

# VISCERA

Dennis Del Favero  
13.09 — 14.10.23

una mostra a cura di Recontemporary  
in collaborazione con Paratissima e Cavallerizza Reale  
con il Patrocinio di Città di Torino  
e il sostegno di Fondazione Compagnia di San Paolo

Recontemporary, spazio dedicato alla video arte e i new media, in collaborazione con Paratissima e Cavallerizza Reale, presenta la mostra VISCERA, prima mostra personale in Italia dell'artista australiano Dennis Del Favero.

Sette opere video dall'alto contenuto tecnologico tra motion tracking, video 3D e intelligenza artificiale, dislocate tra gli spazi di Recontemporary e quelli della Cavallerizza Reale, esplorano il rapporto tra uomo e natura.

Il dizionario definisce con la parola "viscera" la parte più interna del corpo umano, animale o della stessa terra. In ugual modo, la mostra di Dennis Del Favero esplora le parti più intime, nascoste, interne della natura e come l'uomo si confronta con essa.

Oggi più che mai, è importante affrontare le urgenze ambientali e Del Favero è capace di estendere la nostra sensibilità in modo delicato e, al contempo, intenso.

Video monumentali immergono lo spettatore prima in un incendio, dopo in un mare in tempesta, grazie all'utilizzo di occhiali 3D realizzati dalla sapiente ricerca tecnologica dell'iCinema Center di Sidney. Il pubblico viene così spinto a confrontarsi con l'impotenza umana di fronte a un cambiamento in atto, troppo grosso per la nostra singola persona. La mostra, tuttavia, ci stimola ad agire. L'impossibilità viene sciolta dall'evidenza che, pur essendo una piccola particella del tutto, come in *Nebula* o *Slipstream*, come collettività siamo capaci di dare luogo a movimenti e azioni. Un impegno condiviso ci può dunque aiutare a migliorare il futuro e cercare soluzioni per una convivenza uomo-natura più armoniosa.

Come la superficie e le viscere si plasmano e modificano in un moto interno continuo, i tre lavori interattivi *Nebula* da Recontemporary e *Penumbra* e *Medusa* in Cavallerizza Reale, mutano grazie ad algoritmi e intelligenza artificiale, andando ogni volta a presentarsi in modo differente a seconda dello spettatore e dei suoi movimenti. Un'ulteriore conferma che l'artificio umano può essere un buon alleato della natura.

Non è presente un ordine preciso di visita tra i due spazi, situati a 5 minuti di distanza a piedi l'uno dall'altro.

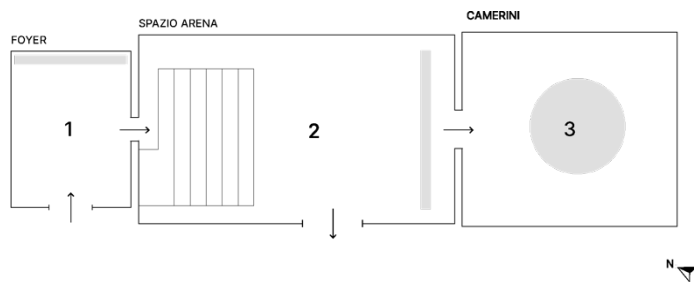
**CAVALLERIZZA REALE:** Via G. Verdi 9, 10124 Torino / Ven – Dom: ore 11 – 19 (ultimo ingresso ore 18)

**RECONTEMPORARY:** Via G. Ferrari 12b, 10124 Torino / Merc – Sab: ore 15.30 – 19.30 (ultimo ingresso ore 19)

## Dennis Del Favero

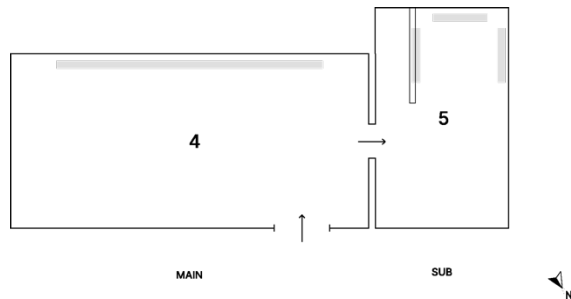
Dennis Del Favero è Direttore dell'iCinema Research Centre e Professore di Innovazione Digitale all'interno dello Scientia Program della University of New South Wales (Sydney, Australia), e professore al Royal College of Art (Londra, UK). È il primo artista a ricevere la prestigiosa borsa di studio Australian Research Council Laureate Fellowship, con una sovvenzione di 3,4 milioni di dollari australiani. In occasione del premio, Del Favero sta guidando un team di artisti ed esperti in intelligenza artificiale, l'informatica e incendi, con lo scopo di utilizzare tecnologie basate sull'intelligenza artificiale per rappresentare, in modo interattivo, gli imprevedibili e estremi incendi recentemente osservati alle Hawaii. Basandosi su un ampio dataset di incendi reali in località globali sparse geograficamente, lo spettatore viene trasportato in vividi scenari di incendi in cui può interagire con le incertezze di un paesaggio infuocato in evoluzione, per migliorare il proprio impegno estetico e pratico con l'agire imprevedibile e indipendente della natura. Questo operato è in opposizione ai grafici lineari bidimensionali tipicamente utilizzati dagli esperti climatici, che non sono convincenti/impattanti per via della loro natura astratta e lineare. Rendendo visibile questo nuovo mondo di incendi violenti, Del Favero sta dando un contributo vitale, esteticamente e scientificamente, alla nostra comprensione, preparazione e risposta a questi eventi senza precedenti. Attualmente Del Favero sta preparando una proposta per un Centre of Excellence da 30 milioni di dollari per la visualizzazione di eventi estremi, come tempeste di fuoco e inondazioni improvvise, con un consorzio di università di fama mondiale, tra cui Cambridge e Stanford. Il suo lavoro è rappresentato dalla Galerie Brigitte Schenk, Colonia e dalla Mais Wright Gallery, Sydney.

## PERCORSO DI MOSTRA



### Cavallerizza

1. **PENUMBRA**: 3D stereoscopic AI computer graphic installation, 8', 5.1 sound
2. **MEDUSA**: 3D computer graphic installation, 4'
3. **ELLIPSIS**: Installazione video a pavimento, 3' 40"



### Recontemporary

4. **NEBULA**: Installazione in computer graphics e IA stereoscopica 3D, 15'
5. **SLIPSTREAM**: Installazione video a 3 canali, 4'

#### 1 - Penumbra I (2022)

Penumbra è un adattamento del racconto incompleto Lenz di Georg Büchner del 1836. Presagio di un mondo in cui la natura non è più testimone passivo della storia umana, ma diventa protagonista titanica.

Penumbra, tramite l'utilizzo di motion tracking in tempo reale, consente allo spettatore una navigazione interattiva all'interno di una foresta infuocata generata da algoritmi. In tal modo si esplora l'impatto diretto delle imprevedibili dinamiche degli incendi che hanno devastato il mondo umano. In passato questi incendi sono stati visti come eventi osservabili e monitorabili, tuttavia il comportamento impreveduto, la portata e velocità del fenomeno, suggeriscono la sensazione di una progressiva perdita di controllo.

Proponendo una visione del fuoco lontana da una prospettiva umana, Penumbra porta chi guarda nel profondo del cuore pulsante di un paesaggio infuocato, che parla con la sua stessa voce, piena di tristezza e abbandono, osservando un futuro incerto mentre si dispiega.

Basata su dati di incendi reali e su un paesaggio geolocalizzato, Penumbra costituisce una parte molto piccola di un progetto quinquennale più ampio, intitolato Burning Landscapes, finanziato dall'Australian Research Council.

#### 2 - Medusa (2023)

Medusa rielabora l'esperienza dei rifugiati climatici durante la disperata fuga attraverso l'oceano, in cerca di una nuova vita. L'opera prende il titolo da The Raft of the Medusa di Théodore Géricault del 1818, adattandolo dai versi di Danton's Death di Georg Buchner del 1835.

L'artista pone come soggetto l'esperienza di attraversare un terreno oceanico sconosciuto, immergendo lo spettatore in un moto ondoso. Invece di documentare l'esperienza dei rifugiati in maniera rassicurante, l'opera interroga l'utente con una voce sconosciuta, come se le sue certezze lo stessero spingendo più vicino alle pareti oceaniche.

#### 3 - Ellipsis 2.0 (2023)

Ellipsis è ispirato alle Meditazioni Metafisiche (1641) di Cartesio. L'opera mette in scena il vapore acqueo che avvolge la Terra come una sorta di "percezione" inorganica, un sistema che vede e modella attivamente il mondo. Per la rappresentazione sono stati utilizzati dati satellitari che vengono raramente analizzati, catturati da 33.000 km sopra il livello del mare nel periodo da gennaio a marzo 2011, durante il ciclone Yasi che ha devastato la costa nord-orientale dell'Australia. I dati, successivamente, sono stati convertiti in un flusso, video-proiettato sul pavimento, che mostra una massa di correnti turbolente costituendo i vasti fiumi atmosferici che percepiscono, sostengono e modellano la vita.

#### 4 - Nebula 5.0. (2023)

Alla luce degli attuali studi sul cambiamento climatico causato dall'uomo, Nebula pone l'attenzione sull'inadeguatezza delle rappresentazioni che vedono il paesaggio come sfondo distinto e separato dall'attività umana. Utilizzando un motore grafico di generazione di particelle, Nebula consente al pubblico di interagire in modo evocativo con i processi subatomici di questi paesaggi, assemblando in modo interattivo gruppi di particelle di intelligenza artificiale che mutano in una serie di topografie e panorami. Il tentativo di raggruppare le particelle, porta il pubblico a immergersi in terreni vertiginosi, suggerendo come l'uomo e il paesaggio siano fondamentalmente dipendenti gli uni dall'altro.

#### 5- Slipstream (2017)

Slipstream esplora le dinamiche spaziali e temporali dell'interazione umana e urbana in tre città: Hong Kong, Londra e Venezia. In ogni video, della durata di novanta secondi, la telecamera si muove dentro e fuori dinamici gruppi di persone e luoghi architettonici, per simulare le loro inaspettate dinamiche simbiotiche.

# VISCERA

Dennis Del Favero  
13.09 — 14.10.23

exhibition curated by Recontemporary  
in collaboration with Paratissima and Cavallerizza Reale  
with the Patronage of the City of Turin  
and the support of Fondazione Compagnia di San Paolo

Recontemporary, an independent space for video art, in collaboration with Paratissima and Cavallerizza Reale, presents VISCERA, the first solo exhibition in Italy by the Australian artist Dennis Del Favero.

Seven technologically advanced video artworks that delve into the relationship between human and nature, incorporating motion tracking, 3D video, and artificial intelligence, divided between Recontemporary (Via Gaudenzio Ferrari 12/b) and the spaces of Cavallerizza Reale (Via Giuseppe Verdi 9) in Turin.

The dictionary defines as "*viscera*" the innermost part of the human body, animal or earth itself. Similarly, Dennis Del Favero's exhibition explores the most intimate, concealed, and internal aspects of nature and how humans engage with it.

Today more than ever, facing environmental emergencies is of crucial importance, and Del Favero is capable of extending our sensitivity in both a delicate and intense way. Monumental videos immerse the viewer first in a fire, then in a stormy sea, thanks to the use of special glasses developed through the advanced technological research of the iCinema Center in Sydney. The audience is thus compelled to confront the human sense of helplessness in the face of an ongoing change, too immense for a single individual to grasp. However, the exhibition inspires us to act. Impossibility is dissolved by the realization that, despite being small particles of the whole, as in *Nebula* or *Slipstream*, as a community we are capable of giving rise to movements and actions. A shared commitment can therefore help us in improving the future and seeking solutions for a more harmonious coexistence between man and nature.

As the surface and the inner workings shape and transform in a continuous internal motion, the three interactive works, *Nebula* at Recontemporary, *Penumbra*, and *Medusa* at the Cavallerizza Reale, undergo changes through algorithms and artificial intelligence. They adapt each time to present themselves differently based on the viewer and their movements. This further confirms that human artifice can be a valuable ally of nature.

There is no specific order between the two locations, which are located 5 minutes apart on foot. Both locations are fully accessible.

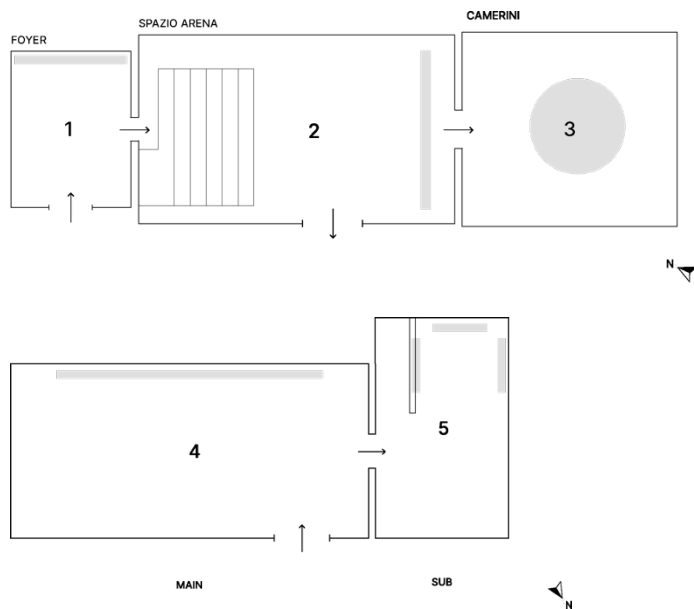
**CAVALLERIZZA REALE:** Via G. Verdi 9, 10124 Turin / Fri – Sun: 11am – 7pm (last entrance at 6pm)

**RECONTEMPORARY:** Via G. Ferrari 12b, 10124 Turin / Wed – Sat: 3.30pm – 7.30pm (last entrance at 7pm)

## Dennis Del Favero

Dennis Del Favero is a Scientia Professor of Digital Innovation, Director of the iCinema Research Centre at the University of New South Wales, Sydney, Australia and Visiting Professor at Royal College of Art, London. He is the first ever artist to be awarded Australia's most prestigious fellowship, the Australian Research Council Laureate Fellowship with a grant of US \$2.4 million. The other 200 odd Laureates awarded since the scheme's inception have gone to internationally recognised scientists and humanists. For the Laureate Del Favero is leading a team of artists, AI, computer and fire scientists, from leading international universities, to use artificially intelligent visualisation technology to interactively depict the new world of unpredictable extreme wildfires recently seen in Hawaii. Based on an extensive dataset of actual fires in geographically dispersed global locations, the viewer is transported into cinematic wildfire scenarios where they can interact with the uncertainties of an evolving fiery landscape to enhance their aesthetic and practical engagement with its independent agency and unanticipated dynamics. This is opposed to the two-dimensional linear graphs typically used by climate scientists which are unpersuasive due to their abstract and linear nature. By visualizing this new world of violent fires, Del Favero is making a vital contribution aesthetically and scientifically to our understanding, readiness and response to these unprecedented events. Currently Del Favero is preparing a proposal for a US \$30 million Centre of Excellence for the visualisation of extreme events such as firestorms and flashfloods with a consortium of world-renowned universities including Cambridge and Stanford. His work is represented by Galerie Brigitte Schenk, Cologne and Mais Wright Gallery, Sydney.

## EXHIBITION PATH



### Cavallerizza

1. **PENUMBRA**: 3D stereoscopic AI computer graphic installation, 8', 5.1 sound
2. **MEDUSA**: 3D computer graphic installation, 4'
3. **ELLIPSIS**: Video floor installation, 3' 40"

### Recontemporary

4. **NEBULA**: AI computer graphic installation 3D, 15'
5. **SLIPSTREAM**: 3 channels Video installation, 4'

#### 1 - Penumbra I (2022)

Penumbra is an adaptation of the incomplete story *Lenz* by Georg Büchner (1836): a harbinger of a world where nature is no longer a passive witness to human history but becomes a titanic protagonist.

Through the use of real-time motion tracking, Penumbra enables the viewer to engage in interactive navigation within an algorithmically generated, fiery forest. In this way, it explores the direct impact of the unpredictable dynamics of the wildfires that have ravaged the human world. In the past, these fires were perceived as observable and monitorable events; however, the unexpected behaviour, scope, and speed of the phenomenon suggest a sensation of gradual loss of control.

By presenting a perspective of fire removed from a human point of view, Penumbra guides the viewer deep into the pulsating heart of a blazing landscape, speaking with its own voice full of sadness and abandonment, while observing an uncertain future as it unfolds.

Based on real wildfire data and a geolocated landscape, Penumbra constitutes a very small part of a broader five-year project titled *Burning Landscapes*, funded by the Australian Research Council.

#### 2 - Medusa (2023)

Medusa takes its title from Théodore Géricault's *The Raft of the Medusa* of 1818 and uses extracts from Georg Buchner's *Danton's Death* of 1835.

The subject chosen by the artist is the experience of crossing an unknown oceanic terrain, thus immersing the viewer in a wave-like motion. Instead of documenting the refugees' experience in a reassuring manner, the artwork confronts the viewer with an unfamiliar voice, as if their certainties are pushing them closer to the oceanic walls.

#### 3 - Ellipsis 2.0 (2023)

Ellipsis is inspired by René Descartes' *Meditations on First Philosophy* (1641). The artwork portrays the water vapour enveloping the Earth as a kind of inorganic "perception," a system that actively sees and shapes the world. Satellite data, rarely analyzed, captured from 33,000 km above sea level during the period from January to March 2011, amidst Cyclone Yasi that devastated the northeastern coast of Australia, has been used for the representation. The data was subsequently transformed into a flowing video projection on the floor, depicting a mass of turbulent currents forming the vast atmospheric rivers that perceive, sustain, and shape life.

#### 4 - Nebula 5.0. (2023)

In the light of the current re-conceptualisations of human induced climate change, attention has been drawn to the inadequacy of representing the landscape as a distinct and separate backdrop to human activity. Using a particle-generation graphics engine, Nebula allows the audience to evocatively interact with the subatomic processes of these landscapes, by interactively assembling clusters of mutating AI particles into a range of topographies and vistas. As we attempt to herd the independently minded particles into recognizable landscapes, the undulating interactive imaging suggests how we and the landscape are fundamentally co-dependent.

#### 5- Slipstream (2017)

Slipstream explores the spatial and temporal dynamics of human and urban interaction in Hong Kong, London and Venice. In each ninety second trailer the camera weaves in and out of choreographic human clusters and architectural habitats to performatively embody their unexpected symbiotic dynamics.