



ARTnews

Italia #02 2026



IA e Nuovi media

ISSN 3103-5019 / ARTnews Italia
Numero #02 marzo 2026 / Periodicità trimestrale / Prezzo € 18,00

ARTnews Italia

Direttore responsabile
Massimo Bray

Coordinamento gestionale
Marta Leonori

Coordinamento editoriale
Ilaria Giaccio

Redazione
Gerardo Casale
Iacopo Ceni
Cecilia D'Angelo
Giovanna Fazzuoli
Costanza Morera
Eugenia Pacelli
Benedetta Previdi
Isabelle Ragnetti
Valentina Sestieri
Emma Vianello

Produzione industriale
Monica Di Meo

Traduzione
Scriptum, Roma

Progetto grafico e impaginazione
SMV - Studio Moretti Visani

Comunicazione
UC Studio

Stampa
Quintily SpA
Viale Enrico Ortolani, 158 - 00125
Roma

Distribuzione per l'Italia
SDP/SRL
Via Ercolano, 2 - 24121 Bergamo
tel. 02.600.63031

Editore
URBAN ENTERTAINMENT SRL
Via della Conciliazione, 5 - 00193
Roma (RM) tel. 06.5091

Titolare trattamento dati ai sensi del
d.lgs. 196/2003
URBAN ENTERTAINMENT SRL
Iscr. Registro Imprese di Milano
N. 555 del 29/10/2020

Urban Vision Group
CEO
Gianluca De Marchi

Urban Entertainment srl
CEO
Luca Martinotti

Head of Institutional Relations
e PR Urban Vision Group
Narda Frisoni

Head of Operations
Diego Jirillo

Editorial Marketing
Matteo Zampollo

Pubblicità
Davide Da Rold
d.darold@urbanvision.com

Autorizzazione Tribunale di Milano
n. 132 del 11/12/2025
La redazione si cura di ottenere
dall'autore del materiale pubblicato
la garanzia che lo stesso non
leda diritti di terzi in alcun modo.
Nel caso in cui ciò accadesse,
l'autore risponderà ed esonererà
la redazione e l'editore da ogni
eventuale diritto per danni.

ISSN 3103-5019

Hanno collaborato a questo numero
Cristina Baldacci
Valentino Catricalà
Iacopo Ceni
Daniela Cotimbo
Shanti Escalante-De Mattei
Alex Greenberger
Emmanuel Iduma
Eva & Franco Mattes
Eleonora Milani
Elisabetta Modena
Federica Patti
Andrea Pinotti
Alberta Romano
Valentina Tanni
Alessandra Troncone
Francesco Vitali Rosati

Immagine di copertina
Eva & Franco Mattes
Cursed Cat
Foto di Melania Dalle Grave
per DSL Studio
Courtesy APALAZZOGALLERY

© Neil Beloufa, Pierre Huyge,
Hitomi Steyerl, by SIAE 2026

© Urban Entertainment srl
Finito di stampare nel mese di
marzo 2026

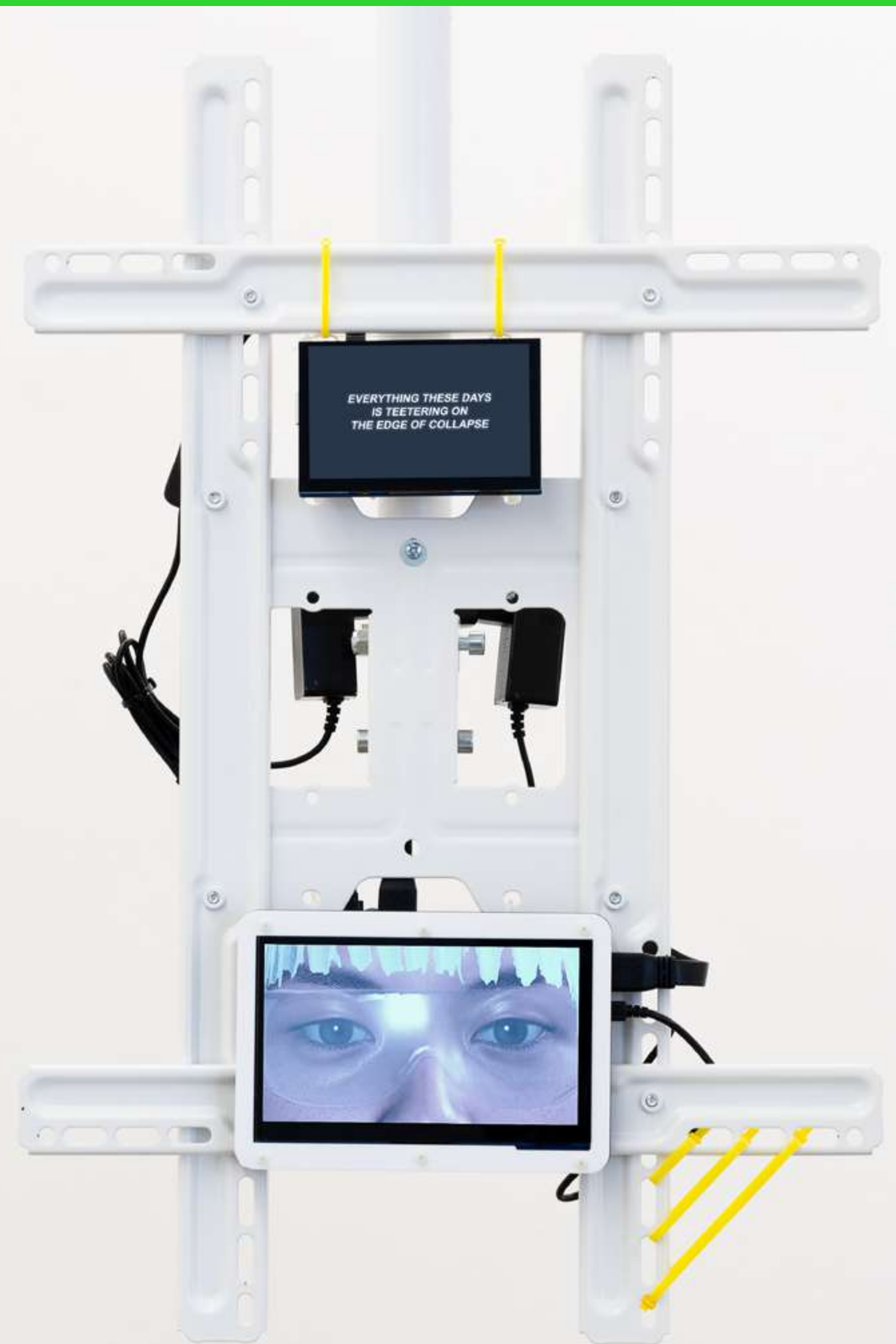
Stampato su carta Fedrigoni Symbol
Tatami White 115 g/m2



EDITORIALE	7	Massimo Bray	IN ITALIA	52	Valentina Tanni
IN COPERTINA	9	Eva & Franco Mattes			Gli artisti italiani e l'intelligenza artificiale. Uno sguardo oltre la coltre dell'hype
ARTE E IA	10	Elisabetta Modena		60	Alessandra Troncone
		Arte e realtà virtuale: ieri, oggi, domani			Tra organismo e macchina: narrazioni del corpo nell'arte italiana del XXI secolo
	18	Andrea Pinotti			
		Telemonumenti. Immagine e memoria nella sfera digitale			
	24	Emmanuel Iduma			
		Come l'intelligenza artificiale sta ridefinendo la storia della fotografia			
			PROFILI	68	Alex Greenberger
					Il percorso di WangShui per indagare l'amore tra IA e pittura astratta
NUOVE FRONTIERE	30	Valentino Catricalà		80	Iacopo Ceni
		L'arte, una patria assente: sul concetto di "new art"			Realtà Virtuale. Intervista a Cao Fei
	38	Federica Patti		92	Cristina Baldacci
		Unə, n3ssun@, 100k			Hito Steyerl
	46	Shanti Escalante-De Mattei			
		Gli artisti possono trovare una via di mezzo tra l'accettazione e il rifiuto dell'IA		100	Mostre in corso

Tra organismo e macchina: narrazioni del corpo nell'arte italiana del XXI secolo

Tra postumanesimo e IA, artisti italiani indagano il corpo ibrido come assemblaggio instabile, tra organico e macchina, reale e virtuale.



Federica Di Pietrantonio, *the edge of collapse #01*, 2023. Digital/machinima video [2], 1920 x 1080, 800 x 600, colore, suono, 00:24:50, raspberry [2], LCD display [2], supporto monitor, fascette elettriche. Courtesy dell'artista e The Gallery Apart, Roma. Foto di Eleonora Cerri Pecorella

La metafora del corpo come macchina è presente sin dall'antichità, seppur si debba a Cartesio una prima formulazione di tale concetto. Un sistema di parti in movimento, ingranaggi, liquidi che incessantemente svolge la sua funzione, destinato a un'usura inevitabile. Carne e materia, distinte dall'anima in quanto entità impalpabile e potenzialmente eterna, sono implicati in un processo di trasformazione continua che coinvolge il corpo e ciò che gli è intorno. Come ha scritto Karen Blixen: «Cos'è dunque l'uomo [...] se non una macchina ingegnosa e minuziosamente impostata per trasformare, con infinita arte, il vino rosso di Shiraz in urina?»¹.

Da quando la tecnologia ha fatto il suo prepotente ingresso nella vita quotidiana, tale similitudine si è non solo accentuata, ma espansa sino ad accogliere la prospettiva di una possibile ibridazione tra i due termini. Se da una parte le teorie del postumanesimo, già dagli anni Ottanta del secolo scorso, riflettono sulle possibili trasformazioni cui il corpo umano è soggetto nella sua naturale evoluzione (mettendo in discussione lo stesso dualismo cartesiano), è in particolare con il transumanesimo che si afferma l'idea di un potenziamento dell'umano attraverso l'elemento tecnologico. L'immagine del cyborg, miscuglio di carne e tecnologia che pone in crisi ogni definizione binaria facendosi carico di nuove istanze socio-politiche, conquista prepotentemente l'immaginario letterario e cinematografico. Si afferma l'idea di corpo come «assemblaggio instabile» (Haraway), mutevole e aperto alle sollecitazioni esterne, oggetto di osservazione privilegiato delle relazioni tra umano e non umano. In questo quadro complesso e affascinante, artiste e artisti della generazione cosiddetta Millennial (nati quindi in quegli stessi decenni in cui il dibattito sul postumanesimo si è diffuso, ma anche ultima generazione di non-nativi digitali) hanno guardato a nuovi modi di rappresentazione e narrazione dei corpi, in un'epoca segnata dalla necessità di un ripensamento dell'antropocentrismo e dall'affacciarsi di intelligenze altre. Si tratta di figure che, anche grazie a strutturate collaborazioni interdisciplinari, hanno guardato alle possibilità di interazione tra l'umano "organico" e lo sviluppo tecnologico, sia in termini di processo che di produzione creativa, mettendo in luce potenzialità ma anche fragilità e criticità di tale rapporto.

Circoscrivendo l'analisi al contesto italiano, tra gli artisti che lavorano su questi temi troviamo Marco Donnarumma (Napoli, 1984) che nelle sue opere ricorre a robotica, protesi e biosensori per veicolare l'immagine di un corpo ibrido e in mutazione, capace di farsi cassa di risonanza di segnali fisiologici trasformati in impulsi sonori e visivi. Nei suoi scritti teorici così come nelle sue performance (tra queste, il ciclo *Body Series*, 2010-2015, che ha avuto rilevanti presentazioni sulla scena internazionale), l'artista indaga le possibilità della tecnologia, e in particolare dell'intelligenza artificiale, di apportare nuove forme di conoscenza del corpo, in uno scambio e tensione continua tra linguaggio corporeo, ambiente e sintesi digitale.

Suono e robotica sono al centro anche del lavoro di Roberto Pugliese (Napoli, 1982). Nelle sue opere più recenti appartenenti alla serie *Industrial Equilibrium* (2024-2025), evoluzione di una ricerca avviata già nel 2011 con *Equilibrium Variant*, due bracci robotici si confrontano in una sorta di duello. I loro movimenti sono determinati dalla ricerca di un equilibrio precario, definito dallo scambio tra microfono e altoparlante che, soggetti all'effetto Larsen, si avvicinano e si allontanano generando quella che





Emilio Vavarella, *Lifeweave*, 2025, Courtesy Fondazione La Quadriennale di Roma. Foto di Agostino Osio - Alto Piano
Riccardo Benassi, *ULTRAMORE*, 2024, Performance per coppia di quadrupedi robotici. Veduta dell'installazione. Palazzo Bentivoglio, Bologna.
Courtesy dell'Artista; ZERO... Milano; Palazzo Bentivoglio, Bologna. Foto di Andrea Rossetti

apparire come una lotta, una danza o un corteggiamento, e in ogni caso mimando una vitalità che appartiene al mondo organico, così come i suoni emessi – risultato delle ricerche condotte dall'artista in ambito psicoacustico – insistono sull'ambiguità tra l'universo naturale e quello sintetico.

«Piuttosto che focalizzarsi sulle macchine che imparano a comportarsi come gli umani, continua ad avere più senso fare caso agli esseri umani che si comportano come macchine». È uno degli aforismi che compare nell'opera *Daily Desiderio Domestico* (2019 – in corso) di Riccardo Benassi (Cremona, 1982): ogni giorno l'artista diffonde un suo breve messaggio trasmettendolo in tempo reale a un numero di schermi disseminati in vari luoghi che “parlano” come a incarnare il corpo dell'artista stesso, quasi surrogati della sua stessa presenza fisica. Anche Benassi ha utilizzato componenti automatizzate nelle sue opere, affidando alle macchine (e in particolare a una coppia di quadrupedi robotici) il compito di esprimersi su sentimenti propriamente umani, come in *Ultramore* (2024), performance presentata a Palazzo Bentivoglio a Bologna che esplora la tensione tra i concetti di amore condizionato e incondizionato, o *ASSENZAHAAH ESSENZAHAAH* (2024), opera finalista al MAXXI Bulgari Prize che vede i cani robotici eseguire delle coreografie create dall'artista.

Altri artisti hanno problematizzato il rapporto tra vivente e macchina lavorando sul posizionamento dello sguardo. È il caso di Irene Fenara (Bologna, 1990) che nelle sue opere – in particolare nella serie dal titolo *Supervision* – naviga le immagini catturate da telecamere di sorveglianza, interrogando il loro modo di “guardare” e di generare immagini cui riconoscere una valenza estetica. In *Self Portrait from Surveillance Camera* (2018 – in corso) è il suo stesso corpo a farsi soggetto; l'artista si posiziona infatti davanti a telecamere installate in luoghi pubblici instaurando una sorta di sguardo reciproco con l'occhio meccanico, quasi un atto di sfida e di resistenza a dinamiche di controllo dello spazio.

Emilio Vavarella (Monfalcone, 1989) affida invece la macchina allo sguardo animale: *Animal Cinema* (2017) è un film che raccoglie riprese effettuate da animali che, in maniera indipendente, gestiscono la videocamera, mettendo al centro il loro punto di vista come controcanto a una prospettiva esclusivamente antropocentrica. In tema di rappresentazione del corpo umano, Vavarella ha inoltre intrapreso uno specifico percorso di ricerca che guarda al DNA, avvalendosi della collaborazione di istituti scientifici quali il Broad Institute, centro di ricerca genomica di MIT e Harvard negli Stati Uniti, dove l'artista attualmente vive. L'obiettivo è dar vita a ritratti “non rappresentativi” che, tuttavia, si fondano su quanto di più individuale esista al mondo: il proprio codice genetico. Partendo quindi dal sequenziamento del DNA e ricorrendo a una traduzione tessile, l'artista ha dato vita alla serie di opere *The Other Shapes of Me* (2021) e, in tempi più recenti, al progetto *Lifeweave*, un'azienda che realizza arazzi su commissione a partire dal codice genetico dei clienti, presentato in anteprima e in forma di installazione/concept store a Roma in occasione della 18a Quadriennale d'arte.

Infine, tra le voci più giovani ma già riconosciute a livello nazionale va incluso il nome di Federica Di Pietrantonio (Roma, 1996), il cui lavoro video e videoinstallativo è attraversato da corpi che si muovono come avatar in realtà parallele, improntate sull'estetica dei videogames. Nelle sue opere, stampe e monitor assumono quasi il valore di pre-

senze corporee, sorrette da strutture-protesi che espandono l'immagine video nell'ambiente, come nella serie *the edge of collapse* (2023-2025) dove occhi di alter ego digitali ricambiano lo sguardo per allenare al contatto visivo e simulare una relazione umana, mentre la voce dell'artista, clonata grazie all'intelligenza artificiale, legge estratti da chat temporanee che rimarcano complessità e ambiguità del vivere tra due mondi, quello fisico e quello del web.

Corpi ibridi, tra organico e meccanico, ma anche tra reale e virtuale, materia e codice, hardware e software, popolano una realtà sempre più condizionata dagli sviluppi dell'intelligenza artificiale, in attesa di possibili forme di migrazione verso il metaverso che tuttavia, ammonisce Vincenzo Estremo, «come un Godot digitale, viene annunciato e sbandierato ma alla fine sembra non arrivare mai»². Alla domanda centrale su quali siano i tratti distintivi che definiscono l'essere umano corrispondono visioni e modalità di rappresentazione molto diversificate che, tuttavia, insistono su un aspetto: la trasformazione non è compiuta e si impone pertanto come un processo aperto, che tecnologie sempre più avanzate contribuiranno a scrivere nel prossimo futuro.

1. K. Blixen, *Sette storie gotiche*, 1934, cit. in V. Lingiardi, *Corpo, umano*, Torino, Einaudi, 2024, pp. 191-192.
2. V. Estremo, *Variante digitale. Storia, istituzioni e lavoro nell'infrastruttura digitale*, Milano, Postmedia, 2024, p. 21.



Roberto Pugliese, *Industrial Equilibrium*, 2024. Bracci robotici, microfono, speaker, sistema di riproduzione audio, computer, software.
Courtesy dell'artista e Galleria Nicola Pedana, Caserta. Foto di Antonio Battiniello