tassinari
Aperto Vetro: Biennale di Venezia, Palazzo Fortuny, Venezia, catalogo A. Dorigato e R. Borovier e D. Klein
Progetto Speciale: Mediterranea n.1, Galleria Nazionale d'Arte, Tirana (Albania), curatore G. Grillo

1997

Va' Pensiero: Arte Italiana 1984/1996, Promotrice Belle Arti, Torino, catalogo E. Di Mauro e I. Mulatero
La Casa di Vetro, Materia Prima Arts & Crafts, Venezia, catalogo V. Tassinari
Sinfonie Spiate, Sala Rossini Kursal, Jesolo (Venezia), catalogo B. Brollo
Sinfonie Spiate, Centro Cadore, Domegge di Cadore (BL), catalogo B. Brollo
Radio Tirana Fax, Sala dei Templari, Molfetta (Bari), curatore e catalogo G. Grillo
Guzzetti/Vogel, Galleria Rino Costa, Casale Monferrato, catalogo T. Conti

1996

Oggetti Ristorti, Spazio Vigentina, Milano, catalogo P. Cravel
Tracce di Tracce, Musica-Ambiente-Poesia, Grosseto, curatore B. De Franceschi
Tempi Ultimi, Biennale d'Arte - Penne (PE), catalogo L. Spadano P. Balmas C. Buonamano
Cybervideo, Villa Farsetti, Santa Maria di Sala (VE), catalogo L. Majer
Natura Naturans, Castello di San Giusto, Trieste, catalogo M. Campitelli
Segnali d'Opera: Arte Digitale, Civica Galleria Arte Moderna (Premio acquisto), Gallarate, catalogo M. G. Mattei G. Perretta F. Torriani E. Zanella Manara
La Casa del Vetro, Botanikum, Monaco (Germania), catalogo V. Tassinari
Radio Tirana Fax, Fondazione Velija, Tirana (Albania), curatore e catalogo G. Grillo

1995

Oltre le Arti Elettroniche, Museo Luigi Pecci, Prato, Curatori F. Galluzzi C. Davinio
Il Castello Incantato, Biblioteca Cominiana, Pordenone, catalogo M. Campitelli
Inter.Art.Activity: R.Arado/P.Gabriel/A.Guzzetti, Tribeca Gallery, Milano, catalogo M. Bonollo e P. L. Capucci
Giardino dell'Arte 2, Giardini P.zza d'Armi, Torino, catalogo E. Di Mauro e I. Mulatero
Articolo 11, Ex ghiacciaia medioevale, Como, Scultura con Alik Cavaliere
La Scienza delle Soluzioni Immaginarie, Palazzo Eucherio, Parma, catalogo V. Accame e E. Baj e B. Eruli
Sens Emergents, Isea '95, Musée d'Art Contemporain, Montreal (Canada), curatori E. Mattson A. Mongeau

1994

Chandelle Verte
 - Centro Steccata 2, Milano
 - Galleria Vinciana, Milano
 - Galleria Milenium, Milano
 - Eos Arte Contemporanea, Milano
 - Galleria Civica di Arte Moderna, Gallarate (VA), curatore E. Zanella Manara

Media Lounge, Idea '94, Museum of Modern Art, Helsinki (Finlandia), curatore M. Tarkka
Le Tavole della Legge, Castello di Volpaia, Radda in Chianti, curatori Cattelani/Pistoi, catalogo A. Vettese
Minima Media, Medienbiennale Kunsthalle Elsterpark, Leipzig (Germania), curatore D. Daniels

1993

Gilardi/Guzzetti, Galerie Yaki Kornblit, Amsterdam (Olanda)
COCART, Spazio Flaminio, Roma, catalogo A. B. Oliva e AAVV
La macchina del Senso, Castello di Marostica, Marostica (Vicenza), catalogo E. L. Francalanci e G. Segato
Scritture, Fortezza del Girifalco, Cortona (AR), catalogo M. Scotin
Elogio della Plastica, Villa Brunati, Desenzano (BS), curatore P. Cavellini
Cybernauti-Inframondi, Palazzo Re Enzo, Bologna, catalogo P. L. Capucci
Sound, Museion Museo d'Arte Contemporanea, Bolzano, catalogo M. Vescovo

1992**COCART**

- Galleria Bianca Pilat, Milano, catalogo A. B. Oliva e AAVV
- Palazzo della Ragione, Mantova, catalogo A. B. Oliva e AAVV
- Pinacoteca Comunale, Bari, catalogo A. B. Oliva e AAVV

Electronica, Ex Convento S. Giovanni in Monte, Bologna, catalogo M. Pecchioli

Medialismi, Palazzo Villa d'Este, Tivoli (Roma), curatore G. Perretta

Aisthesis, Museo Polivalente, Bagnacavallo (Ra), catalogo P. L. Capucci e P. Restany

Interactiva, Media Park, Colonia (Germania), curatore A. Zapp

1991

L' Oggetto e lo Spazio, Palazzo Capitano del Popolo, Gubbio (PG), catalogo E. Di Maur

Arte Giovane a Confronto, L'incontro, Novara, cura e catalogo L. Papa

Nove o dieci artisti giusti, Galleria Atrium, Biella (VC)

A.E., Galerie Ghislave, Parigi (Francia), catalogo O. Piene e AAVV

Arie, 34^ Festival dei Due Mondi, Fonti del Clitunno, Spoleto, catalogo A. B. Oliva

Prix Ars Electronica '91, Interaktive Kunst, Linz (Austria), catalogo H. Leopoldseder e AAVV, Video Studio Azzurro

Exemples d'Art Electrique, Galerie Ghislave, Parigi (Francia), curatore G. Sosnowski

Extravaganti Elettronici, Tecnopolis, Bari, catalogo L. De Venere

Extrabilia, Ex Chiesa S. Salvatore, Capua (CS), curatore A. B. Oliva

1990**Pianofortissimo**

- Fondazione MUDIMA, Milano, curatore G. Di Maggio
- Teatro Carlo Felice, Genova, curatore G. Di Maggio

Evventrici Volumi, Ex Convento S. Teresa dei Maschi, Bari, catalogo L. De Venere e F. Gualdoni

L' Oggetto e lo Spazio, Pinacoteca Comunale, Ravenna, catalogo E. Di Mauro

1989

Il Linguaggio Simulato, Torre Pellice, Torino, catalogo L. Cabutti e E. Di Mauro

Accumulazioni, Galleria UXA, Novara, curatore L. Papa

1988

Ecosistemi dell'Arte, Galleria Murnik, Milano, curatore Gianluca Bocchi, catalogo Bocchi, Ciavoliello, Coen, Di Mauro, Poli, Senaldi, Vincenzo

Edizione

...

in collaborazione con

...

A cura di

....

Progetto grafico / coordinamento impaginazione grafica

...

Crediti fotografici

...

Traduzioni

...

Si ringraziano

Stampato da

Tipografia Campisi srl - Arcugnano (VI)

nel mese **di ottobre 2022**

© 2022 Valmore studio d'arte sas, Vicenza