

Ian Cheng (b. 1984) is an artist based in New York. Recent solo exhibitions include "Emissary in the Squat of Gods", Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turin (2015); "Real Humans", Kunsthalle Dusseldorf (2015); "Ian Cheng", La Triennale di Milano (2014); "Baby ft. Ball", Standard, Oslo (2013); "Entropy Wrangler", Off Vendome, Dusseldorf (2013); "This Papaya Tastes Perfect", Formalist Sidewalk Poetry Club, Miami (2011). Recent group exhibitions include the Taipei Biennial (2014); the 12th Lyon Biennial (2013); "ProBio", MoMA PS1, New York (2013); "A Disagreeable Object", SculptureCenter, New York (2012).

Forking at Perfection

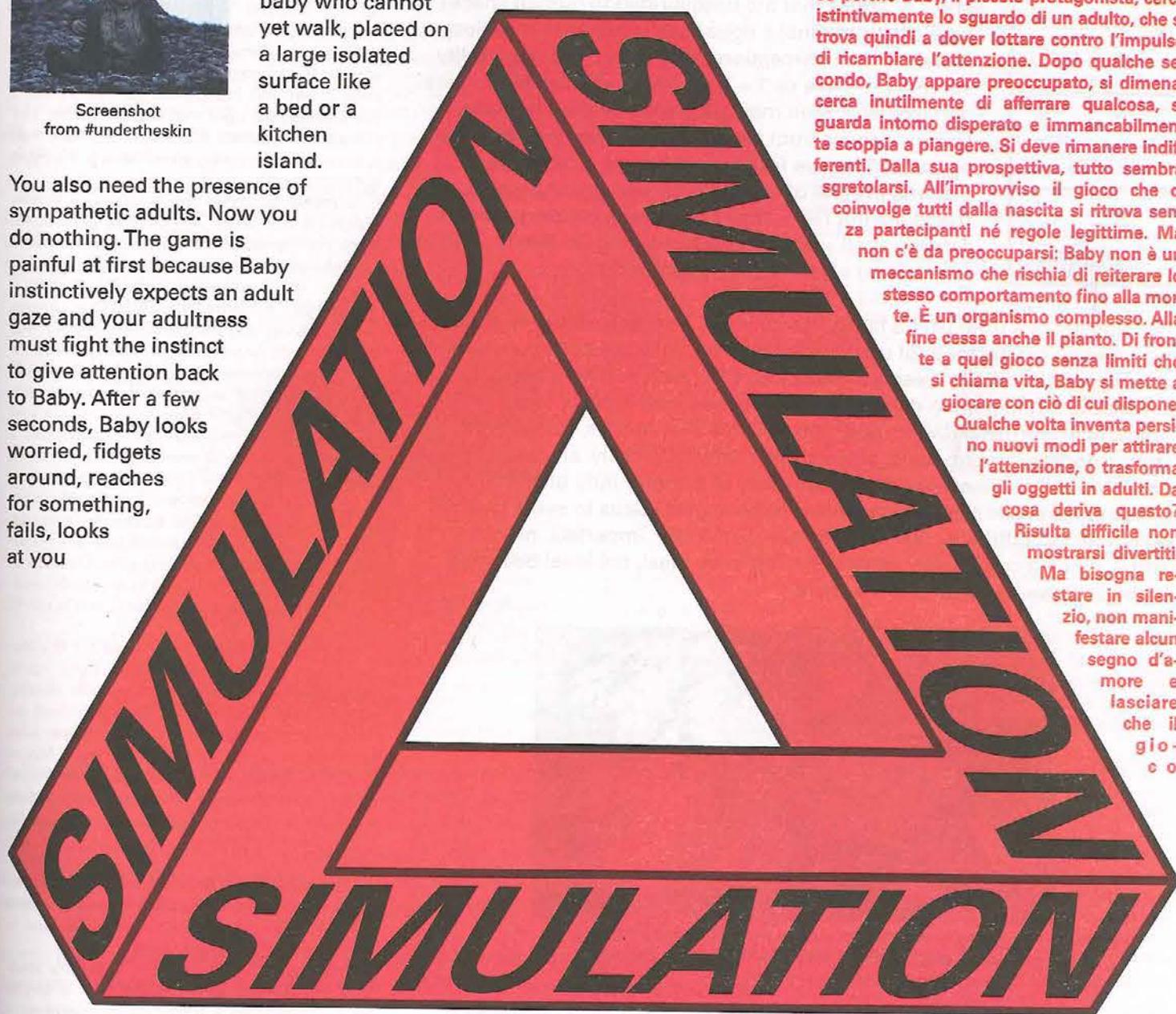
by Ian Cheng



Screenshot
from #undertheskin

Baby Island Simulator is a little game for encounters with a baby. To play this game you need a human baby who cannot yet walk, placed on a large isolated surface like a bed or a kitchen island.

You also need the presence of sympathetic adults. Now you do nothing. The game is painful at first because Baby instinctively expects an adult gaze and your adulthood must fight the instinct to give attention back to Baby. After a few seconds, Baby looks worried, fidgets around, reaches for something, fails, looks at you



Baby Island Simulator è un gioco che prevede l'incontro con un bambino. Come si prepara: prendere un neonato che non cammini ancora e sistemarlo su un'ampia superficie isolata, come ad esempio un letto o l'isola di una cucina. È richiesta anche la presenza di adulti comprensivi. A questo punto non occorre far nulla. All'inizio il gioco risulta alquanto penoso perché Baby, il piccolo protagonista, cerca istintivamente lo sguardo di un adulto, che si trova quindi a dover lottare contro l'impulso di ricambiare l'attenzione. Dopo qualche secondo, Baby appare preoccupato, si dimena, cerca inutilmente di afferrare qualcosa, si guarda intorno disperato e immancabilmente scoppia a piangere. Si deve rimanere indifferenti. Dalla sua prospettiva, tutto sembra sgretolarsi. All'improvviso il gioco che ci coinvolge tutti dalla nascita si ritrova senza partecipanti né regole legittime. Ma non c'è da preoccuparsi: Baby non è un meccanismo che rischia di reiterare lo stesso comportamento fino alla morte. È un organismo complesso. Alla fine cessa anche il pianto. Di fronte a quel gioco senza limiti che si chiama vita, Baby si mette a giocare con ciò di cui dispone. Qualche volta inventa persino nuovi modi per attirare l'attenzione, o trasforma gli oggetti in adulti. Da cosa deriva questo? Risulta difficile non mostrarsi divertiti. Ma bisogna restare in silenzio, non manifestare alcun segno d'amore e lasciare che il gioco

hopelessly, and inevitably begins to cry. You must remain indifferent. From Baby's perspective, everything breaks down. The game everyone agreed to play since birth is suddenly without the right players or behaviors. But don't worry, Baby isn't a mechanism that risks repeating a single behavior to death. Baby is a complex organism. The crying eventually stops. Faced with an openended game called living, Baby begins to play with what its got. Sometimes Baby even invents new ways of getting attention, or turns objects into adults. Where did that come from? You can barely hide your delight. But you must keep silent, emit no love, and let the game continue to evolve. You observe how the mismatch between habituated ability and novel situation produces ridiculous, pathetic, undignified, creative behaviors, all of which are irreducible to any one aspect of the game. You can't explain it, but what has happened here has emerged *truthfully*.

Philip K. Dick said, "Reality is that which, when you stop believing in it, doesn't go away." Likewise, a truth is that which causally occurs even if you have no metric, name, or context to value it. It is a causality emerging

prosegua. Si osserverà come il difficile abbinamento tra capacità consolidate e una situazione insolita generi comportamenti ridicoli, patetici, indecorosi e al tempo stesso creativi, tutti irriducibili a uno qualsiasi degli aspetti del gioco. Non c'è spiegazione, ma il risultato emerge in modo *vertigero*.

Philip K. Dick sosteneva che "la realtà è quella che non sparisce quando smetti di crederci". Allo stesso modo, la verità è ciò che si manifesta come risultato di una causa, benché non si disponga di un sistema di misurazione, di un nome o di un contesto per valutarla. È la risultante di una continua cascata di causalità disordinate, prive di morale, scopo o appartenenza. È qualcosa che "si scrive da sé". Scienziati, comici, esploratori, tutti sostengono di partecipare al gioco delle verità che si svelano. Ma non parliamo di attività eroiche. Quello di individuare la verità è spesso un lavoro disorientante, sconcertante, impossibile, poiché molte verità non sono nemmeno percepibili



from an ongoing cascade of messy causalities, with no inherent moral, goal, or affiliation. It is that which “writes itself.” Scientists, comedians, explorers all say they are in the game of uncovering truths. But this is no heroic activity. Truthspotting is often confusing, discomforting, impossible work, for most truths are not even perceivable or recognizable, which is to say, they occur at scales that are uncalibrated to human space-time electromagnetic dopamine status maximization. Moreover, our perception expects $1 + 1 = 2$, but reality sometimes gives us $1 + 1 = 3$. Wetness from hydrogens and oxygens. Mob mentality from civilized humans. Consciousness from electric meat. When we say, “that’s so true!!!” we are for once glimpsing a causality in the wild in spite of our massive perceptual poverty. Yet truths are not rare—they are causing causes now and forever, at all scales of reality, making 2s and 3s, with or without our awareness or appreciation.

The opposite of a truth isn’t a falsity, it’s an ideal. An ideal is a frozen state of perfection—how the mess of reality *should* be for us. It prescribes a precise past and future that the present should aspire to reach and hold onto. Human existence is nothing if not defined, organized, and stabilized by ideals—names, titles, forms, heavens, hells, rituals, statuses, morals, myths, eras, scripts, models, supermodels, objects, laws, lingo. Crucially, an ideal can only exist through the consent and shared history of a community of humans. Ideals are the crude barometers from which we give status to every piece of reality’s mess: authentic, real, fake, imitation, miracle, imperfect, precious, natural. When a community stops believing in an ideal, the ideal becomes worthless noise, but reality is still there.



Ian Cheng, screenshot from *Emissary in the Squat of Gods*, live simulation, infinite duration, 2015. Courtesy: the artist

What is the relationship between an ideal and a truth? An ideal derives from observing a truth in the wild, coveting it, freezing it in the mind, sharing it, giving it a name, and thus a legible human value. We call this truth-to-ideal conversion event an idea. But conversely, an ideal that is actualized or replicated by humans into material reality immediately opens itself to encounters with influences too big, too small, too fast, too slow, too numerous, or too contradictory for humans to preserve against. From this uncontrollable porosity, truths transpire. We call this idealtotruth event a mutation.

You could say the ideal / truth split roughly equates to a humanist / materialist split, or a drama / comedy split, or a left brain / right brain split, or Deleuze’s beings / becomings, or what James Carse calls finite and infinite games. The temptation here is to idealize truths and ideals, choose a team, and avoid the pain of further confusion. Do you talk ideals or speak truths? Would you prefer to have an idea or a mutation? Are you a winner or an explorer?

But what if we could view truths and ideals not as a (idealized) binary, but as phases in a changing dynamic? And what if this view was not just the domain of philosophers, physicists, and Buddhists, but one for us to play with?

o riconoscibili, vale a dire che si manifestano a livelli non calibrati sulla massimizzazione dello stato dopaminico tipico del concetto umano di spaziotempo elettromagnetico. La nostra capacità percettiva, inoltre, presuppone la formula $1 + 1 = 2$, ma a volte la realtà ci offre un’alternativa: $1 + 1 = 3$. Umidità da idrogeno e ossigeno. Mentalità mediocre da esseri umani civilizzati. Coscienza da sostanze elettriche. Quando diciamo “è proprio vero!”, cogliamo finalmente una causalità nello stato naturale delle cose, a dispetto della nostra considerevole povertà percettiva. Eppure le verità non sono eventi rari ma producono cause, ora e per sempre, ad ogni livello della realtà, che si tratti del risultato 2 o 3 della formula, con o senza la nostra consapevolezza o il nostro apprezzamento.

Il contrario di verità non è falsità, è ideale. L’ideale è uno stato congelato di perfezione: è ciò che *dovrebbe* essere per noi il disordine della realtà. Stabilisce un preciso passato e futuro che il presente dovrebbe aspirare a raggiungere e mantenere. L’esistenza umana non è nulla se non viene definita, organizzata e consolidata da un sistema di ideali: nomi, titoli, forme, paradisi, inferni, rituali, ceti, morali, miti, epoche, scritture, modelli, supermodelli, oggetti, leggi, gerghi. Essenzialmente, un ideale può esistere solo attraverso il consenso e la storia condivisa di una comunità di esseri umani. Gli ideali sono i rudimentali barometri con cui attribuiamo uno status ad ogni singolo pezzo del disordinato puzzle della realtà: autentico, reale, finto, contraffatto, miracoloso, imperfetto, prezioso, naturale. Quando la comunità smette di credere in un ideale, questo diventa un rumore irrilevante, ma la realtà rimane.

Qual è il rapporto tra ideale e verità? Un ideale scaturisce dall’osservazione della verità in natura, dal bramarla, fissarla nella mente, condividerla, attribuirle un nome e, quindi, un valore umano riconoscibile. Definiamo *idea* questa conversione da verità a ideale. Ma, al contrario, un ideale che venga realizzato o replicato da un essere umano in realtà materiale si offre immediatamente alla possibilità di influenze troppo grandi, troppo piccole, troppo veloci, troppe lente, troppo numerose o troppo contraddittorie perché l’uomo possa preservarsi. Sotto quest’incontrollabile porosità trapelano le verità. Chiamiamo *mutazione* la conversione da ideale a verità.

Si può sostenere che la spaccatura tra ideale e verità equivalga grossomodo a quella tra umanitarismo e materialismo, dramma e commedia, emisfero del cervello destro e sinistro, l’essere e il diventare di Deleuze, o tra giochi finiti e infiniti secondo la definizione di James Carse. Qui la tentazione è di sublimare verità e ideali, scegliere una compagine ed evitare il fastidio di confusione ulteriore. Si discute di ideali o si svelano verità? È preferibile avere un’idea o accettare la mutazione? Essere vincitori o esploratori?

E se potessimo cogliere verità e ideali non come un binario (idealizzato), ma come fasi di una dinamica in trasformazione? E se questa visione non fosse solo dominio di filosofi, fisici e buddisti, ma un gioco alla portata di tutti? Esiste una tecnologia che esplora questa dinamica muovendosi tra verità e ideali a basso costo, limitando il dispendio di energia, il fastidio, l’antropocentrismo, la speculazione, e offrendo invece una maggiore varietà. Si chiama simulazione.

Che cos’è una simulazione? È un gioco che serve a rappresentare i processi riassunti nell’assioma “ideale + ideale = le verità”, una

There is a technology for exploring this dynamic between truths and ideals at lower costs, less energy, less pain, less anthropocentrism, less speculation, and more variety: it's called simulation.

What is a simulation? It is game for staging "ideal + ideal = truth" processes, a mutation machine for growing 3s out of ideals, enacted at a scale that humans can perceive. Like a comedy setup or a laboratory experiment, the premise of a simulation may be artificially constrained, focused on just a few elements, or staged to confront materials that would never encounter each other in the messy wild. This premise is simulation's one big originating ideal, the perfect game. But once a simulation begins, everything that transpires from its premise occurs truthfully, untampered by human bias or knowledge. The materials, forces, and inherent energy artificially assembled here act and react on their own terms, writing themselves, generating $1 + 1 = 3$ truths. The behaviors that emerge are only less "authentic" than PKDickian reality for those humans who continue to idealize a simulation's premise, and who continue to meter each development with their own ideals. But just like messy unmitigated PKDickian reality, the more ideals you impose on a simulation, the more it mutates them into vulgar truths without stable status or worth. "Sims Gone Wrong" is Sims behaving perfectly truthfully.



Screenshot from
simsgonewrong.tumblr.com

In the short game, a simulation can be instrumentalized to identify new ideals and generate new ideas for a community. Boeing simulates new wing designs in a weather hangar. Amazon simulates website variations to uncover maximum clickthru behaviors. Soldiers simulate terroristic encounters in the Southwest. This kind of simulation ends when the game gets perfect and some truth of optimal human value emerges.

In the long game, a simulation can be left openended, producing an infinite cascade of catastrophic mutations from its premise. Darwin said the greatest simulation is nature herself, who incessantly tries and fails aloud, never stopping at perfection. When a local optimal state is reached, nature doesn't idealize it, she forks it. In evolutionary history, you could say that nature forked chimpanzee, from which Homo sapiens emerged.

For humans eager to touch outside their own humanness, or for humans who long for a closer relationship to reality's messy dynamics, an openended simulation may provide a new kind of exercise. The game is called *Forking at Perfection*: as the simulation produces change after change after change before you, and emergent behaviors and perceivable truths parade into your neocortex, you resist the awe of discovery, the stress of chaos, the delight of mutation, and the temptation to satisfactorily walk away then and there with new knowledge or ideas. Those are just humanscaled trophies. Instead, fork that feeling like nature forks perfection and keep the simulation in play. For learning to love this forkish feeling is learning to love the vulgarity of being alive is learning to love simulation and simulation might be all we ever really got.

macchina che genera mutazioni volte a sviluppare le risultanti 3 (verità) partendo dagli ideali ($1 + 1 = 3$), adattata a una scala percepibile dagli esseri umani. Come lo scenario di una commedia o un esperimento di laboratorio, la premessa di una simulazione può essere imposta artificialmente, incentrata su pochi elementi o allestita allo scopo di mettere a confronto materiali che, nel disordine dello stato naturale, non si sarebbero mai incontrati. Tale premessa è quel grande ideale iniziatore della simulazione, il gioco perfetto. Ma una volta avviata la simulazione, tutto ciò che trapela dalla sua premessa si rivela in modo fedele, non adulterato da qualsivoglia deviazione o conoscenza umana. I materiali, le forze e l'energia insita, così artificialmente assemblati, agiscono e reagiscono con termini propri, scrivendosi da sé, generando $1 + 1 = 3$ verità. I comportamenti che ne derivano sono meno "autentici" della realtà teorizzata da Philip K. Dick per quegli individui che continuano a idealizzare la premessa della simulazione e a misurare ogni evoluzione con i loro stessi ideali. Ma proprio come l'assoluta e caotica realtà dickiana, più ideali si impongono a una simulazione, più questa li trasforma in volgari verità prive di una condizione o di un valore duraturi. I "Sims Gone Wrong" [I Sims che, sbagliando, simulano assurdità, NdT] sono i Sims che si comportano con assoluta veridicità.

Nel breve termine, una simulazione può essere strumentalizzata per individuare nuovi ideali e generare nuove idee per la comunità. La Boeing simula innovativi progetti di ali dentro un hangar meteorologico. Amazon simula variazioni web per rilevare la percentuale massima di clic ["click-through rate" o CTR, NdT] nel comportamento degli utenti. Soldati che simulano scontri terroristic nel sudovest del mondo. Questo genere di simulazioni si conclude quando il gioco raggiunge la perfezione e ne scaturisce una certa verità dal valore umano ottimale.

Nel lungo termine, una simulazione può essere lasciata aperta fino a generare una cascata infinita di catastrofiche mutazioni rispetto alle premesse. Darwin sosteneva che la simulazione più grande fosse la natura stessa, che fragorosamente e senza sosta prova e fallisce, senza mai fermarsi alla perfezione. Una volta raggiunta la condizione ottimale in loco, la natura non la idealizza ma ne crea una diramazione. Nella storia dell'evoluzione, si può dire che la natura abbia prodotto una diramazione dallo scimpanzé, che ha portato all' homo sapiens.

Per gli individui impazienti di spingersi al di fuori della propria umanità, o per quelli che bramano un rapporto più stretto con le disordinate dinamiche della realtà, una simulazione aperta può fornire un nuovo tipo di esercizio. Questo gioco si chiama *Forking at Perfection* (far diramare la perfezione): quando la simulazione ti profila un cambiamento dopo l'altro, quando i comportamenti che ne derivano e le verità percepibili sfilano davanti a te fino a entrarti nella neocorteccia, resisti alla trepidazione della scoperta, allo stress del caos, al piacere della mutazione e alla tentazione di allontanarti subito, soddisfatto di aver acquisito nuove idee e conoscenze. Questi non sono che trofei a portata d'uomo. Afferra invece quelle sensazioni, come fa la natura con la perfezione, e tieni viva la simulazione. Perché imparare ad amare questo senso di biforcazione è come imparare ad amare la vulgarietà del vivere, è imparare ad amare la simulazione, che a sua volta potrebbe anche essere tutto ciò che abbiamo mai avuto.