

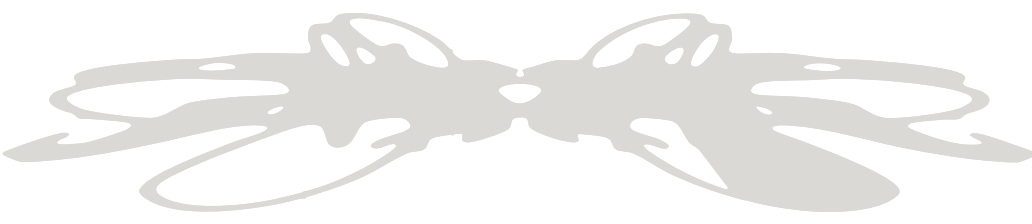
TOMORROWS
FOLDING, FLEXING
AND EXPANDING



APPARATUS 22
ZACH BLAS
MIT BORRÁS
SHU LEA CHEANG
HEATHER DEWEY-HAGBORG
MICHELE GABRIELE
COPPER FRANCES GILOTH

OCT 11 – NOV 9, 2025

PALAZZO DEL CAPITANIO
VERONA – IT



TOMORROWS

Folding, Flexing and Expanding

Palazzo del Capitanio
10 ottobre - 9 novembre 2025

Artisti / Artists

Apparatus 22
Zach Blas
Mit Borrás
Shu Lea Cheang
Heather Dewey-Hagborg
Michele Gabriele
Copper Frances Giloth

a cura di / curated by

Jessica Bianchera
Domenico Quaranta

Team

Graphic Design

Sindi Karaj

Ufficio stampa / Press office

Tania Cefis con Matilde Anghinoni

Traduzioni / Translations

Manuel Marini

Service tecnico / Technical service

Marini Music Service

Produzione opere fotografiche

Photographic works production

Colour Gallery New

Allestimento / Set-up

Adami Cornici

Stampa / Print

Pressart

Exhibition design project

Jacopo Mazzonelli

Mediazione / Education

Valeria Marchi con Arianna Beschi,
Martina Lonighi, Martina Turra

Partners

Un progetto di / A project by

Fondazione Cariverona

Con / With

Urbs Picta

In partnership con / In partnership with

Veronafiere S.p.A. - ArtVerona

Museo del Contemporaneo - Università di Verona

Media partner

exibart

Artribune

Thanks to

Ashes/Ashes, New York;
Fridman Gallery, New York;
Galleria Più, Bologna;
Microscope Gallery, New York;
Talia Golland, Zach Blas Studio.

TOMORROWS

Folding, Flexing and Expanding

[ITA] *Folding, Flexing and Expanding* si configura come un'indagine sulle metamorfosi del corpo in un tempo in cui la tecnologia – dalle biotecnologie alla computer graphics, dall'intelligenza artificiale alle estetiche immersive – si afferma non solo come strumento, ma come infrastruttura esistenziale e immaginativa. La mostra si interroga su come le pratiche artistiche contemporanee abbiano fatto del corpo un terreno di proiezione speculativa e di conflitto simbolico, un dispositivo attraverso cui esplorare possibilità post-umane, nuove alleanze multispecie e genealogie visive che dal passato recente arrivano a scenari ancora in divenire. Nel loro insieme, le opere selezionate delineano un orizzonte in cui il corpo non è più dato naturale, ma dispositivo immaginativo e politico, costantemente riscritto dalle tecnologie, dalle estetiche e dalle narrazioni che lo attraversano. La mostra invita a concepire la diversità non come eccezione, ma come fondamento di un nuovo umanesimo ibrido, in cui l'arte svolge il ruolo di laboratorio critico per immaginare ciò che ancora non esiste e per interrogare, con radicalità e urgenza, le forme che la vita potrà assumere.

L'interrogazione sul corpo come campo di tensioni speculative trova un'espressione paradigmatica nelle opere di Apparatus 22, che con il ciclo *Arrangements & Haze series* (2017) inscrivono testi e visioni radicali su grandi superfici di pelle trattata, definendo un approccio da loro stessi nominato hardcore minimalism. In particolare, le tre opere presentate in mostra – V1, V2, V4 – evocano scenari di estrema ergonomia, piacere e sopravvivenza oltre i limiti umani, immaginando corpi non più vincolati alla forma umanoide e capaci di resistere a scale di catastrofi planetarie. Ad affiancarle, *Quantum Machine 1* (2018) intreccia la dimensione della ricerca tecnologica con sensibilità epidermiche e affettive, proponendo un dispositivo ibrido che riflette sulla possibilità di un'empatia inscritta nelle macchine e sulle potenzialità sensoriali di una corporeità in trasformazione.

In dialogo diretto con questo immaginario, nella stessa sala Mit Borrás presenta *CORE*, un'opera video che articola la sua riflessione sul corpo come rete di adattamento tra natura e tecnologia. Parte del più ampio *Adaptasi Cycle*, il lavoro si inserisce in una ricerca transdisciplinare che utilizza il video come dispositivo critico per esplorare stati aumentati di coscienza, concependo corpi ibridi e dispositivi rituali emergenti dall'interconnessione tra biotecnologia ed

ecospiritualità. In *CORE*, la dimensione visiva si intreccia con una costruzione simbolica che rimanda tanto ai linguaggi della fantascienza quanto alle forme arcaiche del mito, trasformando l'esperienza dello spettatore in un attraversamento meditativo. La poetica di Borrás si configura così come una pratica che, attraverso il medium audiovisivo, coniuga immaginazione futuribile e riflessione politica, aprendo spazi di pensiero in cui il corpo è al tempo stesso oggetto e soggetto di trasformazione.

Se *Apparatus 22* e Borrás collocano il corpo in un orizzonte utopico, visionario e speculativo, Zach Blas riporta l'attenzione sul volto come interfaccia politica, luogo di controllo e di resistenza. *Facial Weaponization Suite* (2012–14) si compone di maschere collettive realizzate attraverso workshop comunitari e generate a partire da dati biometrici aggregati: forme amorphe e irriconoscibili che sfuggono ai dispositivi di riconoscimento facciale, opponendo all'ossessione della trasparenza la forza dell'opacità. L'opera mostra come l'identità possa sottrarsi alla riduzione algoritmica, ribaltando il paradigma di sorveglianza in una strategia di occultamento e trasformazione collettiva.

Il tema dell'ibridazione e dell'alterità trova una declinazione in chiave biotecnologica nei lavori di Heather Dewey-Hagborg. *Hybrid: an Interspecies Opera* (2022–23) affronta il campo della xenotraspianto e dell'ingegneria genetica dei maiali destinati a fornire organi per l'uomo, intrecciando archeologia, scienza e narrazione personale in un film in cinque movimenti che restituisce in forma operistica la complessità storica ed etica di questa pratica. A completamento, le animazioni CGI di *Future pigs, plural* (2023) mettono in scena tre possibili futuri della specie suina – il maiale gigante da macello, il maiale nano da laboratorio, il maiale dal volto umanoide – interrogando la continuità tra selezione millenaria e ingegneria contemporanea, e rivelando come le proiezioni sul corpo animale siano anche proiezioni sul nostro stesso futuro.

Un analogo processo di trasformazione attraversa *Virus Becoming* (2022) di Shu Lea Cheang, che a partire dal film *UKI* immagina la metamorfosi di un corpo cyborg in entità virale. Nel percorso di Reiko, androide scartato e ricomposto tra le macerie elettroniche, la mutazione si fa esperienza collettiva e politica: incontrando trans-mutanti, hacker, migranti e rifugiati, il corpo si trasforma in virus, oltrepassando binarismi di genere e logiche identitarie. Qui la dimensione fantascientifica si intreccia con una riflessione critica su ecologia, margini sociali e possibilità di convivenza in un ecosistema post-umano.

La mostra si apre anche a genealogie storiche della rappresentazione digitale, con Copper Frances Giloth e *Modeling the Female Body: A Survey of Computer-Generated Women* (1988–89), che raccoglie le prime sperimentazioni di modellazione tridimensionale del corpo femminile. L'opera costituisce una sorta di archivio visivo dei tentativi iniziali della computer graphics di tradurre il corpo in codice, svelando le semplificazioni, le distorsioni e le anticipazioni implicite in questi modelli. Lontano dall'essere un documento neutro, il lavoro mostra come il corpo digitale sia stato fin dall'inizio costruito all'interno di una rete di stereotipi culturali e di bias di genere, che ancora oggi informano le nostre estetiche tecnologiche.

Infine, la riflessione si sposta sul linguaggio delle forme e sugli stereotipi che inevitabilmente esse evocano con Michele Gabriele. La serie *The difficulties of a form to move away from the stereotypes it evokes* (2021–22) indaga la tensione tra materia e percezione, tra la possibilità di reinventare il corpo e il peso delle proiezioni culturali che lo vincolano. Attraverso assemblaggi densi, stratificati e ambigui, l'artista mette in scena una corporeità che cerca di sfuggire ai cliché visivi ma resta catturata in un campo di aspettative sociali e simboliche, evocando un senso di fragilità e inadeguatezza che diventa esso stesso linguaggio critico.

Se lette insieme, le opere riunite in *Folding, Flexing and Expanding* configurano un dispositivo discorsivo che trascende la semplice giustapposizione di linguaggi. Emergono linee di continuità e tensioni critiche che, attraverso i decenni e i media, tracciano una costellazione di possibili genealogie del corpo come forma instabile e campo di negoziazione simbolica.

Queste traiettorie non possono essere comprese senza una genealogia critica che tenga conto del pensiero femminista e postumano (da Donna Haraway a Rosi Braidotti), delle riflessioni sulla disabilità e sulle corporeità non normate, così come delle estetiche speculative sviluppatesi negli ultimi decenni come strumenti di immaginazione politica. La mostra assume allora il valore di un laboratorio in cui si intrecciano memoria e futuro, archeologia delle immagini digitali e proiezioni di scenari post-umani, con l'obiettivo di ripensare la condizione presente non come una crisi, ma come un passaggio: un "campo di possibilità" (Braidotti) in cui l'arte ci invita a considerare il corpo come un assemblaggio transitorio, capace di accogliere differenze e mutazioni.

In tal senso, *Folding, Flexing and Expanding* non si limita a tematizzare le metamorfosi del corpo, ma le assume come metodo critico e come orizzonte politico. La mostra invita a pensare la diversità e l'ibridazione non come deviazioni rispetto a un modello, ma come principi generativi di un nuovo umanesimo, in cui l'instabilità del corpo diventa risorsa per immaginare, con radicalità e urgenza, altre forme di esistenza e di convivenza



[ENG] *Folding, Flexing and Expanding* constitutes an inquiry into the metamorphoses of the body in an era in which technology - from biotechnology to computer graphics, from artificial intelligence to immersive aesthetics - asserts itself not merely as a tool, but as an existential and imaginative infrastructure. The exhibition interrogates how contemporary artistic practices have transformed the body into a terrain of speculative projection and symbolic conflict, a device through which posthuman possibilities, new multispecies alliances, and visual genealogies - spanning from the recent past to still-emerging futures - can be explored. Taken collectively, the selected works delineate a horizon in which the body is no longer a natural given, but an imaginative and political device, continuously reshaped by the technologies, aesthetics, and narratives that permeate it. The exhibition invites viewers to consider diversity not as an exception, but as the foundation of a new hybrid humanism, in which art serves as a critical laboratory for exploring that which has yet to exist and for questioning, with radicality and urgency, the forms that life may take.

The interrogation of the body as a field of speculative tensions finds paradigmatic expression in the works of Apparatus 22, whose *Arrangements & Haze series* (2017) inscribes radical texts and visions onto expansive treated skins, defining an approach they term hardcore minimalism. In particular, the three works presented - V1, V2, and V4 - evoke scenarios of extreme ergonomics, pleasure, and survival beyond human limits, imagining bodies no longer constrained by humanoid form and capable of withstanding planetary-scale catastrophes. *Quantum Machine 1* (2018) intertwines technological research with epidermal and affective sensibilities, proposing a hybrid device that reflects on the possibility of empathy encoded in machines and the sensory potentials of a body in transformation.

In direct dialogue with this imaginary, Mit Borrás presents *CORE*, a video work articulating a reflection on the body as a network of adaptation between nature and technology. Part of the broader *Adaptasi Cycle*, the work engages in transdisciplinary research employing video as a critical device to explore augmented states of consciousness, conceiving hybrid bodies and emergent ritual devices arising from the interconnection of biotechnology and ecospiritality. In *CORE*, the visual dimension interweaves with symbolic constructions referencing science fiction languages and archaic mythic forms, transforming the spectator's experience into a meditative traversal. Borrás's poetics thus manifests as a practice that, through the audiovisual medium, combines futuristic imagination with political reflection, opening spaces of thought in which the body is simultaneously object and subject of transformation.

While Apparatus 22 and Borrás situate the body within a utopian, visionary, and speculative horizon, Zach Blas directs attention to the face as a political interface, site of control, and resistance. *Facial Weaponization Suite* (2012–14) comprises collective masks created through community workshops and generated from aggregated biometric data: amorphous and unrecognizable forms that evade facial recognition systems, countering the obsession with transparency through the force of opacity. The work demonstrates how identity can elude algorithmic reduction, reversing the surveillance paradigm into a collective concealment and transformation strategy.

The theme of hybridization and alterity is further explored through the biotechnological lens in Heather Dewey-Hagborg's work. *Hybrid: an Interspecies Opera* (2022–23) addresses the field of xenotransplantation and the genetic engineering of pigs intended as human organ donors, interweaving archaeology, science, and personal narrative in a five-movement film that operatically renders the historical and ethical complexity of the practice. Complementing this, the CGI animations *Future pigs, plural* (2023) stage three potential futures for the porcine species—the giant slaughterhouse pig, the laboratory nano-pig, and the humanoid-faced pig—interrogating the continuity between millennia of selective breeding and contemporary engineering, revealing how projections onto animal bodies also reflect our own future.

A similar transformation process permeates Shu Lea Cheang's *Virus Becoming* (2022), which, building on the film *UKI*, imagines the metamorphosis of a cyborg body into a viral entity. Within the journey of Reiko, an android discarded and recomposed amid electronic debris, mutation becomes a collective and political experience: encountering trans-mutants, hackers, migrants, and

refugees, the body transforms into a virus, transcending gender binaries and identity logics. Here, the science-fictional dimension intersects with critical reflection on ecology, social margins, and possibilities of coexistence within a posthuman ecosystem.

The exhibition also engages with historical genealogies of digital representation through Copper Frances Giloth and *Modeling the Female Body: A Survey of Computer-Generated Women* (1988–89), which gathers early experiments in 3D modeling of the female body. The work functions as a visual archive of the initial attempts of computer graphics to translate the body into code, revealing the simplifications, distortions, and implicit anticipations embedded in these models. Far from neutral documentation, the project demonstrates how the digital body was constructed from the outset within a network of cultural stereotypes and gender biases, which continue to inform contemporary technological aesthetics.

Finally, the reflection turns to the language of forms and the stereotypes they inevitably evoke in Michele Gabriele's series *The difficulties of a form to move away from the stereotypes it evokes* (2021–22), which investigates the tension between matter and perception, between the possibility of reinventing the body and the weight of cultural projections that constrain it. Through dense, layered, and ambiguous assemblages, the artist stages a corporeality striving to escape visual clichés while remaining caught within a field of social and symbolic expectations, evoking fragility and inadequacy that becomes critical language.

Read together, the works gathered in *Folding, Flexing and Expanding* configure a discursive apparatus that transcends the mere juxtaposition of media. Lines of continuity and critical tension emerge, tracing a constellation of possible genealogies of the body as an unstable form and a field of symbolic negotiation across decades and media.

These trajectories cannot be fully understood without a critical genealogy attentive to feminist and posthuman thought (from Donna Haraway to Rosi Braidotti), to reflections on disability and non-normative corporealities, as well as to speculative aesthetics developed over recent decades as instruments of political imagination. The exhibition thus assumes the value of a laboratory intertwining memory and futurity, archaeology of digital imagery and projections of posthuman scenarios, aiming to rethink the present condition not as crisis but as passage: a “field of possibilities” (Braidotti) in which art invites us

to consider the body as a transitory assemblage, capable of accommodating difference and mutation.

In this sense, *Folding, Flexing and Expanding* does not merely thematize bodily metamorphoses but adopts them as a critical method and political horizon. The exhibition invites us to conceive diversity and hybridization not as deviations from a model, but as generative principles of a new humanism, in which the instability of the body becomes a resource for imagining, with radicality and urgency, other forms of existence and modes of coexistence.



ARTISTI

ARTISTS



APPARATUS 22

(Bucarest, Romania, 2011)

V1, V2, V4 (*Arrangements and Haze series*), 2017

Incisioni laser su cuoio tinto a mano in bianco

100 x 140 cm ciascuna

Courtesy gli Artisti e Galleria Più, Bologna

QUANTUM MACHINE (1). EMPATHY SO DIFFICULT TO CRACK, FORM NO LONGER FOLLOWS FUNCTION, NEO-ERGONOMICS HAUNTED BY THE CHAOS OF FLESH, 2018

Bastoni protesici, pelle, elastico, mattoni, acrilico, pellicola di plastica, LED

160x170cm

Courtesy gli Artisti e Galleria Più, Bologna

[ITA] Nella serie *Arrangements & Haze* (2017), Apparatus 22 iscrive testi e visioni radicali su grandi superfici di pelle trattata, definendo un approccio da loro stessi chiamato hardcore minimalism: mezzi formali volutamente limitati (rettangoli di pelle tatuata con parole) a fronte di una densità semantica che spinge l'immaginazione oltre il realismo. Le opere esplorano scenari del corpo in relazione a lavoro, tecnologia, spiritualità, economia: un campo di tensione tra viscerale e digitale, piacere e abuso, impossibile e plausibile, alimentato dall'universo speculativo SUPRAINFINIT.

V1, V2, V4 (Arrangements & Haze series) evocano corpi non più vincolati alla forma umanoide, capaci di sopravvivere a catastrofi planetarie; nello specifico, *V1* immagina un corpo dal design perfetto e dall'ergonomia estrema, frutto della pressione esercitata dal mercato e dalla richiesta di maggiore efficienza; *V2* fantastica sull'assemblaggio perfetto per il piacere, un sogno erotico intriso di scienza e finzione; *V4*, infine, proietta il corpo umano in un futuro remoto, una prospettiva evolutiva che toglie necessità al realismo e ci consente di immaginare un corpo completamente altro da noi. Infine, l'installazione *Quantum Machine 1* intreccia ricerca tecnologica e sensibilità epidermiche, interrogando l'ipotesi di un'empatia inscritta nelle macchine e le potenzialità sensoriali di una corporeità in trasformazione.

[ENG] In the series *Arrangements & Haze* (2017), Apparatus 22 inscribes radical texts and visions onto large surfaces of treated leather, defining an approach they describe as hardcore minimalism: deliberately limited formal means (rectangles of tattooed leather inscribed with words) set against a semantic density that pushes imagination beyond realism. The works explore scenarios of the body in relation to labour, technology, spirituality, and economy: a field of tension between the visceral and the digital, pleasure and abuse, the impossible and the plausible, all fuelled by the speculative universe SUPRAINFINIT.

V1, V2, V4 (Arrangements & Haze series) evoke bodies no longer bound to humanoid form and can survive planetary catastrophes. Specifically, *V1* imagines a body of perfect design and extreme ergonomics, the result of market pressure and demands for greater efficiency; *V2* fantasises about the perfect assemblage for pleasure, an erotic dream infused with science and fiction; *V4*, finally, projects the human body into a distant future, an evolutionary perspective that removes the need for realism and allows us to imagine a body entirely other than ourselves. Finally, the installation *Quantum Machine 1* weaves together technological research and epidermal sensitivities, probing the possibility of empathy inscribed into machines and the sensory potential of a corporeality in transformation.



Biografia / Biography

[ITA] Apparatus 22 (RO/BE/SUPRAINFINIT) è un collettivo artistico transdisciplinare fondato a Bucarest nel 2011 da Erika Olea, Maria Farcaș, Dragoș Olea e Ioana Nemeș (1979–2011). Dal 2015 lavora tra Bucarest, Bruxelles e l'universo utopico SUPRAINFINIT, un tentativo di creare un mondo utilizzando la speranza in modo critico per navigare nel presente e nel futuro. La loro pratica, che attraversa arte, moda e design, indaga il corpo come dispositivo immaginativo e politico, e le intricate relazioni tra economia, politica, studi di genere, movimenti sociali, religione e moda al fine di comprendere la società contemporanea. Nelle loro opere poliedriche – installazioni, performance, forme basate sul testo – la realtà si mescola alla finzione e alla narrazione, il tutto fondendosi con un approccio critico che attinge conoscenze ed esperienze dal design, dalla sociologia, dalla letteratura e dall'economia. Il lavoro di Ap-

paratus 22 è stato presentato, tra l'altro, a: La Biennale di Venezia 2013, Kunsthalles Wien (AT), Kunsthal Gent (BE), Kunsthalles Mannheim (DE), SMAK Gent (BE), Contemporary Art Museum (MNAC), Bucharest (RO), MUMOK, Vienna (AT), BOZAR, Brussels (BE), Museion, Bolzano (IT), KunstMuseum Linz (AT), La Triennale di Milano (IT), Onomatopée Eindhoven (NL), GALLERIAPIÙ, Bologna (IT), MAK, Vienna (AT), Steirischer Herbst, Graz (AT) e Stedelijk Museum with De Appel CP Amsterdam, (NL). Apparatus 22 opera anche al di fuori delle istituzioni attraverso performance in spazi pubblici, interventi in spazi privati e altre forme ibride.

[ENG] Apparatus 22 (RO/BE/SUPRAINFINIT) is a transdisciplinary art collective founded in Bucharest in 2011 by Erika Olea, Maria Farcaș, Dragoș Olea, and Ioana Nemeș (1979–2011). Since 2015, the group has been working between Bucharest, Brussels, and the utopian universe SUPRAINFINIT — an attempt to build a world that uses hope critically to navigate the present and the future. Their practice, which traverses art, fashion, and design, investigates the body as an imaginative and political device, and the intricate relationships between economy, politics, gender studies, social movements, religion, and fashion in order to understand contemporary society. In their multifaceted works — installations, performances, text-based forms — reality blends with fiction and narrative, merging with a critical approach that draws on knowledge and experience from design, sociology, literature, and economics. The work of Apparatus was presented, among others, at: La Biennale di Venezia 2013, Kunsthalles Wien (AT), Kunsthal Gent (BE), Kunsthalles Mannheim (DE), SMAK Gent (BE), Contemporary Art Museum (MNAC), Bucharest (RO), MUMOK, Vienna (AT), BOZAR, Brussels (BE), Museion, Bolzano (IT), KunstMuseum Linz (AT), La Triennale di Milano (IT), Onomatopée Eindhoven (NL), GALLERIAPIÙ, Bologna (IT), MAK, Vienna (AT), Steirischer Herbst, Graz (AT), and Stedelijk Museum with De Appel CP Amsterdam (NL). Apparatus 22 also works outside institutional contexts through performances in public spaces, interventions in private spaces, and other hybrid forms.

MIT BORRÁS

(Madrid, Spagna, 1982)

CORE (*Adaptasi Cycle*), 2025

Film 4K, 17'43"

Courtesy l'Artista

[ITA] Con *CORE*, parte integrante del progetto speculativo *Adaptasi Cycle*, Mit Borrás costruisce una complessa meditazione visiva sull'adattamento come principio estetico e politico, reinterpretando la figura di Persefone come archetipo liminale capace di abitare soglie e passaggi: tra vita e morte, natura e artificio, memoria e divenire. Spogliata della sua valenza puramente mitologica, Persefone diviene corpo post-umano, organismo tecnologicamente ampliato che attraversa un ambiente sospeso tra rituale e simulazione, una "caverna-spa" concepita come spazio liminale, al tempo stesso santuario e laboratorio, dove si intrecciano pratiche corporee, meditazioni e visioni di paesaggi perduti: giungle fossilizzate, ghiacciai dissolti, ecosistemi scomparsi. Intorno a lei, il volo silenzioso di droni di sorveglianza e la presenza simbolica del gufo bianco Ascalaphus compongono una liturgia dell'osservazione e del controllo, in cui il corpo si rivela come campo di forze, nodo di interazioni e dispositivo di trasformazione.

Nato come piattaforma narrativa e concettuale in continua espansione, *Adaptasi Cycle* esplora l'adattamento non come semplice risposta funzionale all'ambiente, bensì come processo creativo e critico di negoziazione con il tempo, la tecnologia e le forme del vivente. In questo contesto, *CORE* si configura come un dispositivo audiovisivo in cui immaginazione speculativa, sensibilità ecospirituale e linguaggio rituale convergono per interrogare i modi in cui l'umano ridefinisce se stesso alla luce delle proprie estensioni tecniche. Il corpo diventa così rete adattiva e soglia porosa tra organico e sintetico, memoria e possibilità, trasformandosi in luogo di resistenza e di riscrittura dei paradigmi evolutivi. Attraverso la costruzione di un immaginario in cui mito e futurologia si sovrappongono, Borrás apre uno spazio critico in cui la metamorfosi non è più destino ma progetto, non necessità ma scelta poetica e politica.

[ENG] With *CORE*, a key part of the speculative project *Adaptasi Cycle*, Mit Borrás constructs a complex visual meditation on adaptation as an aesthetic and political principle, reinterpreting the figure of Persephone as a liminal archetype capable of inhabiting thresholds and transitions: between life and death, nature and artifice, memory and becoming. Stripped of its purely mythological connotations, Persephone becomes a post-human body, a technologically expanded organism traversing an environment suspended between ritual and simulation — a “cave-spa” conceived as a liminal space, at once sanctuary and laboratory, where bodily practices, meditations, and visions of lost landscapes — fossilised jungles, vanished glaciers, extinct ecosystems — intertwine. Around her, the silent flight of surveillance drones and the symbolic presence of the white owl Ascalaphus compose a liturgy of observation and control, in which the body emerges as a field of forces, a node of interactions, and a device of transformation.

Conceived as an ever-expanding narrative and conceptual platform, *Adaptasi Cycle* explores adaptation not as a mere functional response to the environment but as a creative and critical negotiation process with time, technology, and life forms. Within this context, *CORE* operates as an audiovisual device in which speculative imagination, eco-spiritual sensibility, and ritual language converge to question how the human redefines itself in light of its technological extensions. The body thus becomes an adaptive network and a porous threshold between the organic and the synthetic, memory and possibility, transforming into a site of resistance and a rewriting of evolutionary paradigms. Through constructing an imaginary where myth and futurology overlap, Borrás opens a critical space in which metamorphosis is no longer destiny but a project, no longer necessity but a poetic and political choice.



Biografia / Biography

[ITA] Mit Borrás (Madrid, 1982) è un artista visivo attivo tra Madrid e Berlino. La sua pratica, che si articola tra video, arte digitale, performance e installazione, indaga le intersezioni tra biodiversità, tecnologia e immaginari futuri in chiave transumanista, concependo ambienti immersivi e stati ampliati di coscienza. La sua ricerca affronta in prospettiva estetica e teorica le

trasformazioni del corpo e della soggettività nell'epoca post-antropocentrica, esplorando l'adattamento come processo politico, poetico e biologico e interrogando i limiti di ciò che definiamo "umano". Attraverso strategie narrative speculative e la costruzione di scenari futuri, Borrás mette in relazione biotecnologia, ecologia e spiritualità, elaborando una riflessione critica sulle forme di coesistenza tra organico e artificiale e sulle metamorfosi che esse producono nei sistemi percettivi e nelle strutture culturali. I suoi lavori operano come dispositivi esperienziali e meditativi che propongono nuove cosmologie del vivente, in cui mito e tecnoscienza, memoria ed evoluzione si intrecciano per immaginare forme inedite di presenza e di agency. Ha esposto, tra gli altri, al Centre Pompidou (2022), Art Dubai (2022), Hara Museum (2010), Tick Tack, Pylon Hub, The Wrong Biennale, Art Cologne, Transmediale (2011), Arebyte, Dimora Artica e Frontviews. Insegna Digital, New Media e Video Art presso la Universidad Carlos III di Madrid (UC3M) al Círculo de Bellas Artes | Escuela Sur; dirige il centro di ricerca e produzione CAVVE Pavilion; è rappresentato dalla galleria House of Chappaz e fa parte dei collettivi Frontviews e Haunt (Berlino).

[ENG] Mit Borrás (Madrid, 1982) is a visual artist based between Madrid and Berlin. His practice — encompassing video, digital art, performance, and installation — investigates the intersections between biodiversity, technology, and future imaginaries from a transhumanist perspective, conceiving immersive environments and expanded states of consciousness. From both aesthetic and theoretical standpoints, his research addresses the transformations of the body and subjectivity in the post-anthropocentric era, exploring adaptation as a political, poetic, and biological process and interrogating the limits of what we define as "human." Through speculative narrative strategies and the construction of future scenarios, Borrás connects biotechnology, ecology, and spirituality, developing a critical reflection on forms of coexistence between the organic and the artificial and on the metamorphoses they generate in perceptual systems and cultural structures. His works function as experiential and meditative devices that propose new cosmologies of the living, where myth and technoscience, memory and evolution intertwine to imagine new forms of presence and agency. He has exhibited at, among others, the Centre Pompidou (2022), Art Dubai (2022), Hara Museum (2010), Tick Tack, Pylon Hub, The Wrong Biennale, Art Cologne, Transmediale (2011), Arebyte, Dimora Artica, and Frontviews. He teaches Digital, New Media, and Video Art at the Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) at Círculo de Bellas Artes | Escuela Sur; directs the research and production centre CAVVE Pavilion; is represented by House of Chappaz Gallery; and is a member of the collectives Frontviews and Haunt (Berlin).

ZACH BLAS

(Point Pleasant, USA, 1981)

Facial Weaponization Communiqué: Fag Face, 2012

Video HD monocanale, colore e suono, 16:9, 8"10"

Courtesy l'Artista

Fag Face Mask, 20 ottobre 2012, Los Angeles, CA, 2012

Mask, 31 maggio 2013, San Diego, CA, 2013

Mask, 20 novembre 2013, New York, NY, 2013

Mask, 19 maggio 2014, Città del Messico, Messico, 2014

Maschera in polietilene tereftalato riciclato, dipinta e termoformata sottovuoto

21,6 × 19 × 10,5 cm ciascuna

Courtesy l'Artista

Fag Face Mask, 20 ottobre 2012, Los Angeles, CA, 2012

Mask, 31 maggio 2013, San Diego, CA, 2013

Mask, 20 novembre 2013, New York, NY, 2013

Mask, 19 maggio 2014, Città del Messico, Messico, 2014

Stampa digitale

50,8 × 76,2 cm ciascuna

Courtesy l'Artista

[ITA] *Facial Weaponization Suite* è un progetto articolato che mette radicalmente in discussione le tecnologie di riconoscimento biometrico e le strutture di potere che esse veicolano, proponendo pratiche collettive di sottrazione e resistenza. Attraverso workshop comunitari, Zach Blas aggrega dati facciali di gruppi diversi per creare maschere amorfe, opache e irriducibili, concepite per eludere gli algoritmi di identificazione e per opporre alla retorica della trasparenza la forza politica dell'indecifrabile. Ogni maschera affronta una specifica configurazione di biopotere: *Fag Face Mask*, costruita a partire dai volti di uomini queer, reagisce alla pseudoscienza che pretende di dedurre l'orientamento sessuale dal volto; un'altra declina la *blackness* come insieme di strategie – dal fallimento sistemico del riconoscimento dei volti neri al valore politico del nero come estetica di opacità; un'altra ancora esplora il rapporto tra femminismo, velamento e invisibilità come forme di agency; una quarta denuncia l'uso della biometria come strumento di controllo e violenza ai confini

tra Stati Uniti e Messico. Intrecciando pratiche di mascheramento proprie dei movimenti sociali, l'opera trasforma l'anonimato in gesto politico e immagina l'opacità non come assenza di identità, ma come spazio di soggettivazione collettiva e di resistenza alle logiche di sorveglianza e classificazione.

[ENG] *Facial Weaponization Suite* is a multifaceted project that radically challenges biometric recognition technologies and the power structures they embody, proposing collective practices of withdrawal and resistance. Through community workshops, Zach Blas aggregates facial data from diverse groups to create amorphous, opaque, and irreducible masks designed to evade identification algorithms and to counter the rhetoric of transparency with the political force of the indecipherable.

Each mask addresses a specific configuration of biopower: *Fag Face Mask*, constructed from the faces of queer men, responds to the pseudoscience that claims to infer sexual orientation from facial features; another explores blackness as a set of strategies — from the systemic failure of facial recognition technologies to identify Black faces to the political value of blackness as an aesthetics of opacity; another investigates the relationship between feminism, veiling, and invisibility as forms of agency; while a fourth denounces the use of biometrics as a tool of control and violence along the US–Mexico border. Interweaving masking practices historically employed by social movements, the work transforms anonymity into a political gesture and imagines opacity not as an absence of identity but as a space for collective subjectivation and resistance against the logics of surveillance and classification.



Biografia / Biography

[ITA] Zach Blas è un artista, filmmaker e scrittore la cui pratica si sviluppa all'intersezione tra immagini in movimento, installazione, teoria critica e performance, indagando le filosofie, le ideologie e gli immaginari che plasmano le tecnologie computazionali e le infrastrutture digitali contemporanee. Attraverso dispositivi visivi e speculativi, Blas analizza il modo in cui concetti come identità, sicurezza, trasparenza e controllo vengono incorporati nei sistemi tecnici, trasformando il corpo e il soggetto in dati, statistiche e categorie algoritmiche. La sua ricerca esplora in profondità la dimensione politica e

culturale della tecnologia, interrogando le relazioni tra potere, sorveglianza e rappresentazione, e mettendo in luce come i sistemi biometrici, l'intelligenza artificiale e le piattaforme digitali siano veicoli di normatività e disuguaglianza. In questa prospettiva, le sue opere propongono pratiche di disidentificazione, opacità e resistenza, attingendo tanto alle estetiche speculative quanto alle genealogie queer, femministe e post-coloniali. Il suo lavoro si configura come un'indagine critica sui "futuri computazionali", analizzandone le strutture ideologiche e costruendo contro-narrazioni capaci di sovvertire i regimi di visibilità e potere propri del capitalismo digitale. Blas ha esposto, tra gli altri, presso Secessione (Vienna), Los Angeles County Museum of Art (LACMA), KANAL – Centre Pompidou, Walker Art Center, 12ª Biennale di Gwangju, ZKM | Zentrum für Kunst und Medien e Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). È autore della monografia *Unknown Ideals* (Sternberg Press / Edith-Russ-Haus, 2021) e co-curatore, con Melody Jue e Jennifer Rhee, di *Informatics of Domination* (Duke University Press, 2025). Dopo il dottorato presso la Duke University e un MFA alla UCLA, ha insegnato nel Department of Visual Cultures del Goldsmiths, University of London ed è attualmente Assistant Professor in Visual Studies presso l'Università di Toronto.

[ENG] Zach Blas is an artist, filmmaker, and writer whose practice unfolds at the intersection of moving image, installation, critical theory, and performance, interrogating the philosophies, ideologies, and imaginaries that shape computational technologies and contemporary digital infrastructures. Through visual and speculative devices, Blas analyses how concepts such as identity, security, transparency, and control are encoded into technical systems, transforming the body and the subject into data, statistics, and algorithmic categories. His research deeply explores the political and cultural dimensions of technology, questioning the relationships between power, surveillance, and representation, and revealing how biometric systems, artificial intelligence, and digital platforms act as vehicles of normativity and inequality. In this perspective, his works propose practices of disidentification, opacity, and resistance, drawing from both speculative aesthetics and queer, feminist, and postcolonial genealogies. Blas's work constitutes a critical investigation into "computational futures," analysing their ideological structures and constructing counter-narratives capable of subverting the regimes of visibility and power inherent in digital capitalism. He has exhibited at, among others, Secession (Vienna), Los Angeles County Museum of Art (LACMA), KANAL – Centre Pompidou, Walker Art Center, the 12th Gwangju Biennale, ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, and Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). He is the author of the monograph *Unknown Ideals* (Sternberg Press / Edith-Russ-Haus, 2021) and co-editor, with Melody Jue and Jennifer Rhee, of *Infor-*

matics of Domination (Duke University Press, 2025). After completing a PhD at Duke University and an MFA at UCLA, he taught in the Department of Visual Cultures at Goldsmiths, University of London. He is currently an Assistant Professor in Visual Studies at the University of Toronto.

MICHELE GABRIELE

(Fondi, Italia, 1983)

***I'm sitting here on the ground so I'll remember it as a nice atmosphere /
The difficulties of a form to move away from the stereotypes it evokes,***
2022

Silicone, argilla sintetica, pelle, legno, cotone, plastica, resina epossidica
bicomponente, metallo, vernice acrilica, ottone

115 × 80 × 50 cm

Courtesy l'Artista e Ashes/Ashes, New York

[ITA] Con la serie *I'm sitting here on the ground so I'll remember it as a nice atmosphere / The difficulties of a form to move away from the stereotypes it evokes*, Gabriele costruisce un dispositivo espositivo che travalica la mera presentazione dell'opera: l'oggetto scultoreo diventa soglia affettiva e campo di tensione semiotica, iper-presente e insieme in dissolvenza. Realizzate con silicone, resina epossidica, schiume poliuretaniche, oggetti d'uso e componenti elettronici, le sculture sono forme post-identitarie e post-funzionali, "ipotesi" di ciò che accade a una forma nell'atto di essere guardata.

L'estetica dell'eccesso – iper-produzione, sovrabbondanza di dettagli, assemblaggi dissonanti – funziona come resistenza all'ideologia della sintesi: ogni scultura è un organismo trans-storico, un'archeologia di un futuro in rovina, una macchina narrativa che inceppa il tempo della produzione. Lo spazio espositivo si fa interfaccia non gerarchica: il pubblico, invitato a muoversi e sostare, entra nella coreografia dell'opera come "corpo tra corpi". Allo stesso modo, le sculture di Gabriele non esistono come elementi isolati ma si comportano come presenze relazionali, in ascolto e in dialogo con ciò che le circonda. La loro postura nello spazio le avvicina più a quella di osservatori che di oggetti: sembrano scrutare le altre opere, studiarne i gesti e le trasformazioni, assumendo il punto di vista di uno spettatore silenzioso. In questa dimensione performativa e quasi empatica, la scultura si spoglia della sua tradizionale autonomia per diventare soggetto percettivo, testimone e complice dell'insieme installativo, parte attiva di un ecosistema espositivo in continua negoziazione.

[ENG] With the series *I'm sitting here on the ground so I'll remember it as a nice atmosphere / The difficulties of a form to move away from the stereotypes it evokes*, Gabriele constructs an exhibition device that transcends the mere presentation of the work: the sculptural object becomes an affective threshold and a field of semiotic tension, both hyper-present and simultaneously fading. Made from silicone, epoxy resin, polyurethane foams, everyday objects, and electronic components, the sculptures are post-identitarian and post-functional forms — “hypotheses” of what happens to a form in the very act of being looked at.

The aesthetics of excess — overproduction, an overabundance of detail, dissonant assemblages — functions as a resistance to the ideology of synthesis: each sculpture is a trans-historical organism, an archaeology of a ruined future, a narrative machine that disrupts the tempo of production. The exhibition space becomes a non-hierarchical interface: the audience, invited to move and linger, enters the choreography of the work as a “body among bodies.” Likewise, Gabriele’s sculptures do not exist as isolated elements but behave as relational presences, listening and responding to what surrounds them. Their posture in space aligns them more with that of observers than objects: they seem to scrutinise other works, study their gestures and transformations, adopting the point of view of a silent spectator. In this performative and almost empathic dimension, sculpture sheds its traditional autonomy to become a perceptual subject — a witness and accomplice to the installation as an active part of an exhibition ecosystem in continuous negotiation.



Biografia / Biography

[ITA] Michele Gabriele vive e lavora a Milano. La sua pratica, tra scultura, pittura e performance, indaga le tensioni tra dimensione digitale e materiale, la sensazione di inadeguatezza di fronte alle retoriche del “futuro sostenibile” e le divergenze tra rappresentazione e materialità, spazio e tempo percepiti. La sua ricerca teorica ed estetica si articola intorno alle condizioni percettive, psicologiche e simboliche dell’oggetto nell’era post-digitale, interrogando i processi attraverso cui le forme vengono costruite, decostruite e rinegoziate all’interno di ecologie visive ibride. Attraverso strategie di eccesso, frammentazione e ambiguità, Gabriele esplora il potenziale narrativo e politi-

co della scultura come dispositivo instabile, capace di riflettere sulle tensioni tra corporeità e immaterialità, presenza e sparizione, desiderio e fallimento. Il suo lavoro si misura inoltre con le forme di alienazione e spaesamento proprie dell'iper-contemporaneo, proponendo pratiche di rappresentazione che si muovono tra critica istituzionale, estetica post-identitaria e indagine sulle modalità di produzione del significato nello spazio espositivo. Personali: EACC Espacio de Arte Contemporáneo de Castellón (2023); MeetFactory, Praga (2023); NAM – Manifattura Tabacchi, Firenze (2022); Ashes/Ashes, New York (2022); Fondazione Pini, Milano (2016); Kunstihoone Art Hall, Tallinn (2015). Collettive: ICA Portland (2024); FRAC Corsica (2024); MAH Ginevra (2023); International Objects, New York (2023); 16^a Biennale di Arte Contemporanea, Aliós (2019); Et.AI Gallery, San Francisco (2018).

[ENG] Michele Gabriele lives and works in Milan. His practice — spanning sculpture, painting, and performance — investigates the tensions between the digital and the material, the feeling of inadequacy in the face of “sustainable future” narratives, and the divergences between representation and materiality, between perceived space and time. His theoretical and aesthetic research revolves around the perceptual, psychological, and symbolic conditions of the object in the post-digital era, interrogating the processes through which forms are constructed, deconstructed, and renegotiated within hybrid visual ecologies. Through strategies of excess, fragmentation, and ambiguity, Gabriele explores the narrative and political potential of sculpture as an unstable device capable of reflecting on the tensions between corporeality and immateriality, presence and disappearance, desire and failure. His work also engages with the alienation and disorientation characteristic of the hyper-contemporary, proposing representational strategies that move between institutional critique, post-identitarian aesthetics, and investigations into the production of meaning within the exhibition space. Solo exhibitions include: EACC Espacio de Arte Contemporáneo de Castellón (2023); MeetFactory, Prague (2023); NAM – Manifattura Tabacchi, Florence (2022); Ashes/Ashes, New York (2022); Fondazione Pini, Milan (2016); Kunstihoone Art Hall, Tallinn (2015). Group exhibitions include: ICA Portland (2024); FRAC Corsica (2024); MAH Geneva (2023); International Objects, New York (2023); 16th Biennale of Contemporary Art, Aliós (2019); Et.AI Gallery, San Francisco (2018).

COPPER FRANCES GILOTH

Modeling the Female Body: A Survey of Computer-Generated Women 1980-1994, 1994

Video monocanale, colore, suono, 3'

Courtesy l'Artista e Microscope Gallery, New York

[ITA] *Modeling the Female Body: A Survey of Computer-Generated Women 1980–1994* (1994) è un video monocanale (colore, suono, 3') che condensa un'ampia ricognizione critica sulle rappresentazioni del corpo femminile nella computer graphics tra fine anni Settanta e primi anni Novanta. A partire dalla visione di circa 200 ore di SIGGRAPH Video Reviews (1977-1993), l'artista seleziona e campiona figure femminili provenienti da scienza, ingegneria, visualizzazione, pubblicità, intrattenimento e arte, evidenziando stereotipi, semplificazioni e bias che hanno informato fin dall'inizio la traduzione del corpo in codice. L'opera, concepita come archivio visivo e strumento di lettura, documenta un momento storico in cui il mondo della computer graphics, dominato da una demografia prevalentemente maschile, traduce il corpo femminile in forme ipersessualizzate e abusive, collegandolo a stereotipi di bellezza (l'onnipresente Marilyn Monroe), a funzioni (i lavori domestici, la danza, la maternità) e a immaginari (l'esotismo, il fetish, l'infermiera sexy) che rivelano la prepotenza del male gaze; ma mostra anche, in prospettiva storica, come il corpo digitale sia stato costruito entro dispositivi culturali e di genere tutt'altro che neutri che continuano a dominarlo, come dimostrano, a decenni di distanza, gli stereotipi di genere incorporati nelle intelligenze artificiali generative.

[ENG] *Modeling the Female Body: A Survey of Computer-Generated Women 1980–1994* (1994) is a single-channel video (colour, sound, 3') that condenses a wide-ranging critical survey of representations of the female body in computer graphics from the late 1970s to the early 1990s. Drawing on roughly 200 hours of SIGGRAPH Video Reviews (1977–1993), the artist selects and samples female figures from science, engineering, visualisation, advertising, entertainment, and art, highlighting the stereotypes, simplifications, and biases that have shaped the translation of the body into code from the outset. Conceived as a visual archive and an interpretive tool, the work documents a historical moment when the field of computer graphics — dominated by a

predominantly male demographic — rendered the female body as hypersexualised and objectified forms, linking it to stereotypes of beauty (the ubiquitous Marilyn Monroe), to functions (domestic labour, dance, motherhood), and to imaginaries (exoticism, fetish, the sexy nurse) that reveal the pervasiveness of the male gaze. However, the piece also shows, from a historical perspective, how the digital body has been constructed within deeply gendered and culturally coded frameworks that continue to shape it — as evidenced, decades later, by the gender stereotypes embedded within generative artificial intelligence.



Biografia / Biography

[ITA] Copper Frances Giloth è artista dei media digitali. La sua ricerca coniuga storia e critica della computer graphics e dei media digitali – con particolare attenzione alle rappresentazioni di genere e ai bias nella visualizzazione del corpo – con pratiche progettuali su interaction design e information design, nonché sperimentazioni su applicazioni mobili, ambienti virtuali e realtà aumentata per la creazione e la didattica. Tra i contributi di riferimento figurano la curatela delle prime mostre con giuria di ACM SIGGRAPH e il saggio con Jane Veeder *The Paint Problem* (1985), dedicato al futuro degli strumenti digitali per gli artisti. Ha esposto in festival, gallerie e musei internazionali, tra cui LACMA; MoMA, New York; National Academy of Sciences, Washington D.C.; MCA Chicago; ACM SIGGRAPH. Nel 1980 è la prima candidata MFA e la prima donna diplomata all'Electronic Visualization Laboratory, University of Illinois at Chicago. Ha presieduto la prima mostra con giuria di ACM SIGGRAPH (1982) e, con Jane Veeder, ha co-firmato *The Paint Problem* (1985), contributo cruciale sul futuro degli strumenti digitali per artisti. Professor Emeritus all'University of Massachusetts Amherst, è stata per 21 anni Direttrice dell'Academic Computing presso l'Office of Information Technologies. Vive e lavora tra Amherst (USA) e Aix-en-Provence (Francia).

[ENG] Copper Frances Giloth is a digital media artist whose work combines the history and critique of computer graphics and digital media — with a particular focus on gender representation and biases in the visualisation of the body — with design practices in interaction design and information design, as well as experimental projects involving mobile applications, virtual environments, and augmented reality for creative and educational purposes.

Among her significant contributions are the curatorship of the first juried exhibitions at ACM SIGGRAPH and, with Jane Veeder, the essay *The Paint Problem* (1985), dedicated to the future of digital tools for artists. Giloith has exhibited in festivals, galleries, and museums worldwide, including LACMA; MoMA, New York; National Academy of Sciences, Washington, D.C.; MCA Chicago; and ACM SIGGRAPH. In 1980, she became the first MFA candidate and woman to graduate from the Electronic Visualization Laboratory at the University of Illinois at Chicago. She chaired the first juried ACM SIGGRAPH exhibition (1982) and co-authored *The Paint Problem* (1985), a crucial contribution on the future of digital tools for artists. Professor Emeritus at the University of Massachusetts Amherst, she served for 21 years as Director of Academic Computing at the Office of Information Technologies. She lives and works between Amherst (USA) and Aix-en-Provence (France).

SHU LEA CHEANG

(Tainan, Taiwan, 1954)

***Virus Becoming*, 2022**

Video digitale, 6'30"

Courtesy l'Artista

[ITA] Sviluppato a partire dal lungometraggio *UKI*, *Virus Becoming* è un'animazione 3D che esplora il processo di nascita e mutazione di un ciber-virus come metafora della trasformazione identitaria e politica dei corpi nell'era post-digitale. Al centro della narrazione c'è Reiko, un umanoide dichiarato obsoleto e dismesso come e-trash a Etrashville dalla società biotecnologica Genom Corporation. In un paesaggio tecnologico segnato da scarti e residui, Reiko tenta di riattivarsi smontando e ricomponendo il proprio corpo elettro-organico: un gesto di autodeterminazione e sopravvivenza che inaugura un processo di metamorfosi progressiva.

Nel corso di questo viaggio di rigenerazione, Reiko incontra e interagisce con le diverse comunità di Etrashville – trans-mutanti, hacker, coder, migranti, rifugiati e lavoratori nativi –, soggettività ibride e marginali che abitano le zone liminali del sistema tecnologico globale. Attraverso questa rete di relazioni e di contaminazioni, l'umanoide “codifica ed è codificatø”, dissolvendo la propria identità originaria e riemergendo infine come UKI, entità virale capace di proliferare oltre i confini imposti dall'ordine biopolitico dominante. L'opera si discosta consapevolmente da una concezione binaria del corpo e del genere, per abbracciare un discorso transgenico e interspecie che interpreta il “vivere con il virus” come pratica di trasformazione radicale: un modo di pensare il corpo non più come entità stabile e definita, ma come vettore di mutazioni collettive, capace di teletrasportare sé stesso e le proprie identità plurali in nuovi ecosistemi politici, sociali e tecnologici.

Virus Becoming diventa così una potente allegoria delle possibilità di resistenza e di riscrittura insite nella contaminazione, suggerendo che solo attraverso l'ibridazione e la circolazione virale è possibile immaginare forme alternative di coesistenza e sopravvivenza.

[ENG] Developed from the feature-length film *UKI, Virus Becoming* is a 3D animation that explores the process of birth and mutation of a cyber-virus as a metaphor for the identity and political transformation of bodies in the post-digital era. At the centre of the narrative is Reiko, a humanoid declared obsolete and discarded as e-trash in Etrashville by the biotech corporation Genom Corporation. In a technological landscape shaped by waste and residues, Reiko attempts to reactivate itself by dismantling and reassembling its electro-organic body: a gesture of self-determination and survival that initiates a process of progressive metamorphosis.

Throughout this journey of regeneration, Reiko encounters and interacts with the various communities of Etrashville — trans-mutants, hackers, coders, migrants, refugees, and native labourers — hybrid and marginal subjectivities inhabiting the liminal zones of the global technological system. Through this network of relations and contaminations, the humanoid “codes and is coded,” dissolving its original identity and ultimately re-emerging as UKI, a viral entity capable of proliferating beyond the boundaries imposed by the dominant biopolitical order. The work consciously departs from binary conceptions of body and gender to embrace a transgenic and interspecies discourse that interprets “living with the virus” as a practice of radical transformation: a way of conceiving the body not as a stable, defined entity but as a vector of collective mutations, capable of teleporting itself and its plural identities into new political, social, and technological ecosystems.

Virus Becoming thus becomes a powerful allegory of the possibilities of resistance and rewriting inherent in contamination, suggesting that alternative forms of coexistence and survival can be imagined only through hybridisation and viral circulation.



Biografia / Biography

[ITA] Shu Lea Cheang è un'artista e regista di fama internazionale la cui pratica si colloca all'incrocio tra cinema sperimentale, arti visive, attivismo tecnologico e pratiche partecipative. Fin dagli anni Novanta del Novecento porta avanti un'indagine radicale sulle trasformazioni del corpo, dell'identità e della soggettività nell'era delle reti digitali e della biotecnologia, elaborando

una ricerca ibrida di gender hacking e queer futurism che intreccia narrazione speculativa, critica tecnologica e costruzione di spazi sociali alternativi. Attraverso linguaggi che spaziano dalla net art al film, dall'installazione alla performance, Cheang costruisce ecosistemi narrativi complessi in cui il corpo diventa campo di conflitto e di possibilità, luogo in cui si ridefiniscono categorie di genere, potere e appartenenza. Pioniera della net art, ha realizzato *BRANDON* (1998–99), prima opera web commissionata e acquisita dal Guggenheim Museum di New York, e ha rappresentato Taiwan alla Biennale di Venezia del 2019 con *3x3x6*, un'installazione multimediale che riflette sui dispositivi di sorveglianza, sul controllo dei corpi e sulla costruzione algoritmica dell'identità. La sua produzione cinematografica – che include i lungometraggi *FRESH KILL* (1994), *I.K.U.* (2000), *FLUIDØ* (2017) e *UKI* (2023) – ha contribuito in modo determinante alla definizione di un New Queer Sci-Fi Cinema, dove le estetiche speculative e le politiche del desiderio si intrecciano in narrazioni che mettono in crisi i regimi normativi di genere, sessualità e biopotere. L'opera di Cheang, profondamente transdisciplinare, esplora i territori porosi tra biologia, tecnologia e cultura visiva, interrogando le implicazioni politiche delle infrastrutture digitali e le possibilità di sovversione insite nella rete, nell'ibridazione e nella contaminazione. Le sue installazioni e i suoi film non solo raccontano futuri alternativi, ma creano piattaforme di partecipazione e azione collettiva, in cui pratiche artistiche e pratiche sociali si sovrappongono per immaginare nuove forme di soggettività e convivenza. Nel 2024 è stata insignita del LG Guggenheim Art and Technology Award, riconoscimento che ne conferma il ruolo di figura di riferimento nel dibattito internazionale su arte e tecnoscienza. Nel 2025 presenterà la retrospettiva *KIKI KIKI* all'Haus der Kunst di Monaco e la performance teatrale *Hagay Dreaming* alla Tate Modern di Londra.

[ENG] Shu Lea Cheang is an internationally renowned artist and filmmaker whose practice operates at the intersection of experimental cinema, visual arts, technological activism, and participatory practices. Since the 1990s, she has pursued a radical investigation into the transformations of body, identity, and subjectivity in the era of digital networks and biotechnology, developing a hybrid research practice of gender hacking and queer futurism that weaves together speculative narrative, technological critique, and the construction of alternative social spaces. Through media ranging from net art to film, from installation to performance, Cheang builds complex narrative ecosystems in which the body becomes a site of conflict and possibility. In this space, categories of gender, power, and belonging are redefined. A pioneer of net art, she created *BRANDON* (1998–99), the first web-based artwork commissioned and acquired by the Guggenheim Museum in New York. She

represented Taiwan at the 2019 Venice Biennale with *3x3x6*, a multimedia installation reflecting on surveillance apparatuses, control of bodies, and the algorithmic construction of identity. Her cinematic production — including the feature films *FRESH KILL* (1994), *I.K.U.* (2000), *FLUIDØ* (2017), and *UKI* (2023) — has been crucial in defining a New Queer Sci-Fi Cinema, where speculative aesthetics and the politics of desire intersect in narratives that destabilise normative regimes of gender, sexuality, and biopower. Cheang's profoundly transdisciplinary work explores the porous territories between biology, technology, and visual culture, interrogating the political implications of digital infrastructures and the subversive potential of networks, hybridisation, and contamination. Her installations and films depict alternative futures and create platforms for participation and collective action, where artistic and social practices converge to imagine new forms of subjectivity and coexistence. In 2024, she received the LG Guggenheim Art and Technology Award, confirming her role as a leading figure in the international debate on art and technoscience. In 2025, she will present the retrospective *KIKI KIKI* at Haus der Kunst in Munich and the theatrical performance *Hagay Dreaming* at Tate Modern, London.

HEATHER DEWEY-HAGBORG

(USA, 1982)

Future pigs, plural, 2022

Animazione CGI, 3 animazioni a singolo canale

Dimensioni variabili

Courtesy l'Artista e Fridman Gallery, New York

Hybrid: an Interspecies Opera, 2022

Opera-documentario in cinque movimenti musicali, 21'47"

Courtesy l'Artista e Fridman Gallery, New York

[ITA] *Future pigs, plural* (2023) è un trittico di animazioni CGI che presenta tre possibili "maiali del futuro" sulla base di interviste con biologi e archeologi: un maiale gigante ad alta resa riproduttiva; micro pigs destinati alla ricerca biomedica e addomesticati come "pet"; e una linea evolutiva che, riducendo il grugno, rende il volto suino sorprendentemente prossimo a quello umano. Il lavoro mette in relazione selezione millenaria e ingegneria contemporanea, mostrando come le proiezioni sul corpo animale rispecchino visioni del nostro futuro.

Parallelamente, *Hybrid: an Interspecies Opera* (2022 - 2023) affronta la xenotrapianto e l'ingegneria genetica dei suini per trapianti umani, chiedendosi se la manipolazione genetica costituisca una rottura radicale o piuttosto la continuazione di pratiche millenarie di allevamento selettivo, e intrecciando archeologia, scienza e narrazione personale in un film in cinque movimenti che restituisce la complessità storica ed etica di tali pratiche. "Ibridando" i generi tanto distanti del documentario e dell'opera lirica, *Hybrid* accompagna con una colonna sonora originale della compositrice Bethany Barrett un libretto che mette insieme le parole di scienziati impegnati in questo nuovo campo di ricerca e di archeologi che studiano le origini dell'addomesticamento, tratte da interviste originali condotte dall'artista. A livello visivo, il film combina rari filmati documentari provenienti da strutture di ricerca sui suini con materiali provenienti da archivi archeologici sulla domesticazione animale, per concludersi con la creazione di una serie di sculture commemorative dedicate ai maiali

che vediamo sullo schermo, le cui vite sono state sacrificate per far progredire la scienza e potenzialmente salvare vite umane.

[ENG] *Future pigs, plural* (2023) is a CGI animation triptych presenting three possible “pigs of the future” based on interviews with biologists and archaeologists: a giant pig with high reproductive yield; micro pigs destined for biomedical research and domesticated as pets; and an evolutionary line that, by reducing the snout, renders the pig’s face strikingly close to that of humans. The work links millennia of selective breeding with contemporary engineering, showing how projections onto the animal body mirror visions of our own future.

In parallel, *Hybrid: an Interspecies Opera* (2022–2023) addresses xenotransplantation and the genetic engineering of pigs for human organ transplants, asking whether genetic manipulation constitutes a radical rupture or the continuation of millennia-old practices of selective breeding. It weaves archaeology, science, and personal narrative into a five-part film that conveys these practices’ historical and ethical complexity. “Hybridising” the distant genres of documentary and opera, *Hybrid* combines an original score by composer Bethany Barrett with a libretto composed of the words of scientists working in this emerging field and archaeologists studying the origins of domestication — all drawn from original interviews conducted by the artist. Visually, the film blends rare documentary footage from pig research facilities with archival materials on animal domestication, concluding with a series of commemorative sculptures dedicated to the pigs seen on screen, whose lives were sacrificed to advance science and potentially save human lives.



Biografia / Biography

[ITA] Heather Dewey-Hagborg, artista e biohacker con base a New York, concepisce l'arte come ricerca e critica tecnologica. La sua ricerca si concentra sulle implicazioni politiche, sociali e culturali delle biotecnologie, con particolare attenzione all'uso del DNA come materiale artistico e dispositivo critico. Attraverso installazioni, film, opere speculative e progetti partecipativi, Dewey-Hagborg indaga questioni di sorveglianza genetica, privacy, identità e biopolitica, esplorando come le tecnoscienze influenzino la costruzione del

sé e le forme di soggettività nel contemporaneo. Il suo lavoro analizza inoltre i rapporti fra arte e scienza nella produzione di conoscenza, mettendo in discussione l'oggettività dei dati biologici e proponendo nuove modalità narrative per raccontare il vivente nell'era post-genomica. Tra i lavori di biopolitica si ricorda *Stranger Visions*, ritratti scultorei ottenuti da tracce genetiche raccolte nello spazio pubblico. Ha esposto al World Economic Forum, Transmediale, Walker Art Center, Philadelphia Museum of Art, MoMA PS1, Biennali di Daejeon e Guangzhou, Biennale di Urbanistica e Architettura di Shenzhen; ha opere in collezioni quali Centre Pompidou, Victoria and Albert Museum, SFMOMA. PhD in Electronic Arts (Rensselaer Polytechnic Institute); è stata Artist-in-Residence all'Exploratorium; è affiliata a Data & Society ed è membro fondatore del board di Digital DNA (ERC).

[ENG] Heather Dewey-Hagborg is a New York-based artist and biohacker who conceives of art as both research and technological critique. Her work focuses on biotechnology's political, social, and cultural implications, with particular attention to the use of DNA as an artistic material and critical device. Through installations, films, speculative works, and participatory projects, Dewey-Hagborg explores issues of genetic surveillance, privacy, identity, and biopolitics, investigating how technoscience shapes the construction of the self and forms of subjectivity in the contemporary era. Her practice also examines the relationship between art and science in producing knowledge, questioning the supposed objectivity of biological data and proposing new narrative modes for telling life stories in the post-genomic age. Among her best-known biopolitical works is *Stranger Visions*, a series of sculptural portraits generated from genetic traces collected in public space. Dewey-Hagborg has exhibited at the World Economic Forum, Transmediale, Walker Art Center, Philadelphia Museum of Art, MoMA PS1, the Daejeon and Guangzhou Biennales, and the Shenzhen Biennale of Urbanism and Architecture. Her works are in collections including the Centre Pompidou, Victoria and Albert Museum, and SFMOMA. She holds a PhD in Electronic Arts (Rensselaer Polytechnic Institute), was an Artist-in-Residence at the Exploratorium, is affiliated with Data & Society, and is a founding board member of Digital DNA (ERC).



un progetto di / a project by



con / with



in collaborazione con / in partnership with



UNIVERSITÀ
di **VERONA**

Museo del
Contemporaneo



veronafiere
Traide shows & events since 1899



media partner

exibart *Artribune*

realizzato nell'ambito di / as part of

