

ALE GUZZETTI

SGUARDI DIVERSI

Quando i robot incontrarono gli antichi Dei

Quarant'anni di ricerca tra arte interattiva e robotica

a cura di Gino Di Maggio

Inaugurazione

martedì 6 maggio 2025

ore 18:00



Affective Robots - Impossible kiss, 2012

L'esposizione ripercorre la lunga parabola creativa dell'artista, tra i primi in Italia a sondare il binomio arte e tecnologia.

A partire dai primi anni Ottanta Guzzetti ha intrapreso una proficua ricerca creativa volta a esplorare i territori dell'arte elettronica e interattiva, fino a indagare le potenzialità della robotica, della stampa 3D e delle scansioni digitali. La mostra presenta un nucleo di opere emblematiche del suo percorso pionieristico, sculture e installazioni in cui figure plastiche e circuiti elettronici istituiscono un rapporto attivo con lo spettatore, costantemente stimolato a diventare co-produttore delle opere stesse.

«Il lavoro di Ale Guzzetti si propone di far convivere arte e scienza aprendo - tra i primi artisti al mondo - un nuovo percorso artistico in cui i materiali utilizzati diventano essi stessi linguaggio specifico. Sono opere interattive, ma a differenza di quanto già accaduto nella storia dell'arte, le sue creazioni sono autonome. È il caso dei suoi lavori più recenti dedicati alla robotica, in cui le sculture non sono solo osservabili, ma a loro volta ci osservano, o osservano altre sculture. Per gli esseri umani è una situazione nuova, forse inquietante, perché non siamo ancora preparati a dialogare, per lo meno con lo sguardo, con una presenza artificiale. Ma la presenza c'è e come, e fin da subito dobbiamo, noi umani, decidere se prestarci a un gioco a cui ancora non siamo pronti» commenta il curatore **Gino Di Maggio**.

Accogliendo la *sfida della complessità*, teorizzata dall'epistemologo Edgar Morin, e collaborando con filosofi come Mauro Ceruti e Gianluca Bocchi - principali cultori in Italia della scienza della complessità - Guzzetti concepisce l'opera d'arte come un vero e proprio ecosistema, frutto delle interrelazioni con l'ambiente e delle connessioni che stabilisce con i fruitori. Sin dalle prime sperimentazioni, le sue opere si configurano come oggetti "senzienti": è il caso delle **Sculture sonore**, a cui l'artista inizia a lavorare nel 1983, aggregazioni di oggetti in plastica (bottiglie, boe, tubi) che ospitano circuiti elettronici o dispositivi luminosi in grado di emettere rumori, voci e luci, a seconda del contatto, diretto o indiretto, con i visitatori.

Le creature di Guzzetti sono "organismi tecnologici" in grado di dissolvere confini e limiti consolidati: quelli tra il mondo naturale e artificiale, tra spiritualità e tecnologia, classicità e modernità, passato e presente. Nelle sue opere sfuma la contrapposizione fra la sacralità dell'arte, che intimorisce e allontana, e l'ironia, che invita al coinvolgimento, al gioco e alla partecipazione. È il caso della serie **Robot Portraits**, caricature robotiche di personaggi famosi, reali o immaginari, inseriti all'interno di grandi cornici baroccheggianti. Profili di visi in resina e circuiti di Dante, Cleopatra, Cyrano, Federico da Montefeltro, Pinocchio, caratterizzati da grandi occhi tecnologici, grazie alla presenza di sensori, scrutano con curiosità ogni movimento. Tra le sculture e gli spettatori si instaura così un originale gioco di sguardi che sovverte continuamente le dinamiche tradizionali tra osservatore e oggetto osservato.

I robot di Guzzetti ci sfidano e ci ri-guardano, desiderosi di stabilire un rapporto empatico con lo spettatore, e talvolta tra di loro. Nella serie **Affective Robots**, ad esempio, busti robotici o scultorei anelano a interagire l'uno con l'altro e a scambiarsi gesti affettuosi come in *Impossible Kiss* (2012) dove due volti umanoidi trasparenti tentano di entrare in contatto come due amanti colti nell'atto di scambiarsi un bacio. Un tipo di connessione che genera in chi osserva un senso di straniamento, ma anche di tenerezza, perché in un futuro prossimo i nostri sentimenti potrebbero assumere sfumature sempre meno umane. Ancora una volta sono gli occhi l'elemento che permette al pubblico di immedesimarsi nei due dispositivi artificiali. I loro occhi sono simili ai nostri ma diversi per la linea dello sguardo: nell'uomo orizzontale nei robot verticale. Quello dei due robot mima lo *scrolling* che ormai, in maniera del tutto automatica e "naturale", caratterizza il nostro modo di vedere il mondo attraverso i device digitali.

Ufficio stampa:

Delos | delos@delosrp.it

02.8052151

Inaugurazione e preview stampa:

martedì 6 maggio 2025

6 maggio - 6 giugno 2025

Fondazione Mudima

Via Tadino 26, Milano

Orario: dal lunedì al venerdì

11-13 / 15-19

Sabato e domenica chiusa

Ingresso libero



Cyborg Alexander the Great, 2018

Fanno parte della stessa serie anche *Affective Robot VS Naukides Discobolus* (2013) e *Robot VS Michelangelo (Daniele da Volterra)* (2012), due conversazioni tête-à-tête tra una riproduzione in gesso di un'opera classica e un umanoide. Un simbolico passaggio di testimone tra i canoni di rappresentazione dell'essere umano nel corso della storia. Tra i due busti ci sono differenze epocali, eppure un filo rosso le accomuna: la volontà dell'umanità di avvicinarsi alla perfezione divina. Se nel mondo classico la perfezione era incarnata dalla figura dell'atleta e scolpita in blocchi di marmo, oggi l'uomo perfetto è il risultato di ciò che ha saputo costruire intorno a sé: relazioni, progresso intelligente, innovazione. I lavori più recenti di Ale Guzzetti, ***Quando i robot incontrarono gli antichi Dei***, approfondiscono ulteriormente il tema dell'ibridazione tra antichità e contemporaneità, forme classiche e tecnologie avanzate. Dalla Medusa del Rondanini al Torso Gaddi, da una testa di Polifemo, risalente al II secolo a.C., a quella del dio Hypnos, conservata al British Museum: le riproduzioni stampate in 3D di busti e volti classici sono potenziate da visori, schermi e device di ultima generazione, come se i personaggi del passato cercassero di mimetizzarsi con l'uomo del nuovo millennio, ormai incapace di percepirsi senza ausilio tecnico. Alcuni dei dispositivi che innervano queste sculture sembrano provenire da un futuro lontano, quasi apocalittico: in realtà la tecnologia è già diventata un prolungamento dei nostri stessi corpi, una protesi necessaria alla nostra esistenza. Non ci appaiono dunque così aliene le figure che l'artista ci consegna da un passato lontano, contaminandole con gli esiti più avanzati del progresso. Incalzate dal nostro sguardo si animano, reagiscono alla nostra presenza, ci sussurrano quello che sanno e che apprendono.

Dall'antichità, passando per gli automi rinascimentali, fino ai robot e all'intelligenza artificiale, il sogno della scultura, sin dai tempi più remoti, è stato quello di replicare la vita. Il tentativo di creare opere d'arte autonome, infatti, è un tema che affonda le proprie radici nel mito greco di Dedalo, fautore di invenzioni antropomorfe straordinarie, in grado di muoversi e persino di parlare. Con Dedalo l'artista diviene mago, ha il potere non solo di imitare l'esistenza, ma di plasmarla, creando opere che hanno libertà di azione e si rapportano con i viventi. Le creature di Guzzetti si inseriscono in questo millennario filone di sperimentazione, e traggono da esso il potere di sollecitare la nostra curiosità, prima che l'inquietudine abbia il sopravvento. Questi elementi sono rintracciabili in due grandi installazioni presenti all'interno del percorso espositivo, ***Il Bosco delle Ninfe*** (2020-2022) e ***100 voices choir*** (2019). *Il Bosco delle Ninfe* è un'opera complessa, composta di ventidue riproduzioni di statue greche, fortemente alterate nelle proporzioni. L'opera incarna plasticamente un tema centrale dell'era digitale, quello della distorsione delle immagini. I file che riproducono opere d'arte, al contrario delle matrici originali, sono accessibili e modificabili: continuando a ingrandire, ad esempio, la foto di una figura umana si ottiene un effetto straniante di "allungamento" che la rende irriconoscibile. Nell'installazione, queste statue oblunghe, simili a tronchi, formano una foresta, un luogo che da sempre attrae l'uomo con il suo fascino mistico e simbolico. Stampate in 3D e animate delle voci campionate e distorte del musicista Bruno De Franceschi, le forme arboree di Guzzetti - talvolta inquietanti o ironiche - emettono suoni quando captano i movimenti dei visitatori, come se li stessero ascoltando, tentando di instaurare una relazione personale con ognuno di loro. La commistione tra arti plastiche e suono, intesa come medium per amplificare l'interattività delle opere, è una delle cifre stilistiche di Ale Guzzetti, che nel suo percorso di formazione si è interessato alla composizione e alla musica elettronica conducendo ricerche con Goffredo Haus al Politecnico di Milano. Un esempio emblematico è *100 voices choir*, un coro di cento bocche e orecchie, lungo sino a 15 metri, che al passaggio dei visitatori riproduce motivi sonori, dando vita a una contaminazione uditiva sempre diversa.

Da una relazione intima, tra opera e spettatore, a partire dal 1999 Guzzetti parallelamente inizia a lavorare ad un'inedita **interattività ambientale** con il ***Techno Gardens Project***, abbracciando spazi su larga scala. Il progetto consiste nell'installazione di micro-sculture robotiche in diverse aree naturali e giardini negli angoli più remoti del pianeta e nei più famosi musei del mondo. Ad oggi, dopo ventisei anni, Guzzetti ha depositato oltre trecento minuscoli esseri tecnologici in Giappone, Uzbekistan, Africa, nelle isole Galapagos e nelle Azzorre, negli Emirati Arabi, in Birmania e negli Stati Uniti. Questi piccoli oggetti semoventi si relazionano simbioticamente con l'ambiente che li accoglie, e lo esplorano alimentati da pannelli solari; come organismi, autonomi ed eco-sostenibili, sono in grado di accumulare energia, emettere flebili suoni e illuminarsi con l'oscurità, di fondersi con il paesaggio. «I giardini diventano gli scenari in cui queste creature robotiche assumono una nuova identità, spiega Guzzetti. La tecnologia non è più uno strumento di cui l'uomo si serve a livello produttivo, ma diventa essa stessa un essere autonomo, guidato da leggi proprie e capace di relazionarsi con la natura

Ufficio stampa:

Delos | delos@delosrp.it

02.8052151

Inaugurazione e preview stampa:

martedì 6 maggio 2025

6 maggio - 6 giugno 2025

Fondazione Mudima

Via Tadino 26, Milano

Orario: dal lunedì al venerdì

11-13 / 15-19

Sabato e domenica chiusa

Ingresso libero



Dante Alighieri, 2014

Ufficio stampa:

Delos | delos@delosrp.it
02.8052151

Inaugurazione e preview stampa:
martedì 6 maggio 2025

6 maggio - 6 giugno 2025

Fondazione Mudima

Via Tadino 26, Milano
Orario: dal lunedì al venerdì
11-13 / 15-19
Sabato e domenica chiusa
Ingresso libero

6 maggio - 6 giugno 2025

Fondazione Mudima

Via Tadino 26, Milano
Orario: dal lunedì al venerdì
11-13 / 15-19
Sabato e domenica chiusa
Ingresso libero

secondo una prospettiva sincretica, che rimanda alla teoria quantistica dell'*Entanglement* (intreccio)». Nell'ambito del *Techno Gardens Project*, la dislocazione dell'opera d'arte in un ambiente naturale fa sì che essa diventi l'incrocio tra tre forme diverse di "vivente": il fruitore, essere umano; la pianta, essere vegetale; l'oggetto tecnologico, essere informatico. «Quest'interazione, inedita - dichiara Guzzetti - infonde una nuova consapevolezza estetica - la nano scultura che si contrappone alla scultura monumentale, il concetto di sporogenesi contro quello di site-specific - ma soprattutto etica: la connessione autentica, non soltanto virtuale, tra tutti gli esseri viventi che abitano la Terra».

Ale Guzzetti

Nato a Tradate (VA) nel 1953, vive e lavora a Saronno. Ha studiato all'Accademia delle Belle Arti di Brera e parallelamente ha condotto studi e ricerche sulla musica elettronica assistita dall'elaboratore al Politecnico di Milano e al Centro di Sonologia Computazionale dell'Università di Padova. È stato PhD researcher all'Università di Plymouth (UK), al Centro Ricerche sul Contemporaneo di Brera, e al CE.R.CO - Centro di Ricerca in Antropologia ed Epistemologia della Complessità dell'Università di Bergamo. Ha insegnato dal 2003 Tecniche Multimediali e Videoinstallazioni all'Accademia di Brera. Dal 1983 sono le cosiddette "sculture sonore", degli anni Novanta gli "acquarelli elettronici e i "vetri parlanti". Dal 1999 disloca negli angoli naturali più remoti del pianeta e nei più famosi musei del mondo installazioni di nano-sculture robotiche. Dal 2000 le sue ricerche sono orientate alla robotica. Ha esposto in Italia, Francia, Germania, Austria, Danimarca, Olanda, Finlandia, Albania, Libano, Canada, USA, Hong Kong, Cina. Nel 1991 ha ricevuto il prestigioso *Prix Ars Electronica* di Linz. Nel 1998 ha partecipato alla Mostra Biennale di Venezia *Aperto Vetro* e due anni dopo è stato uno dei cento artisti invitati dal Victoria & Albert Museum di Londra a esporre in occasione della mostra *The Next Millennium Museum*. Tra il 2024 e il 2025, insieme a Fabrizio Plessi, rappresenta l'Italia alla prima edizione di Ennova Art Biennale a Lang Fang. Numerose le mostre personali e collettive in Italia e all'estero: Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia; Galerie Yaki Kornblit, Amsterdam; Museo della Permanente, Milano; MAXXI, Roma; Castel dell'Ovo, Napoli; Museum für Sepulkralkultur, Kassel; Palazzo Farnese, Piacenza; Centro Italiano di Cultura, Copenhagen; Berliner Medizinhistorisches Museum, Berlino; Palais des Congrès, Parigi; Phoenicia Inter-Continental, Beirut; Spazio S. Carpofo, Milano; Galleria Thoman, Innsbruck; Galleria Nazionale d'Arte, Tirana; Castello di San Giusto, Trieste; Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato; Musée d'Art Contemporain, Montreal; Museion, Bolzano; Villa Panza, Varese; Palazzo della Ragione, Mantova; Palazzo di Villa D'Este, Tivoli; Galleria Rossovermiglio, Padova; Zuni Arte Contemporanea, Ferrara. Le sue opere sono state acquisite da numerose collezioni private, fondazioni e musei di tutto il mondo: Galleria Nazionale di Praga; Corning Museum of Glass, New York; Museen im Antonierhaus, Memmingen; Museo del Tesoro della Cattedrale di Aosta; Museo di Arte Moderna di Gallarate; Museum für Sepulkralkultur, Kassel; Museum Cimetiére du Sud di Tounai, Belgio, Museo della Permanente, Milano; Teatro Nazionale Che Banca, Milano.



Bosco delle Ninfe, 2020-2022