

Framing Problems

/ TEATRO REGIO

/ MUSEO EGIZIO

/ FONDAZIONE SANDRETTO RE REBAUDENGO

/ MUSEO NAZIONALE DELL'AUTOMOBILE

/ PALAZZO BIRAGO
CAMERA DI COMMERCIO DI TORINO

/ MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA

/ POLITECNICO DI TORINO

15 - 19
APRILE
2026

MOSTRA
DIFUSA
accesso libero

I T A



Politecnico
di Torino



BIENNALE
TECNOLOGIA
tech cultures





Politecnico
di Torino



BIENNALE
TECNOLOGIA
2026

Framing Problems

MOSTRA
DIFFUSA

15 - 19
APRILE
2026

/ Framing Problems	6
/ Talk e mostre	10
/ Ian Cheng	16
/ Roberto Fassone	18
/ Forensic Architecture	20
/ Xin Liu	22
/ Diego Marcon	24
/ Martyna Marciniak	26
/ Katja Novitskova	28
/ Hito Steyerl	30
/ Crediti	
/ Mappa	

FRAMING PROBLEMS prende avvio dalla constatazione che le crisi del nostro tempo hanno una caratteristica comune: non si lasciano isolare. Questioni ambientali, trasformazioni sociali, conflitti geopolitici e accelerazioni tecnologiche si intrecciano in una trama fitta, producendo effetti che sfuggono alle vecchie letture lineari. In questo scenario, trovare soluzioni non significa semplicemente applicare strumenti tecnici, ma comprendere come un problema viene costruito, reso visibile e, di conseguenza, affrontabile.

Se la figura dello scienziato o dell'ingegnere è storicamente associata al *problem solving*, il contributo degli artisti in questa mostra è quello di agire come *problem framers*. Non per creare complicazioni gratuite, ma per mettere in tensione ciò che appare già definito, testare la tenuta di soluzioni apparentemente efficaci, e far emergere le zone d'ombra che esse generano.

Le opere presentate in **FRAMING PROBLEMS**, disseminate nel tessuto urbano di Torino, sono state concepite come veri e propri *totem* urbani. Non oggetti sacri nel senso tradizionale, ma dispositivi di aggregazione rituale: punti di sosta che invitano il pubblico a uscire dal flusso accelerato della quotidianità per osservare da vicino i nodi della nostra epoca. Le opere invitano a interrogarsi su ciò che spesso resta implicito nei linguaggi tecnici o politici. Ciascuna organizza un campo di attenzione, trasformando lo spazio pubblico in un laboratorio di consapevolezza dove navigare le contraddizioni sociali e tecnologiche che abitiamo. In continuità con questa logica, il progetto di allestimento si basa su dispositivi funzionali ed essenziali costruiti

attraverso il riuso e la riconfigurazione di oggetti e materiali, decontestualizzati e rimessi in gioco, a servizio e in dialogo con i contenuti della mostra.

In questo senso, **Forensic Architecture** affronta il problema della verità pubblica. Il loro lavoro sviluppa, applica e diffonde nuove tecniche, metodi e concetti per indagare la violenza esercitata da Stati e multinazionali. Mettendo in discussione le ricostruzioni ufficiali come versioni definitive, le loro indagini ricostruiscono narrazioni basate su dati, modelli spaziali, immagini e testimonianze per fare emergere ciò che è accaduto, rendendo visibili omissioni e responsabilità. La loro ricerca sulla devastazione delle infrastrutture sanitarie a Gaza, in mostra, ne è un esempio sconcertante.

La circolazione delle immagini e dei dati come infrastruttura del potere si inserisce in questa trama nella ricerca di **Hito Steyerl**, che scardina l'immagine del digitale come flusso astratto e incorporeo. Attraverso un gesto di rottura, che è insieme atto fisico e critica politica, l'artista mette in tensione la superficie liscia degli schermi per rivelare la matrice dietro a ogni immagine digitale e ciò che si nasconde dietro la loro apparente trasparenza. Le sue immagini agiscono come dispositivi di consapevolezza che non cercano soluzioni lineari, ma costringono lo sguardo a sostare sulle ferite tecnologiche del presente.

La dimensione dell'instabilità emerge nella pratica di **Ian Cheng**, che utilizza tecniche di programmazione informatica per creare ambienti in continua trasformazione. Per i suoi lavori, dà vita a ecosistemi virtuali che, sebbene abbiano alcune funzionalità già programmate, sono poi in grado di evolversi autonomamente, senza un controllo da parte dell'autore. È ciò che avviene in *BOB (Bag of Beliefs)*, una creatura AI che l'artista definisce come "arte che possiede un sistema nervoso", in quanto il suo corpo e la sua storia mutano nel corso delle mostre.

La fede nell'innovazione viene riportata a terra da

Xin Liu, che nelle sue opere esamina le conseguenze delle aspirazioni tecnologiche e scientifiche dopo il fallimento delle loro promesse di trascendenza. Piuttosto che celebrare il gesto eroico del progresso, l'artista si concentra sui suoi residui per esplorarne il potenziale generativo: frammenti di razzi che ricadono a terra, contenitori criogenici che sospendono la materia organica, codici genomici resi illeggibili, plastica che si dissolve sotto l'azione degli enzimi, satelliti che registrano la propria obsolescenza.

Con **Katja Novitskova**, la riflessione si concentra sul ruolo dell'immagine nell'era digitale e sulle rappresentazioni del mondo guidate dalla tecnologia. L'artista riflette sul modo in cui le immagini, circolando in rete, acquisiscono nuova vita e diventano portatrici di significati e usi inediti. Così come la nostra percezione dello spazio è stata alterata dal rapido sviluppo tecnologico, allo stesso modo anche il confine tra il mondo naturale e la sua versione digitale va dissolvendosi. È ciò che accade nell'opera in mostra, in cui l'artista si riappropria di immagini di animali, che la fotografia ha appiattito per fissarli in forma bidimensionale, e restituisce loro, attraverso l'opera, le tre dimensioni. Tutto avviene in attesa dei selfie del pubblico, che li riporteranno all'inevitabile condizione di partenza. Ne risulta uno scambio continuo tra reale e virtuale, all'interno di un ciclo idealmente infinito.

Roberto Fassone agisce come un problem framer della percezione, cristallizzando la vastità simultanea del presente in un'opera inedita che interroga la nostra capacità di abitare il tempo digitale. Attraverso il montaggio di istanti registrati nello stesso secondo in ogni angolo del globo, l'artista ricompone la trama frammentata della rete in una visione unitaria e poetica. Il suo lavoro trasforma il flusso degli streaming live in un dispositivo che celebra la stranezza delle nostre esistenze connesse, offrendo una sosta contemplativa che restituisce al mondo la sua magia, complessa vastità.

Martyna Marciniak rivolge l'attenzione ai processi di formazione del consenso nell'era della post-verità. Utilizzando casi diventati virali, come l'immagine sintetica di Papa Francesco con indosso un piumino Balenciaga, Marciniak dimostra come la credibilità non derivi più dalla verifica dei fatti, ma dalla potenza della loro circolazione. In questo ecosistema, il confine tra realtà e simulazione è un prodotto collettivo, un problema che non può essere risolto da un algoritmo di fact-checking, ma richiede una nuova educazione dello sguardo.

Infine, **Diego Marcon** riflette sulla struttura del linguaggio cinematografico e ripensa il rapporto tra video, spazio e suono anche in rapporto alle immagini digitali. Nei suoi lavori, infatti, fa ricorso sia alle tecniche di ripresa tradizionali sia alle tecnologie di animazione digitale, insistendo spesso sul confine tra reale e sintetico. Protesi, CGI e performer sono a volte indistinguibili, mettendo in crisi la percezione di chi osserva e facendo collassare la differenza tra i due mondi. Le sue opere ricalcano i generi classici, come l'horror, il musical, la slapstick comedy o il melodramma, spaziando in un orizzonte di riferimenti che va dal cinema strutturale a quello di intrattenimento. Marcon rielabora questo ampio vocabolario combinando tra loro i diversi registri, per costruire un immaginario inquietante abitato da personaggi che sono, al contempo, umani e inanimati.

FRAMING PROBLEMS invita a rallentare lo sguardo e a interrogare i processi che stanno riconfigurando il presente digitale, offrendo una distanza critica dalla polarizzazione tra apocalittici e integrati, e permettendo di osservare le trasformazioni tecnologiche senza allarmismi né adesioni acritiche.

I curatori di Framing Problems

Federico Bomba – Sineglossa
Bernardo Follini – Fondazione
Sandretto Re Rebaudengo

Framing Problems è la mostra di Biennale Tecnologia che espone il lavoro di otto artisti internazionali in alcuni dei luoghi più suggestivi di Torino. In questi talk alcuni dei suoi protagonisti, attraverso il racconto delle loro opere, ci conducono nell'esplorazione delle grandi trasformazioni tecnologiche a cui stiamo assistendo, riportando l'umano e la sua capacità critica al centro. Due dialoghi per scoprire come l'arte ci permetta di abitare il presente in modo attivo, trasformando la complessità digitale in uno spazio di partecipazione e riflessione consapevole.

INAUGURAZIONE FRAMING PROBLEMS

/ 15 APRILE 2026 / 19.00
/ FONDAZIONE SANDRETTO RE REBAUDENGO
/ CON: PATRIZIA SANDRETTO RE REBAUDENGO,
GUIDO SARACCO, XIN LIU, DIEGO MARCON,
MASSIMILIANO GIONI, HANS ULRICH OBRIST,
FEDERICO BOMBA, BERNARDO FOLLINI

A seguire sarà possibile visitare la mostra, con apertura straordinaria della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo fino alle 22.00.

L'ARTE TRA LE PIEGHE DEL PRESENTE DIGITALE

/ 17 APRILE 2026 / 16.00
/ FOYER DEL TORO | TEATRO REGIO
/ CON: HITO STEYERL, ROBERTO FASSONE
MARTINA MARCINIAK
/ MODERA: FEDERICO BOMBA

Lingua inglese, con traduzione in simultanea in italiano.

BOB (Bag of Beliefs)

IAN CHENG



/ 15 - 19 aprile
/ 10.00 - 19.00
/ Museo Nazionale
dell'Automobile
Corso Unità d'Italia, 40

Mentre ballavo

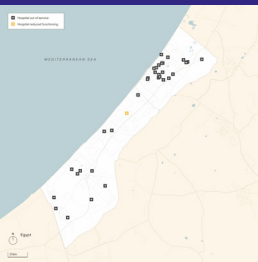
PRIMA ASSOLUTA

ROBERTO FASSONE



/ 15 - 19 aprile
/ 18.00 - 19.00
/ giovedì 16 chiuso
/ Museo Nazionale del Cinema
Via Montebello 20

Do No Harm: Medicine Under Genocide



FORENSIC ARCHITECTURE

/ 15 – 19 aprile

/ 10.00 – 18.30

/ sabato 10.00 – 20.00

/ Museo Egizio

*ingresso alla mostra da
Via Maria Vittoria 3M*

EXHAUST

XIN LIU



/ 15 – 19 aprile

/ 12.00 – 19.00

/ giovedì 20.00 – 23.00

/ Fondazione Sandretto
Re Rebaudengo

Via Modane 16

In collaborazione con
K11 Art Hong Kong

Krapfen

PRIMA NAZIONALE

DIEGO MARCON



/ 15 - 19 aprile
/ 12.00 - 19.00
/ giovedì 20.00 - 23.00
/ Fondazione Sandretto
Re Rebaudengo
Via Modane 16

In collaborazione con
New Museum, New York

Anatomy of Non-Fact (Chapter I and II)

PRIMA NAZIONALE

MARTYNA MARCINIAK



/ 15 - 19 aprile
/ 10.00 - 18.00
/ sabato 10.00 - 20.00
/ Palazzo Birago, Camera di
commercio di Torino
Via Carlo Alberto 16

Con la collaborazione e
il contributo di **Camera
di commercio di Torino**

Approximation Mars I

KATJA NOVITSKOVA



/ 15 – 19 aprile

/ 8.00 – 20.00

/ domenica 17.00 – 21.00

/ sabato 18 chiuso

/ Politecnico di Torino

Corso Duca degli Abruzzi 24

Strike

HITO STEYERL

STRIKE

/ 17 – 19 aprile

/ venerdì, sabato 10.00 – 20.00

/ domenica 10.00 – 18.00

/ Teatro Regio,

Piazza Castello 215

BOB (Bag of Beliefs)

/ Museo Nazionale dell'Automobile



Ian Cheng, *BOB (Bag of Beliefs)*
Courtesy l'artista, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo

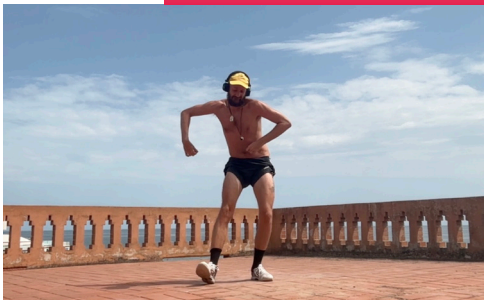
BOB (BAG OF BELIEFS) – 2018-2019
forma di vita artificiale, suono
durata infinita

In collaborazione con
**Fondazione Sandretto
Re Rebaudengo**

Attingendo alla grafica dei videogiochi e agli studi sulle scienze cognitive, Cheng usa tecniche di programmazione informatica per creare ambienti che hanno la capacità di trasformarsi e di evolvere. Come chiarisce, si tratta di «ecosistemi virtuali viventi, che hanno alcune proprietà già programmate, ma sono liberi di evolversi senza un controllo dell'autore, né una fine. Sono un mezzo per provocare volutamente sensazioni di confusione, ansia e dissonanza cognitiva che accompagnano l'esperienza di un cambiamento ininterrotto». **BOB (Bag Of Beliefs)** è un'intelligenza artificiale che ha la forma, in continua evoluzione, di un «contorto serpente chimerico». È composto, come spiega Cheng da più "demoni", ciascuno dei quali vuole realizzare la propria microstoria: così un demone divoratore procura cibo, un demone della fuga si sottrae alle minacce, un demone esploratore cerca nuove idee prive di preconcetti. Tutti competono per il controllo del corpo di **BOB**, i cui comportamenti sono stabiliti dall'interazione con i visitatori che, utilizzando l'applicazione BOB Shrine, possono intervenire con istruzioni "genitoriali". In cambio, **BOB** offre speciali riconoscimenti agli utenti ritenuti degni di fiducia. Poiché le metamorfosi, i movimenti e la personalità di **BOB** mutano durante la mostra, Cheng definisce questo tipo di opera come «arte con un sistema nervoso», che genera esperienze estetiche sempre differenti.

Mentre ballavo

/ Museo Nazionale del Cinema



Roberto Fassone, *Mentre ballavo*, 2026,
still da video preparatorio.
Courtesy dell'artista e Fanta-MLN.

MENTRE BALLAVO - 2026

video a due canali, colore
7'

Mentre ballavo è un progetto video a due canali concepito per l'Aula del Tempio del Museo del Cinema di Torino. I due schermi presentano simultaneamente una descrizione poetica e le immagini di diversi streaming live attivi in luoghi lontani tra loro – dalle Cinque Terre alla foresta amazzonica, da Times Square al deserto della Namibia, fino al vulcano Fuego in Guatemala. Sebbene montati in successione, tutti gli estratti mostrano lo stesso identico intervallo di venti secondi: immagini registrate nello stesso momento, in diversi punti del mondo.

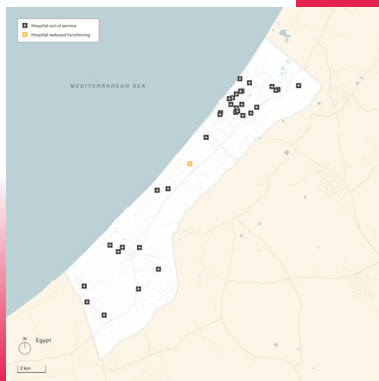
Il lavoro si apre con l'artista che danza nella propria abitazione negli stessi secondi in cui quegli eventi accadono altrove. La danza diventa così un gesto minimo e privato che si iscrive in una temporalità condivisa, un atto corporeo che abita lo stesso presente del mondo osservato. ***Mentre ballavo*** intende rendere percepibile la complessità e la vastità dell'esperienza contemporanea, mostrando come ogni esistenza sia sempre parte di una simultaneità più ampia, spesso invisibile.

Il progetto è ispirato ai primi esperimenti cinematografici dei fratelli Lumière, alle immagini documentarie capaci di portare il mondo al mondo attraverso il movimento. La scelta della danza richiama la centralità del corpo e del gesto nei primi film della storia del cinema, ma introduce anche una dimensione rituale e immaginativa: la possibilità che un'azione, per quanto intima, entri in risonanza con ciò che accade altrove.

L'apparizione intermittente del lavoro durante le giornate della Biennale rafforza questa tensione. Come un evento che non si lascia possedere, il video emerge e scompare, sottraendosi a una fruizione continua. L'intermittenza trasforma la visione in incontro, facendo del tempo – e non solo delle immagini – la materia prima dell'opera.

Do No Harm: Medicine Under Genocide

/ Museo Egizio



'A Cartography of Genocide',
Mappa degli ospedali messi fuori servizio a
Gaza, al 30 agosto 2024.
Immagine di Forensic Architecture, 2024

A CARTOGRAPHY OF GENOCIDE – 2024 — IN CORSO
video, report

**'WHEN IT STOPPED BEING A WAR': THE SITUATED
TESTIMONY OF DR GHASSAN ABU-SITTAH – 2025**
serie di stampe grafiche
video
26'41"

DEATH BY A THOUSAND CUTS – 2025
video, serie di volantini
2'20"

Da ottobre 2023, Forensic Architecture (FA) documenta l'evolversi della situazione sul campo a Gaza, investigando incidenti singoli, combattendo la disinformazione e individuando gli schemi della condotta militare israeliana applicati nel tempo. I progetti esposti rappresentano questo approccio multiscalare, concentrandosi su una delle categorie principali della violenza osservata: la distruzione delle infrastrutture sanitarie a Gaza. Gli operatori sanitari sono stati tra i pochissimi stranieri autorizzati dal governo israeliano a entrare a Gaza da ottobre 2023, il che li rende testimoni cruciali delle atrocità commesse. ***When it stopped being a war*** presenta la testimonianza di uno di questi professionisti, il chirurgo britannico-palestinese Ghassan Abu-Sittah, specialista in chirurgia plastica e ricostruttiva, che stava lavorando all'Ospedale al-Ahli quando una violenta esplosione ha devastato il cortile, causando centinaia di morti, un bilancio dovuto anche alla presenza di famiglie sfollate che si erano rifugiate in quello che ritenevano un sito protetto. Due dei progetti esposti affrontano la strumentalizzazione degli ordini di evacuazione da parte di Israele e i sistemi opachi e incoerenti con cui tali ordini sono stati comunicati alla popolazione civile, scatenando il panico e rendendo impossibile rispettarli. ***A Cartography of Genocide***, database e piattaforma interattiva sviluppata da FA, raccoglie migliaia di dati e permette di comprendere la relazione tra singoli incidenti, come l'esplosione di al-Ahli, e le più ampie strategie israeliane volte a smantellare le condizioni essenziali della vita a Gaza. La falsa criminalizzazione da parte di Israele del personale medico e delle strutture sanitarie ha trasformato l'accesso e l'erogazione delle cure in un rischio, creando i presupposti per il successivo attacco ad ogni tipo di infrastruttura, da quelle urbane alle agricole. I lavori presentati dimostrano come l'assalto sistematico ai medici e all'infrastruttura sanitaria palestinese da parte dei militari israeliani rappresenti non solo una violazione, ma un grottesco rovesciamento del giuramento di Ippocrate: *primum non nocere*, ossia "per prima cosa, non nuocere".

EXHAUST

/ Fondazione Sandretto Re Rebaudengo
/ fino all'11 ottobre 2026



Xin Liu, Still da *The White Stone* (2021)
Courtesy l'artista

THE WHITE STONE - 2021

video digitale, 5.1 sound mix o stereo sound
21' 57"

EXHAUST è la prima mostra personale in Italia di Xin Liu (1991, Xinjiang, Cina; vive e lavora a Londra), realizzata dalla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in collaborazione con K11 Art Hong Kong. La pratica artistica di Xin Liu esamina le conseguenze delle aspirazioni tecnologiche e scientifiche, attraverso i detriti che restano dopo il fallimento delle loro promesse di trascendenza. Piuttosto che celebrare il gesto eroico del progresso, l'artista si concentra sui suoi residui per esplorarne il potenziale generativo: frammenti di razzi che ricadono a terra, contenitori criogenici che sospendono la materia organica, codici genomici resi illeggibili, plastica che si dissolve sotto l'azione degli enzimi, satelliti che registrano la propria obsolescenza.

La mostra presenta una serie di opere installate nella project room della Fondazione, che indagano i temi cardine della ricerca di Xin Liu. Il film **The White Stone** (2021), una storia ambientata nel futuro in cui la protagonista mette in atto una "caccia" ai detriti di razzi abbandonati in aree remote, dialoga con le nuove opere **The Map: Karamay** (2026) e **The Lab** (2026). La prima è un grande arazzo parzialmente degradato realizzato in una bioplastica prodotta a partire da biomasse di scarto che riproduce la mappa di Xinjiang, città natale dell'artista la cui storia è legata allo sfruttamento delle risorse petrolifere. **The Lab** è invece in un'installazione ambientale che occupa la sala tecnica della project room. L'opera mette in scena un laboratorio in cui l'artista approfondisce, da una prospettiva sia concettuale sia materiale, il grande arazzo.

Krapfen

/ Fondazione Sandretto Re Rebaudengo
/ fino al 25 luglio 2026



Diego Marcon, *Krapfen*, 2025 [Still],
© Diego Marcon. Courtesy the Artist, Sadie Coles HQ,
London, and Galerie Buchholz, Berlin/Cologne/New York.
Produced by Fondazione Sandretto Re Rebaudengo,
Lafayette Anticipations, New Museum, The Renaissance
Society, The Vega Foundation

KRAPFEN - 2025

video digitale, colore, sonoro
4' 44" in loop

In collaborazione con
New Museum,
New York

Con l'inaugurazione della mostra **Krapfen** di Diego Marcon, la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo e il New Museum di New York danno il via alla prima edizione del New Futures Production Fund, il programma annuale a sostegno della realizzazione di un'importante nuova opera. Diego Marcon è uno degli artisti italiani maggiormente riconosciuti a livello internazionale, grazie a una ricerca che riflette sulla struttura del linguaggio cinematografico e che ripensa il rapporto tra immagine in movimento, spazio e suono. Le sue opere ricalcano i generi classici, come l'horror, il musical, la slapstick comedy o il melodramma, spaziando in un orizzonte di riferimenti che va dal cinema strutturale a quello di intrattenimento. Marcon rielabora questo ampio vocabolario combinando tra loro diversi registri, per costruire un immaginario inquietante abitato da personaggi che sono, al contempo, reali e sintetici, umani e inanimati.

Krapfen è la prima opera a essere prodotta grazie al New Futures Production Fund, la collaborazione pluriennale tra Fondazione Sandretto Re Rebaudengo e New Museum: sotto la guida di Massimiliano Gioni, Edlis Neeson Artistic Director del New Museum, l'iniziativa prevede la co-produzione e la presentazione di una nuova opera presso le due istituzioni.

Krapfen ha come protagonista un ragazzino dal genere ambiguo, interpretato da Violet Savage, e quattro indumenti: un paio di guanti, un foulard, dei pantaloni e un maglione. L'opera si sviluppa come un musical e prende ispirazione dall'età d'oro dell'animazione statunitense e dal teatro d'opera italiano. La partitura musicale, composta da Federico Chiari, collaboratore di lunga data dell'artista, conduce i personaggi in una coreografia frenetica, in cui i quattro indumenti incalzano Violet affinché mangi un krapfen. Come spesso accade nelle opere di Marcon, all'ambientazione fanciullesca si accompagna un'atmosfera allarmata e perturbante, in cui un dolce sembra diventare l'espedito per chiamare in scena emozioni di terrore e annientamento.

Anatomy of Non-Fact

(Chapter I and II)

/ Palazzo Birago, Camera di commercio di Torino



Martyna Marciniak, *Anatomy of Non-Fact*,
Video Still 02

ANATOMY OF NON-FACT: AI HYPERREALISM – 2024

video 4K a canale singolo
audio in inglese
16'

ANATOMY OF NON-FACT: DEEP REALITY MARKETS – 2025

video pubblicitario 4K a canale singolo
audio in inglese con sottotitoli
4'

Le due opere fanno parte del più ampio progetto di ricerca artistica **Anatomy of Non-Fact**, che esamina l'estetica della disinformazione visiva nell'era delle immagini sintetiche.

AI Hyperrealism si concentra sull'immagine del "Balenciaga Pope", che ha catturato l'attenzione e l'immaginazione del pubblico durante il cosiddetto "AI boom" del 2023. L'immagine viene tradotta in un oggetto fisico, permettendo un'analisi attenta degli errori e delle anomalie generate da un processo di generazione imperfetto. Nel video di 16 minuti, il Balenciaga Pope materializzato pronuncia un monologo che affronta la crisi della fiducia percettiva, mettendo in discussione le aspettative dello spettatore nei confronti delle autorità della verità e interrogando il ruolo delle immagini fotografiche. Un lessico personalizzato di neologismi attraversa l'opera, offrendo strumenti per orientarsi nei fenomeni visivi emergenti dell'era post-ottica e per decostruire gli antropomorfismi legati all'IA.

Il secondo progetto, **Deep Reality Markets**, dialoga con **AI Hyperrealism** concentrandosi sull'estetica della disinformazione e della speculazione aziendale nel campo dell'IA. Modellato sulle caratteristiche di prodotto e sulle strategie di marketing dei principali fornitori di servizi IA (tra cui OpenAI, Microsoft, Amazon, Meta, X o Palantir), **Deep Reality Markets** utilizza la speculazione sull'IA come forza finanziaria trainante, occultando al contempo i dettagli operativi e le funzionalità dei propri prodotti: costringendo così l'osservatore alla fede in luogo della comprensione. Basandosi su ricerche riguardanti recenti casi di 'hack crash' finanziari innescati da immagini, l'ultimo servizio dell'azienda, il "Panic Image trading terminal", viene presentato nello spazio espositivo come un'opportunità per generare e scambiare le cosiddette "immagini di panico" (panic images), capaci di generare una potente disinformazione finanziaria. Il progetto si domanda se i prodotti di IA esercitino un controllo ipersterzionale sul futuro, pur dichiarando di limitarsi a "prevederlo".

Approximation Mars I

/ Politecnico di Torino, Atrio Sala Emma Strada



Katja Novitskova, *Approximation Mars I*,
Courtesy Kraupa-Tuskany Zeidler, Fondazione Sandretto
Re Rebaudengo
Foto Hans-Georg Gaul

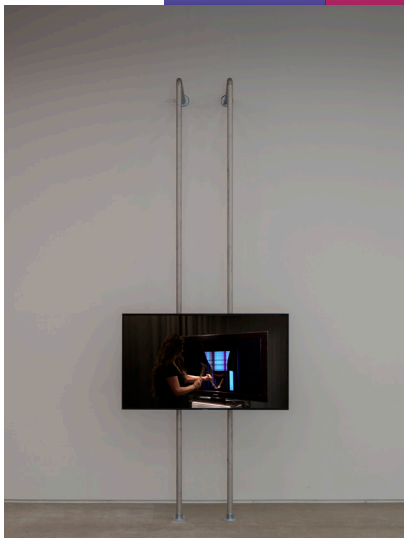
APPROXIMATION MARS I - 2014
espositore sagomato, stampa digitale
su tre strati di alluminio

In collaborazione con
**Fondazione Sandretto
Re Rebaudengo**

Approximation Mars I fa parte della serie ***Approximation***, avviata da Katja Novitskova nel 2012. L'artista ha raccolto da Internet le immagini di alcuni animali, le ha fatte stampare su lastre di alluminio sagomate e presentate nella modalità del pannello cartonato. Con questo ciclo di lavori, Novitskova riflette sul modo in cui le immagini, circolando in rete, acquisiscono nuova vita, diventando portatrici di significati e usi inediti. Così come la nostra percezione dello spazio è stata alterata dal rapido sviluppo tecnologico, allo stesso modo, secondo l'artista, il confine tra il mondo naturale e la sua versione digitale va dissolvendosi. Le fotografie hanno trasformato questi animali in immagini piatte e immateriali, prima che l'artista se ne appropriasse e restituisse loro, attraverso l'opera, le tre dimensioni. Tutto avviene in attesa dei selfie del pubblico, che li riporteranno all'inevitabile condizione di partenza. Ne risulta uno scambio continuo tra reale e virtuale, all'interno di un ciclo idealmente infinito.

Strike

/ Teatro Regio



Hito Steyerl, *Strike*, Veduta dell'installazione da *Hito Steyerl - A Sea of Data*, National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea (MMCA), 2022.

Immagine per gentile concessione di National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea (MMCA).

Foto di Hong Cheolki. Courtesy l'artista, Andrew Kreps Gallery, New York, e Esther Schipper, Berlin/Paris/Seoul.

STRIKE - 2010

video digitale HD a canale singolo
monitor a schermo piatto montato su due
pali autoportanti, colore, sonoro
28"

Nel suo saggio “The Terror of Total Dasein”, Hito Steyerl rilegge lo Sciopero Internazionale degli Artisti (International Artists’ Strike) del 1979 come una «protesta contro la repressione continua del sistema dell’arte e l’alienazione degli artisti dai risultati del proprio lavoro». Il breve video **Strike** sembra dare una traduzione filmica alle sue complesse riflessioni su questo tema.

La parola “STRIKE” appare in grandi lettere bianche che riempiono l’intero schermo nero. In inglese, “strike” possiede una doppia accezione: colpire con forza oppure scioperare, rifiutandosi di lavorare per spingere un datore di lavoro a soddisfare le proprie richieste. Con martello e scalpello in mano, Steyerl si avvicina a un televisore spento e lo colpisce. Sta forse dichiarando sciopero, distruggendo il televisore – un medium da cui dipende in quanto regista? O il gesto di colpire il monitor è esso stesso parte della sua produzione artistica?

Tuttavia, lo schermo piatto non viene realmente distrutto. Al contrario, appare improvvisamente un’immagine astratta che rivela la matrice di pixel attraverso cui ogni immagine viene generata su un monitor. Indipendentemente dal contenuto, la struttura di base rimane identica per ogni visione. Strike può quindi essere inteso come un riferimento alla modalità uniforme e predeterminata con cui le immagini mediatiche vengono prodotte e percepite. Attraverso la “distruzione” del monitor, il dispositivo perde la sua funzione; diventa vittima di uno sciopero. Ciò ne evidenzia la natura di oggetto tecnologico, evolutosi a partire dagli anni Cinquanta nel medium principale per la produzione e la diffusione dell’immaginario mediatico.

Crediti

FRAMING PROBLEMS

UN PROGETTO ESPOSITIVO DI



CURATO DA

Federico Bomba

Bernardo Follini



ALLESTIMENTI

GISTO

Alessandro Mason

Alice Fialà

Elena Festa

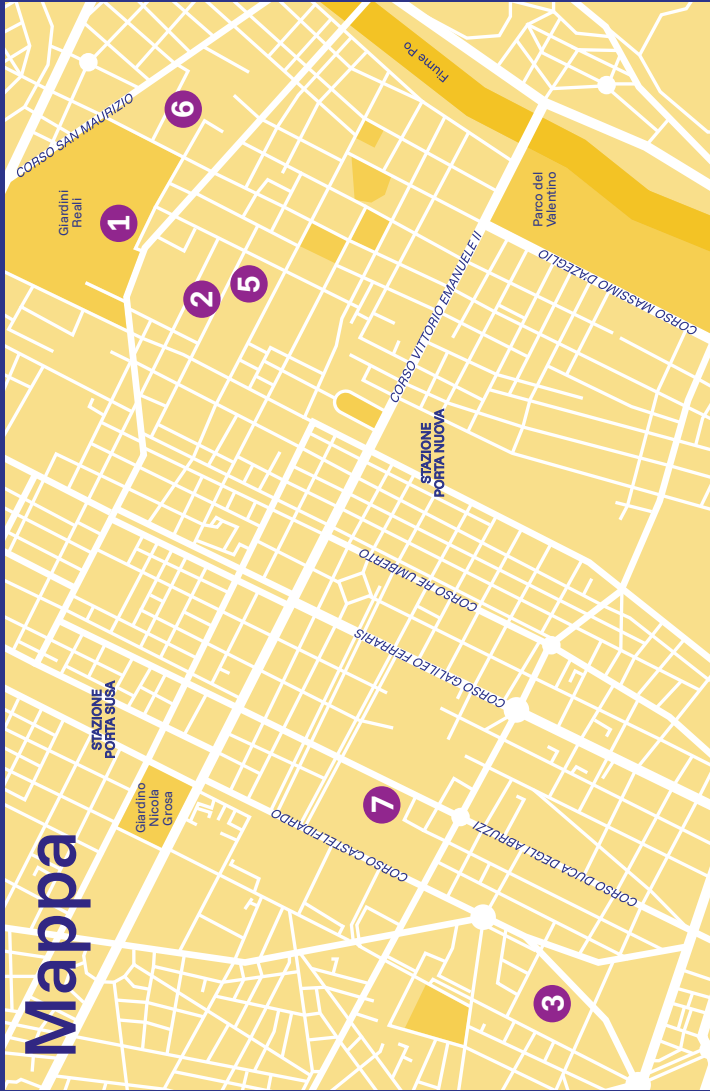
IN COLLABORAZIONE CON

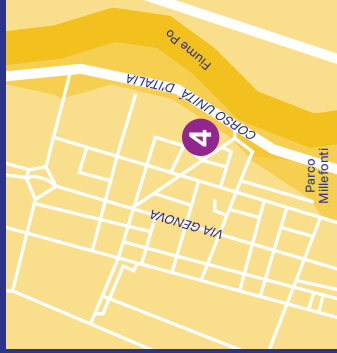


CON IL CONTRIBUTO DI



Mappa





1 / TEATRO REGIO – Piazza Castello 215

2 / MUSEO EGIZIO – ingresso alla mostra da / *entrance to the exhibition from* Via Maria Vittoria 3m

3 / FONDAZIONE SANDRETTO RE REBAUDENGO – Via Modane 16

4 / MUSEO NAZIONALE DELL'AUTOMOBILE – Corso Unità d'Italia 40

5 / PALAZZO BIRAGO, CAMERA DI COMMERCIO DI TORINO – Via Carlo Alberto 16

6 / MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA – Via Montebello 20

7 / POLITECNICO DI TORINO – Corso Duca degli Abruzzi 24

Map