RICALCOLO

DI TERRITORI COMPUTANTI E DEI LORO ATTUATORI ANALOGICI

RICALCOLO

DI TERRITORI COMPUTANTI E DEI LORO ATTUATORI ANALOGICI

a cura di Davide Bevilacqua

CON
SOFIA BRAGA
EMILIO VAVARELLA
KAIRUS

GORIZIA, 12.01_09.02.2<mark>020</mark>

BELO 189
BIBLIOTECA STATALE ISONTINA
PARCO BASAGLIA – DIPARTIMENTO DI SALLITE MENTALE

MIND THE GAP - Terza edizione
Un progetto promosso
da ALTREFORME

MIND THE GAP

Il progetto Mind the Gap è un'iniziativa dedicata alle arti visive contemporanee orgnizzata da Altreforme a Gorizia, realizzata in collaborazion con diverse realtà culturali e istituzionali della città. Il progetto, iniziato nel 2017, si svolge all'interno del Parco Basaglia e in diversi luoghi della città.

L'iniziativa si inserisce non solo nelle finalità e nello spirito del Parco, luogo dal quale, nel 1961, l'omonimo psichiatra italiano diede avvio alla sua rivoluzione terapeutica (e sociale), ma ha anche l'obiettivo di rafforzare negli anni, attraverso una molteplicità di azioni, processi culturali partecipativi. Come affermava Franco Basaglia, l'arte e la cultura possono diventare un dispositivo, per coinvolgere, assieme ai luoghi, il sistema di relazioni che questi luoghi aspitano.

www.projectmindthegap.it

MIND THE GAP

Mind the Gap is a project on visual contemporary arts organised by Altreforme in Gorizia, in collaboration with different cultural institutions and institutional agents of the city. The project, started in 2017, takes place inside Parco Basaglia and in various places of the city.

Mind the Gap perfectly fits the purposes and the spirit of Parco Basaglia, the place where in 1961 the eponymous Italian psychiatrist started his own therapeutic and social revolution. Moreover, it also aims at reinforcing participatory cultural processes over the years and through multiple actions. As Franco Basaglia once affirmed, art and culture can become devices to engage both the places and their system of relations.

www.projectmindthegap.it

RICALCOLO

Di territori computanti e dei loro attuatori analogici La terza edizione di Mind the Gap, dal titolo *Ricalcolo. Di territori computanti e dei loro attuatori analogici*, rientra nel progetto d'arte contemporanea nato dalla collaborazione con il Parco Basaglia di Gorizia.

Si tratta di una mostra collettiva incentrata sui temi delle infrastrutture tecnologiche, del rapporto degli individui con la tecnologia, della rappresentazione virtuale dei paesaggi fisici e dei modelli ideali delle città del futuro, temi che vengono approfonditi e decostruiti attraverso le opere degli artisti Sofia Braga, Emilio Vavarella e del collettivo KairUs, composto da Linda Kronman e Andreas Zingerle.

Il progetto parte dal presupposto che al tempo del 'digitale' è ormai naturale considerare gli spazi 'virtuali' e quelli 'fisici' come profondamente intrecciati. Se fino a qualche anno fa, prima del boom di smart-PHONE e piattaforme online, questi due termini potevano essere usati come concetti opposti, ora sono aspetti complementari di una stessa definizione di reale. Prodotti, strumenti, servizi o eventi che nascono su Internet hanno infatti conseguenze assolutamente reali nel mondo fisico, basti pensare ad esempio alle numerose applicazioni per smartphone che permettono di controllare l'accensione di lampadine o impianti di riscaldamento da qualsiasi località l'utente si trovi, oppure ai vari Assistenti Vocali Intelligenti che possono autonomamente fare la spesa quotidiana attraverso un semplice ordine vocale. Non è necessario addentrarsi nei dettagli della tecnica per poter quindi sostenere che

quotidiano – e questo soprattutto nei paesi a una macchina. E che d'altro canto non costruito su metafore visive o linguistiche mento dei macchinari che permettono a a vedere.

Il progetto espositivo *Ricalcolo. Di territori computanti e dei loro attuatori analogici* nasce da queste premesse e le estende attraverso l'osservazione di come l'incontro tra digitale e fisico avvenga concretamente nei punti di contatto tra queste due nature del reale. Sono i pochi centimetri quadrati dei sensori ed attuatori elettromeccanici

e gli schermi dei device a rendere possibile questo scambio e la trasformazione di un impulso analogico in uno digitale e viceversa.

stanti come poco affidabili. Al contrario – e questo è ciò che la mostra vuole mettere l'intero prodotto o servizio digitale ne trarrà proprio grazie alle strategie di marketing e

Accomunati da un certo scetticismo verso la perfezione della tecnica, i lavori di Sofia Braga, Emilio Vavarella e KairUs portano in superficie ciò che succede immediatamente al di sotto delle interfacce lucide delle tecnologie contemporanee. Gli artisti utilizzano strumenti e tecniche di diversi campi di ricerca estetica e sociale, da

quelli dell'attivismo tecnologico a pratiche documentarie e archivistiche di materiali digitali disponibili online. Con i propri lavori, mettono in luce le estetiche, le retoriche e le contraddizioni tra i mondi *smart* e *dumb*, cercando di smontare e affrontare criticamente le illusioni e le false speranze della tecnologia contemporanea: la perfezione del digitale, l'astrazione dello schermo e quel beckettiano entusiasmo per un futuro migliore – magnifico e tecnologico – che probabilmente non si realizzerà mai, ma la cui sola virtualità dà forza al marketing digitale e alla dipendenza internettiana.

Il lavoro di Sofia Braga nasce nel contesto dei social network, all'interno dei quali qualsiasi tipo di contributo personale diventa un materiale di valore per la comunità o per l'azienda che ne controlla gli strumenti. Ogni post, swipe, share o like è parte integrante di una struttura algoritmica fondata sull'engagement – la capacità di creare un legame emozionale tra utente e piattaforma – che focalizza l'attenzione dell'utente sull'interazione stessa, creando un circolo autoreferenziale che respinge al di fuori tutto ciò che non ne è parte integrante. In questo circolo, l'utente e i suoi dati personali sono rispettivamente il motore e la batteria della piattaforma: i dati vengono raccolti attraverso un vero e proprio processo di 'estrazione' fondato sull'interazione, il cui vortice di stimoli digitali rallenta solo quando la batteria del proprio device comincia a scaricarsi. In tale situazione, infatti, le dinamiche dell'eco-

nomia dell'attenzione e la nostra dipendenza si rendono visibili, quasi offrendo il momento per sovvertirne il funzionamento Che fare? La risposta dell'artista è ironica: basta rilassarsi scrollando e aspettare che la batteria dello smartphone si ricarichi, cullandosi tra le dolci onde della "bacheca infinita".

piattaforma stessa. In Street View i glitch

di nuovo ingaggiati anche nel processo di perenne perfezionamento di un apparato digitale che spesso bluffa sulla propria effettiva perfezione.

Anche il collettivo KairUs, formato da Linda Kronman e Andreas Zingerle, lavora e l'effettiva costruzione e produzione del e gestite da aziende, si rivelano per la

all'infrastruttura progettata per funzionare molto più a lungo. Tutto ciò porta rapidamente al paradosso per cui la tecnologia ha nuovamente bisogno di lavoratori umani per risolvere mansioni che idealmente avrebbero dovuto essere svolte da macchine, ma che infine sarebbe troppo costoso o inefficiente risolvere con esse.

È probabilmente questa la contraddizione più interessante delle tecnologie
contemporanee: esse si presentano
come talmente perfette da essere "autonome" e non dover più confrontarsi con
l'imperfezione degli uomini. Allo stesso
tempo, per funzionare, necessitano proprio
dell'intervento umano per tenere insieme
quest'illusione smart di efficienza e perfezione. E questo bipolarismo è nascosto
dalle interfacce smart, perfette e infallibili,
quasi aliene, che regolano l'interazione del
digitale con il fisico e che allo stesso tempo
nascondono la propria finitezza attraverso
strategie di suggestione visiva, retorica
e marketing. In realtà c'è bisogno di un
continuo lavorio nel backstage per tappare
i buchi e le imprecisioni tra il fondale fisico
e la superficie digitale, un ruolo fondamentale e allo stesso invisibile all'interno delle
piattaforme. Si tratta di un lavoro spesso
"analogico", ripetitivo, in cui dati e realtà
vengono riallineati e fatti quadrare da
invisibili contributori anonimi.

Attraverso i progetti esposti, la mostra tematizza la natura estrattiva della tecnologia contemporanea e in generale la pervasiva retorica della vita *smart*, cioè la tendenza a costruire macchinari il cui funzionamento è fondato sullo sfruttamento di risorse materiali o immateriali per il beneficio economico di pochi e le dinamiche retoriche costruite per convincerci a lasciare spazio di azione al crescente apparato di sorveglianza digitale in cambio dei comodi benefici dell'agire wireless. Quello che viene qui proposto è la visione di un mondo composto non solo da tecnologie perfette e infallibili, ma della loro realtà fatta di 404, di errori di pianificazione e di grandi progetti digitali che si infrangono contro la semplice complessità del reale analogico, fisico.

Un'accettazione di questo dualismo e di questa imperfettibilità, forse, potrebbe essere un primo passo per ri-bilanciare la relazione tra uomo, ambiente e tecnologia verso dei modelli economici e tecnici che siano più tolleranti verso le risorse del pianeta e di tutti i suoi cittadini.

RECALCULATING

Computing territories and their analog actuators

The third edition of *Mind the Gap*, entitled *Recalculating. Computing territories and their analog actuators*, is part of a project of contemporary art, conceived in collaboration with Parco Basaglia, in Gorizia.

It consists of a collective exhibition on the topics of technological infrastructures, of people's relationship with technology, of the virtual representation of physical landscapes and of ideal models of cities of the future: all these topics are investigated and deconstructed through the works of artists Sofia Braga, Emilio Vavarella and of KairUs, a collective of two artists, Linda Kronman and Andreas Zingerle.

The project originates from the assumption that in the present 'digital' time, it has become natural to consider 'virtual' and 'physical' spaces as deeply intertwined. If up until a few years ago, before the boom of smartphones and online platforms, these terms used to constitute opposed concepts, they are now complementary aspects of the same definition of reality. As a matter of fact, products, tools, services or events originating online have absolutely real consequences in the physical world: one needs only to consider the numerous apps for smartphones allowing

which can autonomously buy groceries by Internet to work – take again the example metaphors, which usually appear as fluid, firewall, the Airdrop, whose function is to than what we usually get to see.

The exhibition Recalculating. Computing territories and their analog actuators originates from these premises and extends them to the observation of how

the encounter between digital and physical dimensions takes place tangibly at the interaction between these two aspects of reality. It is the few square centimetres of the sensors and electromechanical actuators, and the screens of the devices, that make this interchange possible as well as the transformation of an analog impulse into a digital one and vice versa.

and this is exactly what the exhibition aims interface when it appears trustworthy. As a matter of fact, many apps prove quite technical superiority when compared to

Sharing some skepticism towards the perfection of technology, the works by Sofia Braga, Emilio Vavarella and KairUs

unveil what happens immediately beneath the shiny interfaces of contemporary technologies. The artists use tools and techniques drawn from different fields of aesthetic and social research, from technological activism to the documentary and archival practice of the digital materials available online. With their works, they highlight the aesthetics, the rhetoric and the contradictions existing between the *smart* and the *dumb* worlds, trying to unmount and critically face the illusions and the false hopes of contemporary technology: digital perfection, the attraction of the screen and the Beckettian enthusiasm for a better – magnificent and technological – future which will probably never be achieved, but whose 'virtuality' alone is enough to empower digital marketing and internet additction.

Sofia Braga's work originates in the context of social networks, where any form of personal contribution becomes a valuable material for the community or for the company controlling it. Every post, swipe, share or like is an essential part of an algorithmic structure based on engagement – the ability to create an emotional link between the user and the platform – focusing the user's attention or interaction itself, thus creating a self-referential cycle which rejects everything which is not essentially part of it. In this cycle, the user and its personal data are respectively the engine and the battery of the platform: data are collected through

an actual procedure of *extraction* based on interaction, whose vortex of digital prompts only slows down when the battery of one's device runs low. In this situation, in fact, the dynamics of the economy of attention and our addiction become manifest, almost offering an opportunity to actually subvert its functioning. What can be done about it? The answer of the artist is ironic: one only needs to sit back, relax and keep scrolling, waiting for the smartphone's battery to recharge, all nested among the sweet waves of the "infinite feed".

A collaborative work typical of digital communities is at the core of Emilio Vavarella's work on Google Street View, a popular map service consisting of a platform which incessantly transforms billions of new panoramic images taken by voluntary collaborators into a virtual representation of the Earth's surface. Through a process of exploration of the digital service, Vavarella collected its *glitches* – the digital errors deriving from the algorithms used to create the virtual map – resulting in an ever-growing archive. On the inside, there are not only distorted or poorly-generated representations, but also images revealing elements usually hidden to the end-user, such as the actual technologies employed in the production of the map or the identity of the anonymous cartographers. Besides bearing witness to the inaccuracy of the system and of its construction, the archive focuses on the processes of re-writing in action on the platform itself. In Street View,

the detected glitches are constantly being corrected and hidden thanks to the voluntary help of users themselves, once again engaged in the process of the constant perfecting of a digital apparatus which often bluffs its own effective perfection.

The collective KairUs, formed by Linda Kronman and Andreas Zingerle, works works, KairUs deconstructs the enthusiasat the security of individuals – can be used recorded in private environments. In a logical expedients of great digital corporathe collective imagery of the smart life to

malfunctions of an infrastructure designed to last much longer. All of this quickly brings us back to the paradox according to which technology needs human workers once again in order to complete tasks which should have ideally been carried out by machines, but that would eventually be too expensive, or not efficient enough to use.

This is probably the most interesting contradiction of contemporary technologies: they appear as being so perfect as to be "autonomous", never having to face human imperfection. At the same time, in order to function, they actually need human intervention to hold the *smart* illusion of efficiency and perfection together. Such a bipolar attitude is hidden in the smart perfect and infallible, almost alien – interfaces, regulating the interaction between the digital and the physical worlds and which, at the same time, hide their own limits through strategies of visual suggestions, rhetoric and marketing. The truth is that continuous work is needed backstage in order to fix the holes and the imprecisions between the physical background and the digital surface, a fundamental and equally invisible role within the platforms. This is more than often analog and repetitive work, where data and reality are being realigned and balanced by invisible and anonymous contributions.

Through the works on display, the exhibition focuses on the extractive nature of contemporary technology and, more generally, on the pervasive rhetoric of *smart*

life, that is to say, the tendency to build machines whose functioning is based on the exploitation of material or immaterial resources for the economic benefit of the few and the rhetorical dynamics built to convince us to concede to the growing apparatus of digital surveillance in exchange for the comfortable benefits of wireless agency. What is put on display here is the vision of a world not only made of perfect and infallible technologies, but also of their reality made of 404, planning errors and of great digital projects crumbling under the simple complexity of analog, physical reality. Accepting such dualism and imperfectability, perhaps, could be a first step towards a re-balancing of the relationship between man, environment and technology, towards economic and technical systems which are more tolerant towards Earth's resources and all its citizens.

EMILIO VAVARELLA

Alcune riflessioni personali su Google Mapping.

Una sottile trama collega le tecniche di cartografia digitale, gli utenti e le tecnologie di mappatura. Ad ogni tipologia di mappa corrispondono determinati ideali, i quali caratterizzano il lavoro degli autori delle mappe e, a loro volta, producono soggettività specifiche che operano in relazione a particolari tecnologie di mappatura. In altre parole, osservando l'odierno digital mapping possiamo distinguere una serie di ideologie ben definite che guidano il modo in cui le mappe vengono immaginate, codificate, disegnate e usate, così come i modi in cui esse operano nella realtà fisica e in quella virtuale. Ciò che è più importante, osservando il digital mapping possiamo ricostruire il modo in cui determinati costrutti ideologici vengano mediati e veicolati da specifici artefatti digitali e, ancora, come l'intrecciarsi di questi fili concettuali e tecnici caratterizzi il tessuto della nostra stessa sonnettività

Ne è un perfetto esempio il progetto di mapping di Google, un'entità stratificata che ruota attorno due poli principali: Google Maps, incentrato su percorsi e navigazione, e Google Earth, che si focalizza invece sull'esplorazione geo-visuale. Se considerato nella sua interezza, l'insieme dei servizi Google, con le sue piattaforme, infrastrutture, applicazioni e tecnologie, fornisce la rappresentazione di un mondo ricercabile, mobile e navigabile senza interruzioni di continuità. Le descrizioni tecniche della configurazione tecnologica dei servizi di mapping di Google (in termini di hardware, software, servizi e applicazioni) possono

diventare facilmente obsolete a causa degli aggiornamenti costanti da parte dell'azienda. Ciononostante, quella che è nata come una serie di esperimenti di mappatura avviati nel 2007 è cresciuta al punto da offrire foto-panorami 3D e mappe cartografiche in 2D navigabili per mezzo di Google Maps e Google Street View, vedute aeree e satellitari 3D navigabili tramite Google Earth, per non dimenticare le mappe celesti di Google Sky, fino a rendere la tecnologia di mapping di Google la più diffusa e usata al mondo. Il servizio di mapping di Google dichiara di essere destinato 'a curare' e 'mobilitare' i contenuti. La sua "mission" è costruita su un movimento costante, che è alla base di ogni forma di mappatura ed esplorazione, qui definito nella dimensione del movimento digitale dei suoi utenti e dei loro dati, e in quella dei movimenti geopolitici dell'azienda stessa a livello globale.

L'obiettivo perseguito da Google per mezzo della propria tecnologia di mapping non è rappresentato altro che dalla più antica delle ossessioni archetipiche di ogni sforzo di mappatura: quella di mappare un territorio fino a quando la mappa stessa diventa un territorio a sé stante. In un certo senso, sembra che gli utenti Google possano finalmente toccare con mano la mappa immaginata nel 1946 dallo scrittore argentino Jorge Luis Borges nel suo *Del rigore della scienza* (in Jeorge Luis Borges, *Tutte le opere. Vol. 1*, Mondadori, 1986): un racconto in cui l'Impero ordina ai propri cartografi di creare una mappa così dettagliata che finisce per ricoprire e inghiottire l'intero

erritorio che dovrebbe rappresentare

sempre la propria posizione e fugge la fise visuale che io chiamo media-flânerie. pubblici di aggregazione diventano sempre più rari e le passeggiate di piacere sono dei dati e le interfacce ibride. A ogni nuovo

biente corrispondono le nuove possibilità della media-flânerie. Il media-flâneur, quindi, è il soggetto che emerge da questo particolare intreccio di politico e poetico attraverso le nuove tecnologie di ordine e controllo, come il digital mapping, e attraverso nuove sovversioni creative di quelle stesse tecnologie. Il prefisso 'media-' rimanda al ruolo fondamentale giocato dalle tecnologie multimediali, ma anche - e questo è forse più importante - richiama i problemi di 'mediazione' tra gli output predefiniti e gli obiettivi alternativi che sono al centro dello sfruttamento creativo di errori e glitches.

Il flâneur, così come veniva descritto per la prima volta dal poeta francese Charles Baudelaire, per essere poi ripensato, più tardi, dal filosofo tedesco Walter Benjamin, è anche il soggetto che più di ogni altro ha rappresentato e impersonato il movimento scopico, fino a diventare l'archetipo dell'osservatore moderno.

Oggi, quello che consideriamo il regno della visualità è costantemente processato e dislocato per mezzo delle tecnologie dei media all'interno di un ambiente che è a sua volta considerato come un processo mediale. Possiamo ancora pensare al flâneur di Benjamin come al soggetto al centro di questo ambiente fatto di media?

Oggi, il flâneur ha a cuore lo spazio urbano tanto quanto il flusso costante di immagini offerto da ogni tipo di interfaccia unificata, di strumenti digitali o schermi onnipresenti – con i suoi movimenti che oscillano continuamente tra luoghi fisici e virtuali.

Il media-flâneur opera negli interstizi che si

creano tra la raccolta di dati, la presenza sui social network, e la sorveglianza 24/7, dove quasi ogni cosa è pronta per essere quantificata e assemblata in una sorta di accumulo di big-data. Il media-flâneur spazia dalla partecipazione di massa allo sciamare, dall'iper-connettività all'intelligenza collettiva, dall'alienazione alla disgiunzione mentale, alla paranoia e all'individualismo – spesso in rapida successione. Tuttavia, il media-flâneur si caratterizza anche per l'apprezzamento dei vuoti, degli errori, delle rotture e delle instabilità, come se lì potesse trovarvi un modo di rifuggire i dispositivi di cattura degli assemblaggi media-capitalistici di cui è già sempre e irrimediabilmente parte.

La Google Trilogy (Trilogia di Google) si inserisce precisamente in questo paesaggio frammentato di immagini, mappe, processi media e riconfigurazioni culturali, con il fine di presentare, rappresentare ed espandere il concetto di media-flânerie in un costante processo di divenire.

[Questo testo è tratto dal contributo di Emilio Vavarella a 'That's IT! Sull'ultima generazione di artisti in Italia e a un metro e ottanta dal confine,' catalogo dell'omonima mostra a cura di Lorenzo Balbi presso il MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna, nel 2018.]

EMILIO VAVARELLA

Some personal thoughts on Google Mapping:

A layer of subtle threads connects digital cartographic techniques, map users, and mapping technologies. To each kind of map, corresponds a certain set of ideals, which informs the work of the map makers, and in turn produces specific subjectivities that operate in relation to specific mapping technologies. In other words, by looking at today's digital mapping, we can discern a set of particular ideologies that guide how maps are imagined, coded, designed and used, and how they operate across physical and virtual realities. More importantly, by looking at digital mapping, we can retrace how particular ideological constructions are mediated and conveyed by specific digital artifacts, and how the interweaving of these conceptual and technical threads informs the fabric of our very subjectivity.

Google's mapping project is the perfect exemplification: it consists of a layered entity revolving around two main poles: Google Maps, with its emphasis on routing and navigation, and Google Earth, with its emphasis on geo-visual exploration. When considered in its entirety, the assemblage of Google services, platforms infrastructures, applications and technologies presents the world as a seamlessly

searchable, movable and navigable representation. Technical descriptions of how Google mapping is configured (in terms of hardware, software, services and applications) can easily become outdated because of the company's constant updates. Nevertheless, what began as a series of mapping experiments in 2007 has grown to offer navigable photo-panoramas in 3D and cartographic maps in 2D through Google Maps and Google Street View, 3D navigable aerial and satellite views through Google Earth, along with the celestial representations of Google Sky – ultimately configuring Google mapping as the most used and widespread mapping technology in the world. Google mapping is predicated on 'curating' and 'mobilitating' content. Its mission is built upon a constant movement, the foundation for any form of mapping and exploration, here defined in the form of the digital movement of its users and their data, and in that of the geopolitical movements of the company itself at a global level.

The end-goal of Google mapping is nothing more than the oldest archetypical obsession of any mapping effort: that of mapping a territory until the map itself becomes a territory in its own right. In a way, it seems as if Google's users can finally experience the map imagined in 1946 by Argentine writer Jorge Luis Borges in his Att Exactitude in Science: a tale in which the Empire orders its cartographers to build a map so detailed that it ends up covering, and swallowing, the entire territory that it ought to represent.

And yet, digital mapping is inseparable who loved to stroll and wander aimlessly. cal devices? And what kind of flânerie is ern cities radically change and become increasingly more networked, the concept of a media saturated environment. For exto moving through the specific architecture and to each new kind of environment coremerging from this particular intertwining of the politic with the poetic across new

technologies of order and control, such as digital mapping, and through novel creative subversions of those very technologies. The suffix 'media-' stands for the important role played by multimedia technologies, but also, and more importantly, for issues of 'mediation' between predefined outputs and alternative goals that are at the core of creative exploitations of errors and glitches

embodied scopic movement, eventually as media-process. Can we still think of the center of such a media-environment? by all kinds of unified interfaces, digital tools and ubiquitous screens – with his or her movements constantly shifting everything is always ready to be quantified collective intelligence, alienation, disjunction, paranoia and individualism – often in quick succession. Yet, the *media-flâneur* is also characterized by an appreciation of gaps, errors, ruptures and instabilities, as if he/she could find in them a way of escaping the capturing devices of media-capitalistic assemblages in which he/she is always already participating.

The google trilogy sits precisely within this fragmented landscape of images, maps, media processes, and cultural reconfigurations – presenting, representing and expanding the concept of a *media-flânerie* in constant becoming.

[This text is taken from Emilio Vavarella's contribution to 'That's IT! On the latest generation of artists in Italy and one meter eighty from the border,' (That's IT! Sull'ultima generazione di artisti in Italia e a un metro e ottanta dal confine) catalogue of the homonymous exhibition curated by Lorenzo Balbi at MAMbo - Museo d'Arte Moderna di Bologna, in 2018.]











Emilio Vavarella Report a problem 2012

stampe a sublimazione su alluminio di immagini digitali dimensioni variabili

digital images, sublimation print on aluminum variable dimensions





stampe a sublimazione su alluminio di immagini digitali dimensioni variabili

digital images, sublimation print on aluminum variable dimensions















Emilio Vavarella The driver and the cameras 2012

stampe a sublimazione su alluminio di immagini digitali dimensioni variabili

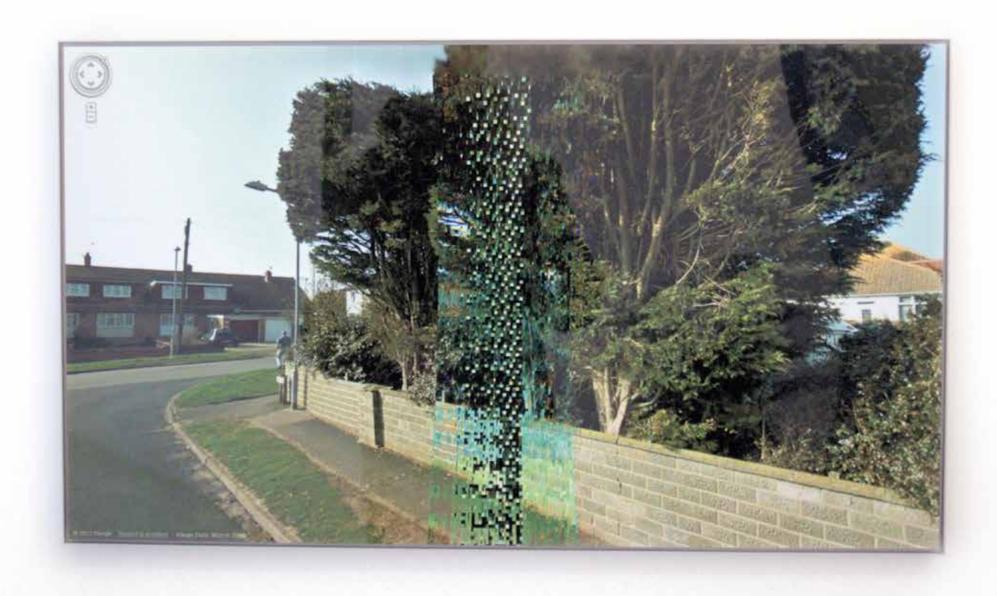
digital images, sublimation print on aluminum variable dimensions



Emilio Vavarella Report a problem 2012

stampe a sublimazione su alluminio di immagini digitali dimensioni variabili

digital images, sublimation print on aluminum variable dimensions



Emilio Vavarella Report a problem 2012

stampe a sublimazione su alluminio di immagini digitali dimensioni variabili

digital images, sublimation print on aluminum variable dimensions

REPORT A PROBLEM

2012

Stampe a sublimazione su alluminio da immagini digitali

La serie di 100 immagini dal titolo *Report a Problem* è la prima parte di un progetto sul rapporto tra esseri umani, potere ed errori tecnologici. "Report a Problem" (segnala un problema) è il messaggio che appare in fondo alla schermata di Google Street View che permette agli utenti di segnalare un problema durante la visualizzazione del luogo che stanno visitando. L'artista ha navigato sul Google Street View collezionando un'ampia campionatura di censure mancate, colori sbagliati, apparizioni casuali. Ha rilevato e archiviato questi "paesaggi sbagliati" prima che altri utenti potessero segnalarli all'azienda affinché li rimuovesse. I paesaggi comuni vengono trasformati dagli errori tecnici inaspettati di Google in qualcosa di nuovo.

THE DRIVER AND THE CAMERAS

201

Immagini digitali, stampe a sublimazione su alluminio, dimensioni variabili

Ogni auto di Google Street View è dotata di una fotocamera Dodeca 2360 con undici obiettivi in grado di fotografare a 360 gradi. Successivamente le foto vengono assemblate creando una visione stereoscopica. Un algoritmo sviluppato da Google offusca automaticamente i volti di persone ritratte accidentalmente per proteggere la loro privacy. Per creare la serie di fotografie, l'artista è andato alla ricerca di volti che sono sfuggiti all'algoritmo di Google Street View. Gli undici ritratti che ha isolato immortalano il conducente dell'auto di Google. Il guidatore è una sorta di fantasma del potere, appare dove non dovrebbe essere e la sua presenza sfugge alla censura. Il suo volto è il simbolo di un errore, ma allo stesso tempo mostra un lato umano e, forse, il limite del controllo tecnologico.

REPORT A PROBLEM

2012

Digital images, sublimation prin

The series of 100 images entitled *Report a Problem* is the first part of a project about the relationship between humans, power, and technological errors. "Report a Problem" is the message that appears at the bottom of the Google Street View screen, which allows viewers to report a problem during the viewing of the place they are virtually visiting: missing censorship, wrong colors, random appearances. The artist traveled on Google Street View photographing all the "wrong landscapes" he encountered before others could report the problems and prompt the company to adjust the images. Common landscapes are transformed by Google's unexpected technical errors into something new.

THE DRIVER AND THE CAMERAS

2012

Digital images, sublimation print on aluminum

Each Google Street View car is equipped with a Dodeca 2360 camera with eleven lenses, capable of photographing 360 degrees. Afterwards the photos are assembled, creating a stereoscopic view, and an algorithm developed by Google automatically blurs the faces of people to protect the privacy of those accidentally portrayed. To create this series of photographs, the artist went looking for faces that had escaped Google Street View's algorithm. The eleven portraits he isolated immortalize the driver of the Google car. The driver is a sort of phantom power; he appears where he shouldn't be and his presence has escaped censure. His face is the symbol of an error yet at the same time shows a human side and, perhaps, the limits of technological power.

Intervista a

SOFIA BRAGA

(video)confessioni di una generazione post-digitale.

Narrazione e autorappresentazione tra reale e virtuale: la parola a Sofia Braga.

a questi temi si sviluppa il lavoro di Sofia particolare, Braga ha proposto un'azione il pubblico – grazie a un QR code – poteva fruire dell'omonimo video da lei realizza-

Questo tuo lavoro pone molti interrogativi. Assistiamo a un'autonarrazione
spontanea o una promozione studiata?
Ma soprattutto, può il disagio mentale
diventare parte dello storytelling di un Vlog,
proprio come accade per capelli e cucina?

Sono le stesse domande che mi sono posta io di fronte a questi contenuti. In alcuni video il disagio espresso mi sembra più recitato; in altri invece la narrazione appare più autentica. Al di là del bisogno narcisistico di mostrarsi al mondo – tratto comune a tutti questi filmati – quello che mi ha spiazzato è il riferimento palese agli sponsor che finanziano questi contenuti virtuali, accostato a temi così delicati e intimi. É una presenza straniante, che apre a scenari poco rassicuranti.

Per sponsor intendi le 'piattaforme terapeutiche' disponibili online, come ad esempio *BetterHelp*, giusto?

Esatto. BetterHelp è una tra le numerose piattaforme di e-counseling presenti in rete. Si tratta di una realtà americana, che però si definisce internazionale. Offre a portata di click 6.000 specialisti a disposizione 24/7 con oltre 700.000 consulenze personali effettuate. Per avere aiuto online basta rispondere ad un semplice test, così da essere associati ad un 'consulente'.

Ricorda molto la profilatura dei clienti come avviene per un qualsiasi altro bene o servizio. Ma qui siamo di fronte a persone che cercano un supporto psicologico...

Proprio così. Peraltro per l'aiuto fornito ai 'pazienti' con la messaggistica istantanea ho il forte sospetto che vengano impiegati dei *bot*. Come accade per l'assistenza clienti di un normale e-commerce.

Come si lega questa tua opera con il progetto di Basaglia e le sue ricerche?

Questi materiali video che ho trovato online testimoniano una totale deriva parossistica del problema 'salute mentale'. Si assiste a una banalizzazione, una semplificazione estrema del concetto di disturbo mentale e di un suo possibile percorso terapeutico. E ciò avviene da ambo le parti coinvolte: da chi offre la consulenza, come da chi la riceve.

Perché hai scelto di realizzare un'azione partecipativa nella hall del Centro di Salute Mentale?

Volevo produrre una sottolineatura critica di un aspetto cruciale dei social network, ovvero che al di là del nome, non c'è molto di social in essi. Nel fruire dei contenuti online si ha l'impressione di essere assieme. In realtà ognuno è e resta isolato. Nell'azione tutti i partecipanti potevano perciò vedere il video dal proprio device: insieme, ma ciascuno per sé. Alla fine della fruizione, poi, ognuno diventava l'ennesimo numero in più nel contatore della visualizzazioni.

Welcome to my channel è direttamente connesso con un tuo precedente lavoro, Meanwhile in China (2019), sorta di studio antropologico dei giovani cinesi di oggi.

Usando le identità fittizie di Sai Bao & Yang Mu e altri accorgimenti, con l'artista Matthias Schäfer ci siamo 'infiltrati' su *Douyin*, la versione cinese dell'app meglio nota come *Tik Tok*, oggi uno dei social di

maggior successo al mondo, e installato in oltre 1 miliardo di smartphone. Solo in Cina conta 150 milioni di utenti attivi. Abbiamo voluto esplorare questo specifico 'ecosistema digitale' in un periodo cruciale come quello delle proteste a Hong Kong, così da raccogliere informazioni sul funzionamento della piattaforma e comprendere il comportamento degli utenti. È emerso come l'app censuri materiali politicamente sensibili. Per esempio è il caso dell'algoritmo per il riconoscimento facciale. Qualsiasi immagine che raffigura Donald Trump viene rimossa. Se qualcuno cerca poi contenuti relativi a "campi di lavoro", viene automaticamente bloccato. Per bypassare la censura gli utenti hanno quindi trovato degli escamotage, come trattare temi vietati nel corso di innocui tutorial di trucco. Esiste poi una sorta di linguaggio in codice visivo. Sembra incredibile ma su *Douyin* Peppa Pig è un simbolo di rivolta.

Nella biografia del duo fittizio Sai Bao & Yang Mu si dice «quando hai già tanti contenuti là fuori, perché preoccuparsi di produrne di nuovi?» Che ruolo gioca l'appropriazione nella tua ricerca?

L'appropriazione è una pratica fondamentale nel mio lavoro. In tal senso sin dagli inizi della mia esperienza sono stata molto influenzata da artisti come Eva & Franco Mattes. Internet sta trasformando profondamente il concetto di autorialità. Ogni elemento disponibile online, se estrapolato dal contesto e modificato, ha la possibilità di produrre nuove narrazioni. Personalmente mi interessa appropriarmi di elementi che a un utente qualsiasi potrebbero sembrare non rilevanti e conferirgli un significato nuovo, portandoli dallo spazio virtuale in quello fisico dello spazio espositivo.

You are running out of battery (2018) è invece un lavoro che bene esemplifica i tratti distintivi della tua ricerca e la tua cifra. Penso all'ironia e alla destrutturazione dell'interfaccia. Nell'installazione lo scrolling da atto compulsivo ripetuto ossessivamente, diventa paradossalmente gesto anti-stress e il sito è in realtà un non-sito.

Con questo lavoro mi sono chiesta se è davvero possibile rilassarsi con la tecnologia. Dal mio punto di vista stare sui social è quasi un lavoro e crea dipendenza. Lo scrolling – lo scorrimento in senso orizzontale o verticale di un documento o di altro tipo di contenuto sullo schermo di un device – è l'azione alla base della nostra fruizione soprattutto dei social. Penso al feed di Instagram. L'infinite scrolling invece è una tecnica di web design che prevede un caricamento continuo di contenuti – potenzialmente anche all'infinito – mentre l'utente scorre. Per l'installazione ho quindi creato un sito a infinite scrolling appropriandomi di layout di altri siti, immagini dello screen sever del computer, icone riconosciute e riconoscibili dell'interfaccia web. Per fruirlo basta scrollare con il mouse. L'utente ha l'impressione di creare lui stesso l'ambiente virtuale, e non subirlo

passivamente: quando scrolla prendono infatti forma delle immagini che da piatte diventano tridimensionali. In sottofondo si sente un audio che, insieme allo *scrolling*, dovrebbe favorire il rilassamento. Ma il sito, con la sua estetica *glitch*, è piuttosto ansiogeno: richiama segnali di batterie scariche o possibili crash del dispositivo. Con queste sollecitazione rilassarsi diventa dunque impossibile.

Anche il setting di fruzione ha un forte carattere parodico, coi materassini gonfiabili, le multiprese per ricaricare il telefono...

L'installazione è stata ideata per Ars
Electronica, un festival che mette alla
prova la resistenza di qualsiasi visitatore
con la mole di contenuti tecnologici proposti. Ho pensato di creare uno spazio di
decompressione per il visitatore stressato,
cosicchè potesse disconnettersi letteralmente dal contesto espositivo, ma anche
dalla rete, entrando in questo sito off-line e
"ricaricarsi". Ovviamente era una provocazione.

Sostieni che il tuo lavoro è privo di quel carattere virtuosistico tipo della *new* media art. Cosa intendi?

Molti internet artists amano il virtuosismo tecnico, cercano di sorprendere lo spettatore con lavori iper-tecnologici. Per me la tecnica è un mezzo, non un fine. E internet non deve essere solo il medium del lavoro ma principalmente il tema. Mi interessa la dimensione concettuale del lavoro.

Attualmente vivi e lavori a Linz. Sei un cervello in fuga. Non c'è dunque uno scenario di *Internet Art* italiano?

Si certamente, però nel nostro paese ci sono ancora pregiudizi e preconcetti nei confronti dell'Internet Art, anche da parte degli addetti ai lavori stessi. In molta parte ciò è dovuto al suo essere una forma d'arte priva di una consistenza materiale. O perlomeno così viene percepita. Ma in fondo se consideriamo che è nata come reazione al sistema dell'arte, tutto torna.

Sempre in tema di reazione al sistema dell'arte, hai curato a Bologna il primo Internet Yami-Ichi italiano, ovvero un mercato nero dell'Internet. Di che si tratta?

Insieme all'Associazione *metoche*, riprendendo un progetto ideato a Tokyo nel 2012 dal collettivo artistico IDPW, abbiamo proposto questo 'mercatino delle pulci' dove vengono venduti oggetti legati all'estetica di Internet. In effetti è un modo per beffarsi del mercato dell'arte contemporaneo. É un 'mercatino nero' in cui tutti possono acquistare un oggetto creato da artisti e designer (e non solo) ispirandosi al web. Reale e democratico

A proposito invece di fisicità dell'arte, nella sua immaterialità l'*Internet Art* non ha problemi di conservazione e restauro?

Assolutamente si, anzi ci poniamo costantemente la domanda di come preservare le nostre opere. Forse più di altri media. Se pensi anche solo alla velocità di obsolescenza della tecnologia – dei

browser, dei device etc. – puoi immaginare quanto è complessa la questione. Ed è solo la punta dell'iceberg.

[Giada Centazzo]

SOFIA BRAGA

(VIDEO)CONFESSIONS
OF A POST-DIGITAL GENERATION.
Narrative and self-representation between real and virtual: giving Sofia Braga the floor

From the fear of being left without connection (nomophobia), to the terror of being cut out from the web (FOMO or fear of missing out), from vamping (web-induced insomnia) to hikikomori (social isolation): these are only a few of the pathological behaviours connected with the use (and abuse) of the web, spreading especially among the younger generations, in association with anxiety disorders and depression and which constitute the new frontiers of mental distress. These phenomena illustrate the uncontrolled and pervasive ways in which social networks have by now entered our lives and the extent to which they affect them. Sofia Braga is present in the project Mind the

Gap with two works and her artistic research specifically develops around these topics. In particular, she presented a participatory artistic intervention for Parco Basaglia, entitled *Welcome to my channel* (2020) during which the audience – thanks to a QR code – could experience the video of the same title she had created by appropriating vlogs taken from the most popular online platforms. The video follows the typical structure of a video-blog opening greetings, the exposition of the topic, a final call-to-action ("subscribe to my channel" or "like/follow my channel"). The peculiarity of the video is, however, that the topic of these video-confessions is mental distress.

This work poses many questions. Are we observing a spontaneous self-narrative or an artificial promotion? Above all, can mental distress become part of a vlog's storytelling, just like hairstyles and cooking?

These are the same questions I asked myself in front of these contents. In some videos, I felt like the distress put on display is pretty much performed. In other ones, it feels more authentic. Beyond the narcissistic need to exhibit oneself to the world—which all these videos share—what staggered me is the manifest reference to the sponsors supporting these virtual contents, placed next to such delicate and intimate topics. It is an alienating presence, opening less reassuring scenarios.

Sponsors such as online 'thera-

peutic platforms', like *BetterHelp*, is that correct?

Yes, exactly. *BetterHelp* in one among the numerous platforms of e-counseling present online. It is a company based in the U.S.A., but it defines itself as international. It offers 6.000 specialists at your fingertips, available 24/7, counting over 700.000 individual personal consultations In order to get help online, you only need to fill out a simple test to be matched with the right 'counselor'.

It sounds like the profiling of customers as happens with any other kind of good or service. Only here we are in front of people looking for psychological support...

That's right. What is more, I strongly suspect they use bots for the help provided to the 'patients' through instant messaging. Like what happens with the customer care of any normal e-commerce

How does your work relate to Basaglia's projects and to his research?

These videos I found online testify to a complete paroxysmal drift of the issue of 'mental health'. We are facing a banalization, an extreme simplification of the concept of mental distress and of possible therapy. This happens equally on both sides: from those who offer help and from those who receive it.

Why did you choose a participatory action and to put it on display in the hall of the Mental Health Facility (Centro di

Salute Mentale)?

I wanted to stress, in a critical way, a crucial aspect of social networks, which is to say that, despite the name, they aren't very social. While browsing content online we get the impression of being together. The truth is that, on the contrary, everybody is and remains isolated. In the performance, all those participating could watch the video from their own device: together, but each alone. At the end, everybody became just another number in the counter of views

Welcome to my channel is strictly linked with your previous work,

Meanwhile in China (2019), a sort of anthropological study of today's young Chinese people...

Under the fictional identities of Sai Bao & Yang Mu, and by means of other precautions, together with artist Matthias Schäfer we infiltrated *Douyin*, the Chinese version of the app known as *Tik Tok*, today one of the most successful social networks in the world, installed on over 1 billion smartphones. In China alone it counts 150 million active users. We wanted to explore this specific 'digital ecosystem' at a crucial time such as that of the protests in Hong Kong, in order to collect information about the functioning of the platform and to understand the users' behaviour. We discovered that the app censors politically sensitive materials. This is the case, for example, of the algorithm of facial recognition. Any image of Donald Trump is

removed. If you search for content relating to "reeducation camps" you get automatically blocked. In order to bypass censorship, users developed certain tricks, such as dealing with prohibited topics during make-up tutorials. There is also a sort of visual code language. It sounds incredible, but on *Douyin*, Peppa Pig is a symbol of revolt.

The biography of the fictitious duo Sai Bao & Yang Mu reads «when there are so many contents outside, why worry about creating new ones?» What is the role of appropriation in your research?

Appropriation is a fundamental practice in my work. In these terms, since the beginning of my career, I have been strongly influenced by artists such as Eva & Franco Mattes. The internet is radically transforming the concept of authorship. Every element available online, when extrapolated from the context and then modified, can produce new narratives. Personally, I am interested in appropriating elements that any other user could find non-relevant and give them a new meaning, taking them from the virtual space to an expository setting.

You are running out of battery (2018) is very representative of the distinctive trait of your research and style. I am thinking about the irony and the destructuring of the interface. In the installation, from being a compulsive act repeated obsessively, scrolling becomes, in a paradoxi-

cal way, an anti-stress gesture, and the website is actually a non-website.

With this work I asked myself if it is social networks is almost a job and is adscrolling of a document or any other kind of networks especially. I am thinking about providing a continuous loading of content potentially never-ending – while the user appropriating layouts from other webneed to scroll with your mouse. The user encing it: when one is scrolling, flat images audio file which, together with the scrolling,

The setting of fruition also displays strong traits of parody, with air mattress-

es, power strips to recharge the mobile...

The installation was originally conceived for Ars Electronica, a festival challenging any visitor with the bulk of technological content it presents. I thought about creating a space of decompression for stressed-out visitors, so that they could disconnect in a very real sense from the expository context, but also from the web, by entering this off-line website and "recharging" themselves. It was obviously a provocation.

You usually claim that your work lacks the virtuosity typical of new media art. What do you mean?

Many internet artists love technical virtuosity, they always try to surprise the audience with hyper-technological works. For me, technology is a tool, not the end. And the internet should be not only the medium of the work but also its main topic I am interested in the conceptual dimension of the work.

At the moment you live and work in Linz. You are an example of brain drain. Isn't there an Italian *Internet Art* scene?

There certainly exists! However, in our country *Internet Art* still suffers many prejudices and preconceptions, even from insiders. This is probably because it is an immaterial form of art. Or at least this is how Internet Art is mainly perceived. But if we consider that it was born as a reaction to the system of the arts, everything makes sense.

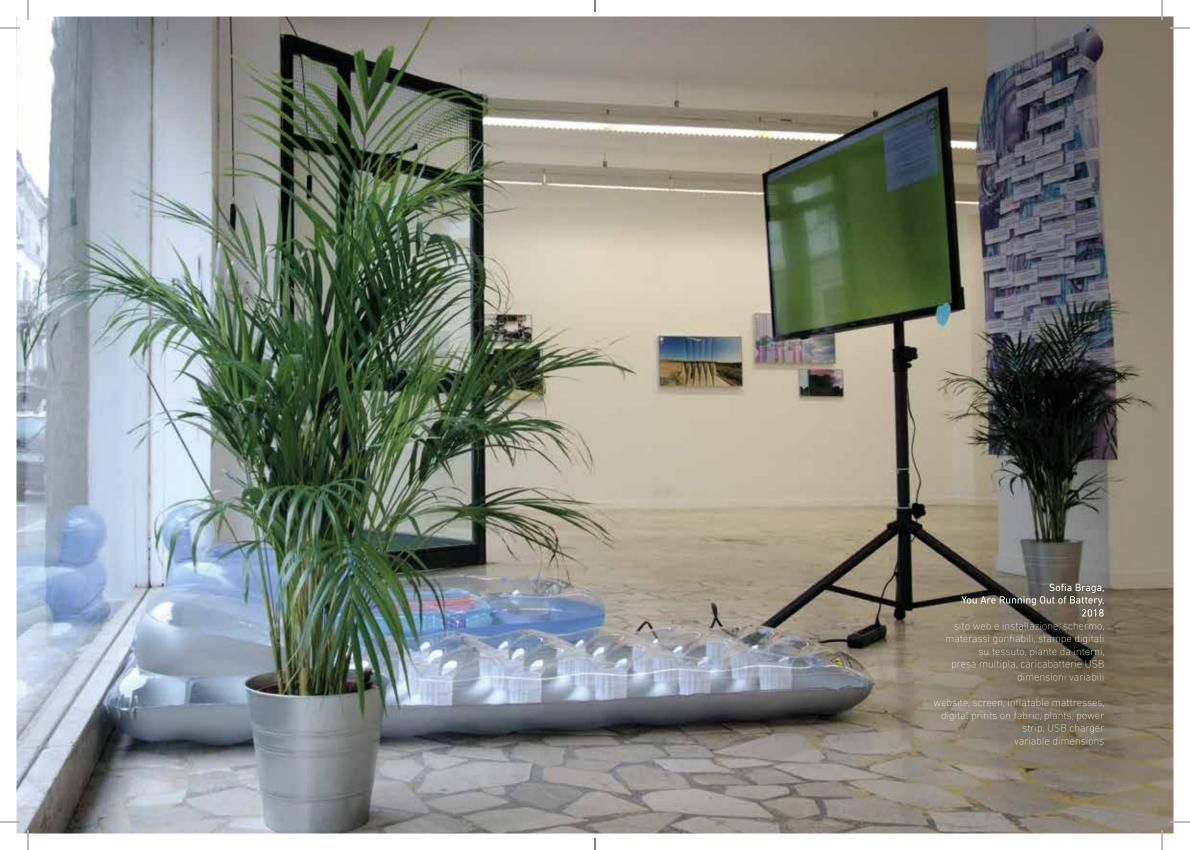
On the topic of the reaction to the system of the arts, you curated the first Italian Internet Yami-Ichi in Bologna, that is to say, a black market of the internet. What is it about?

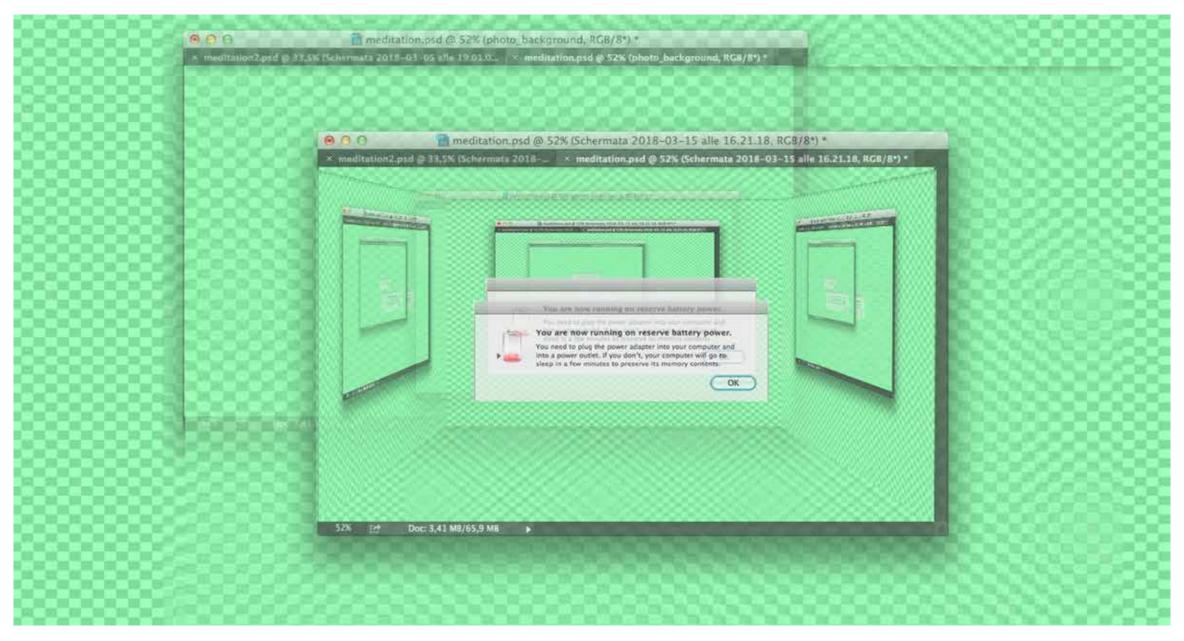
Together with Associazione *metoche* and resuming a project conceived by the artistic collective IDPW in Tokyo in 2012, we presented this 'flea market' where objects linked with the aesthetics of the Internet are sold. Actually, it is a way to mock the market of contemporary art. It is a 'black market' where everybody can purchase objects created by artists and designers (and not only) inspired by the web. Real and democratic.

About the physical nature of art: does Internet Art face any problems in terms of preservation and restoration, considering its immateriality?

Certainly yes, in fact we are constantly asking ourselves if we can preserve our works, perhaps more than other media. if you only think about the speed of technology's obsolescence – of browsers, devices etc. – you can imagine the complexity of this issue. And it is only the tip of the iceberg.

[Giada Centazzo]

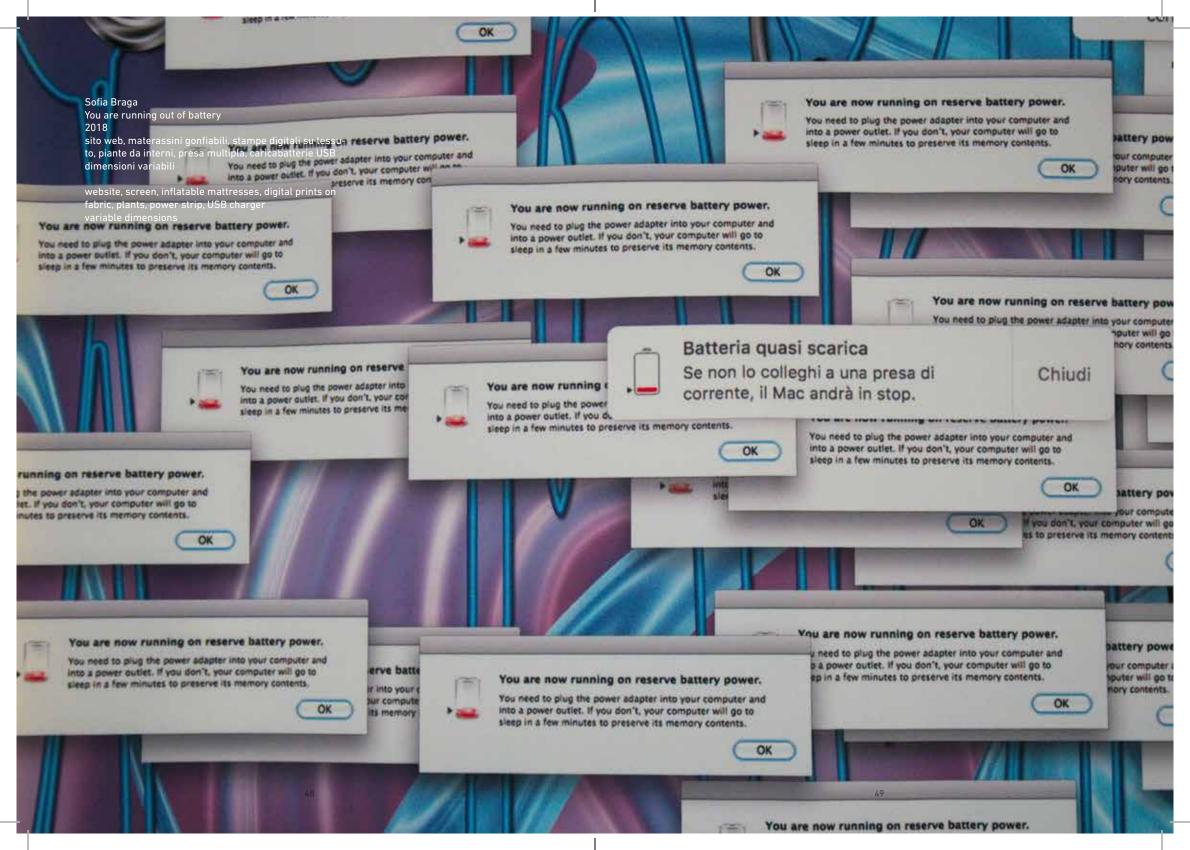




Sofia Braga You are running out of battery 2018

sito web, materassini gonfiabili, stampe digitali su tessuto, piante da interni, presa multipla, caricabatterie USB dimensioni variabili

website, screen, inflatable mattresses, digital prints on fabric, plants, power strip, USB charger variable dimensions









Sofia Braga Welcome to my channel 2020

video digitale, smartphone, stampa digitale su tessuto dimensioni variabili

digital video, smartphone, digital print on fabric variable dimensions

YOU ARE RUNNING OUT OF BATTERY

2018

sito web, schermo, materassi gonfiabili, stampe digitali su tessuto, piante, oggetti vari. dimensioni variabili

è probabilmente l'atto che compiamo con più frequenza nell'interazione quotidiana che caratterizza il rapporto con il web, la nuovo, che come per magia continua ad proprio su questo gesto e sulla specifica nale e che proprio per questo ci stimola a e schede del browser, avvisi ed elementi

WELCOME TO MY CHANNEL

2019

video su smartphone, stampa in tessuto

Il lavoro di Sofia Braga è un video realizzato attraverso l'appropriazione di Vlog scaricati da alcune delle più diffuse piattaforme in rete. In questi contributi, dei giovani confessano online aspetti intimi e confidenzial della propria esistenza, comprese le loro esperienze legate al disagio mentale. Il montaggio dei materiali ricalca il format caratteristico di questo tipo di prodotti digitali: introduzione, esposizione del tema del video e in chiusura l'invito a diventare un follower del canale stesso. In questo contesto virtuale, il disagio mentale sembrerebbe diventare un ulteriore strumento da utilizzare in dinamiche di autonarrazione dei social media.

Delineare un confine tra realta e finizione risulta quindi difficile, dato che il racconto personale si confonde con la promozione d sè e di eventuali sponsor.

YOU ARE RUNNING OUT OF BATTERY

2018

website screen, inflatable mattresses, digital prints on fabric, plants, various objects, variable size

down on a screen, is probably the most continually see something new popping namely what in web design is known as infinite scrolling. The work creates and offers the desire to continue scrolling, moving the user to observe the everyday nature transforming the act of scrolling into a

WELCOME TO MY CHANNEL

2020

digital video, smartphone, digital print on fabric

Sofia Braga's work consists of the appropriation of video vlogs downloaded from some of the most widespread online platforms, in which young people confess intimate and confidential aspects of their existence online, including their experiences linked with mental disorders.

The editing of these materials follows the typical format of this kind of digital product: an introduction, the presentation of the topic of the video and, at the end, an invitation to follow the channel. Within this virtual context, mental health is just another tool to be employed within the dynamics of self-narrative on social media It is thus very difficult to trace the boundaries between reality and fiction, since personal narrative gets confused with self promotion and with the promotion of potential sponsors.

KAIRUS

Smart is not about being intelligent.

Pratiche di critica tecnologica
nel contesto di nuovi media e attivismo.

La ricerca del collettivo artistico KairUs – formato dagli artisti Linda Kronman e
Andreas Zingerle – si inserisce in un contesto di pratiche artistiche (e attivistiche) che si occupano di critica tecnologica. I due membri fondatori si definiscono artisti che condividono valori e ideologie con le community di 'hacktivisti' e con i sostenitori del movimento per il software libero 'Free/Libre and open-source software (FLOSS)'. Un aspetto centrale nella loro pratica è uno sguardo critico ma allo stesso tempo curioso sull'uso e l'abuso degli strumenti

Negli ultimi anni hanno analizzato temi come le truffe online, la videosorveglianza digitale, la materialità e l'impatto ambientale dei dispositivi tecnologici, così come si sono occupati delle nuove tendenze della tecnica quali la blockchain e l'Internet delle Cose (Internet of Things). L'ultimo lavoro di KairUs, esposto a Ricalcolo. Di territori computanti e dei loro attuatori analogici, è intitolato Future past still in the making (2019) e consiste in una video installazione che raccoglie materiali found footage pubblicitari realizzati da aziende e holding che sviluppano smart cities. Video promozionali, rendering 3D dei progetti, assieme a riprese di vari "prototipi urbani", sono alternati a grafici che visualizzano i concetti e le retoriche attorno a uno dei topoi futuristici per eccellenza: le città intelligenti.

Kronman e Zingerle sono due *media* artist che combinano ricerca accademica

e produzione artistica in lunghi progetti di interdisciplinari realizzati con altri artisti e ma anche presentati, e a questi vengono (Link Edition, Brescia, 2013), il termine e alla sperimentazione tecnica, Quaranta

teatro politico di Piscator e in seguito di finalità sociali e politiche, ma anche come Vuk Cosić presentano modi di riflettere dei tici o sul *medium* artistico, ma utilizza una può essere d'aiuto anche per mettere

KairUs, che è di casa non solo nei soprae infrastrutture alternative, di attivismo e e tecnologica. Se ne discute per esempio AMRO – Art Meets Radical Openness di sono accompagnati e integrati da momenti e attivistica per stimolare un confronto e

Tutto ciò rientra nelle pratiche di decostruzione delle *buzzword* del momento quelle definite dall'espressione 'tecnologie radicali' coniata da Adam Greenfield in *Radical Technologies: The Design of Everyday Life* (Verso Books, Londra, 2017). Come il

sottotitolo del volume di Greenfield lascia si e avanzati che influenzano ogni ambito promossi come tali. Da un lato il progresso piano rosicata dall'influenza politica e de-

La pianificazione urbana (e sociale) dei diversi progetti di *smart city* viene infatti definita da KairUs come un processo di "aziendalizzazione" dell'amministrazione cittadina: sempre più aziende private partecipano alla gestione dei vari servizi della città, accumulando capacità di influire sui processi decisionali e talvolta quasi

Sud tra il 2017 e 2018 Kronman e Zingerle hanno visitato e osservato in prima persona a Songdo, un interessante prototipo di città è uno dei progetti più ambiziosi di digitalizcittadina. A Songdo, le grandi aziende del tematizza come questi progetti urbani e la accogliere entusiasti un nuovo progetto smart e radicalmente tecnologico all'interno delle strutture già esistenti e non abbandonare la complessità del dibattito politico per una

In questo contesto, la figura dell'artista

o dell'interaction designer occupa un ruolo di vitale importanza nella concettualizzazione, progettazione e implementazione delle interfacce del futuro, che saranno gli strumenti incaricati di mediare un'interazione sempre crescente con un mondo più e più computerizzato. L'Internet delle Cose, le smart cities e la computazione pervasiva (pervasive computing) richiedono infatti pensatori creativi e critici che, con una prospettiva umanistica, artistica e tecnologica, possano riequilibrare uno sviluppo caratterizzato da poca trasparenza e costante perdita di controllo sulla gestione di dati personali. Queste figure ibride sono chiamate ad affrontare questi temi del nostro tempo e costruire un futuro migliore attraverso progetti artistici e tecnici che siano allo stesso tempo critici e costruttivi.

[Davide Bevilacqua]

KAIRUS

Smart is not about being intelligent. Practices of technological criticism within the context of new media and activism.

The research of artistic collective KairUs – Linda Kronman and Andreas Zingerle – is part of a context of artistic practices (and activism) dealing with technological criticism. The two founders define themselves as artists sharing ideas and values with the community of 'hacktivists' and with the supporters of the movement for 'Free/Libre and open-source software (FLOSS)'. A core aspect of their art is the critical and equally curious approach to the use and abuse of technological tools, especially as far as the networks are concerned.

In recent years, they have been analysing topics such as online scams, digital video surveillance, the material aspect of technological devices and their environmental impact. At the same time, they have been dealing with new trends, such as the blockchain and the Internet of Things. KairUs's latest work, exhibited at *Recalculating. Computing territories and their analog actuators*, is entitled *Future past still in the making* (2019) and consists of a video installation which gathers commercial found footage materials created by companies and holdings that develop smart cities. Promotional videos, projects' 3D renderings, together with film of various

"urban prototypes" alternate with graphics displaying the concepts and rhetorics developed around one of the dystopian-futuristic topics *par excellence*: smart cities.

publications. Contextually, KairUs's artistic artistic and technological production,

of the technical production of the artwork,

of knowledge and research, where collaboration and collective authorship are fundamental parts of artistic production

As a matter of fact, KairUs defines During a time of residence in South Korea between 2017 and 2018, Kronman and

space and of the life it hosts on the inside. Before enthusiastically welcoming a new smart and radically technological project inside our cities, we should first consider how to eventually make the infrastructures which already exist efficient and how not to abandon the complexity of political debate in favour of a "new digital solution".

In this context, the figure of the artist or of the *interaction designer* plays a vital role in the conceptualization, design and implementation of the interfaces of the future, which will be tools aimed at mediating a growing interaction with a more and more computerized world. In fact, The Internet of Things, smart cities and pervasive computing require creative and critical thinkers who, by embracing a humanistic perspective, can balance a form of development now still characterised by little transparency and constant loss of control over the management of personal data. These hybrid figures are called to face these topics of the time we live in and to build a better future through equally critical and constructive artistic and technical projects.

[Davide Bevilacqua



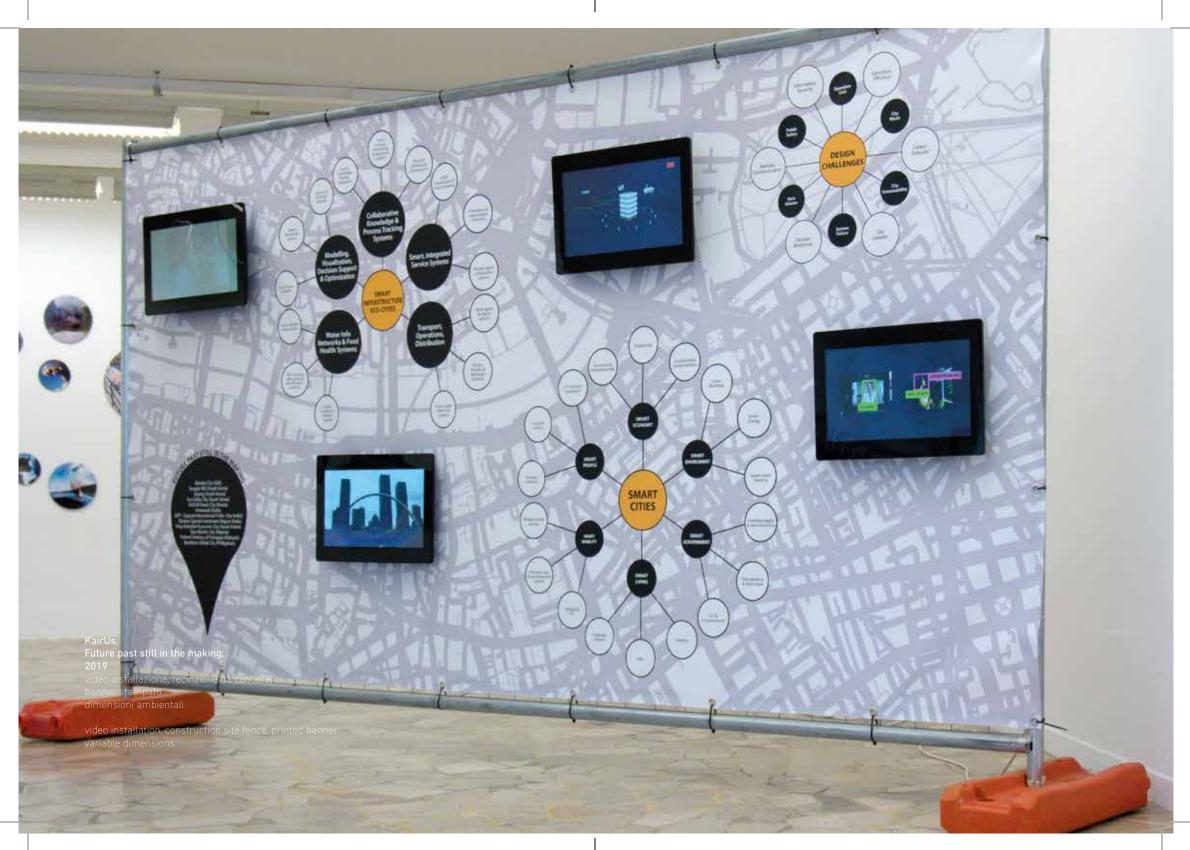






KairUs, Panopticities, 2019

courtesy KairUs Photo: Andreas Zingerle



PANOPTICITIES

2019

video digitali, recinzione da cantiere banner stampato

e poster, che rappresentano i modelli di veglianza utilizzati in luoghi pubblici e privacy delle persone non ha alcun valore. I Seoul, Bangalore o New York attraverweb-server integrato sono utilizzati in un a terzi sconosciuti l'accesso alla funzione di configurazione delle telecamere. Alcuni

vulnerabili in tutta la loro linea. Nei loro manuali d'uso si può leggere: «Di default, la telecamera di rete non è protetta da password», oppure il nome utente predefinito è admin e «la password è 12345». Le telecamere di sorveglianza dovrebbero offrire appunto sicurezza per definizione, non fornire filmati che chiunque possa vedere. Spesso i proprietari delle telecamere non si rendono conto che esse sono accessibili su Internet consentendo agli hacker di utilizzarle all'interno di reti bot. In questo caso il malware utilizza le webcam insicure per infettare il resto della rete, i router e altri dispositivi della "casa intelligente", minacciando sia l'affidabilità delle telecamere di sorveglianza che fungendo da vettore di trasmissione per attaccare altri dispositivi.

Luoghi

Seoul (Corea del Sud), Tokyo (Giappone), Bangalore (India), New York City (USA) Voci

Seoul: Song Ji Yoon, Sim Jun Hyeong, Kim Da Young.

Tokyo: Atsuko Matsumura, Keijiro Suzuki, Reiko Kondo, Yuto Hasebe. Registrazione del suono: Yuto Hasebe.

Bangalore: robinjoseph23, pragyajha937 New York: Mark Baldridge e altri.

PANOPTICITIES

2019

video installation, construction site fence printed banner

The video portrays mega-cities through cameras offer 24/7 surveillance. Tracking web-servers are often insecure by design, meaning they are not protected by a passaved as plain text. By default, the servers cessible network ports, providing potential unknown third parties unintended access rable settings across their entire camera lineup. "By default, the Network Camera user name is admin" and "the password is 12345" can be read in the camera manuals. settings, enabling hackers to enslave

of the network, routers and other devices in the "smart home", threatening both the reliability of surveillance cameras and also serving as a transmission vector to attack other devices

Locations: Seoul (Republic of Korea), Tokyo (Japan), Bangalore (India), New York City (USA)

Voices

Seoul: Song Ji Yoon, Sim Jun Hyeong, Kim Da Young.

Tokyo: Atsuko Matsumura, Keijiro Suzuki, Reiko Kondo, Yuto Hasebe. Sound recording: Yuto Hasebe

Bangalore: robinjoseph23, pragyajha937 New York City: Mark Baldridge and others.

FUTURE PAST STILL IN THE MAKING

2019

video digitali, recinzione da cantiere, banner stampato

prodotti da aziende che sviluppano le "città del futuro". Decodificando il linguaggio visivo e retorico della smartness, processi di creazione e organizzazione e Morgan Stanley Real Estate? Com'è la le aziende, guidate da CEO e con i politici

L'installazione è stata prodotta durante una residenza artistica a BEK, Bergen, Norvegia. Il BEK – Bergen Centre for Electronic Arts – è un centro di ricerca interdisciplinare senza scopo di lucro attivo all'intersezione tra arte e tecnologia.

FUTURE PAST STILL IN THE MAKING

201

video installation, construction site fence, printed banner

The videos are based on recorded Korea, marketing material published by investigates ways to unveil the underlying actual sites. What is it like to live in a corporatized smart city? How is life in Songdo, a city owned by Gale International, Posco and Morgan Stanley Real Estate? How is life in Masdar City, built by a future energy company with the same name? Smart City Mission cities in India where life is governed by companies' advisory from the messy and complex cities we live and narratives differ from a city with a

EMILIO VAVARELLA

unisce pratica artistica interdisciplinare e matografici e visivi e pratica dei Roma; KANAL – Centre Pompidou, Parigi; MAMbo - Museo d'Arte Moderna, Bologna; Center, Tokyo; Eyebeam Art and Techno-Marangoni, Firenze; Fondazione Bevilacqua

emiliovavarella.com

EMILIO VAVARELLA

Emilio Vavarella's work combines interdisciplinary art practice and theoretical research, and is centered around the study of the relationship between humans and technological power. His works present a combination of new technologies used with alternative (non-productive, poetic,

ning technology's future effects
through the use of speculative fiction, and decontextualizing and misusing technology to reveal its hidden

Emilio is currently working on a PhD in Film and Visual Studies and Critical Media Practice at Harvard University. Venues that have exhibited Emilio's work include: MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo; KANAL – Centre Pompidou; MAMbo –Museo d'Arte Moderna di Bologna; Villa Manin; Museo Nacional Bellas Artes in Santiago; National Art Center of Tokyo; Eyebeam Art and Technology Center; Fondazione Studio Marangoni and Fondazione Bevilacqua La Masa.

emiliovavarella.com

SOFIA BRAGA

L'artista Sofia Braga (Parma, 1991) vive e lavora a Linz (AT). La sua ricerca artistica si sviluppa tra pratiche digitali e post-digitali, concentrandosi in particolar modo sull'impatto sociale delle interfacce web. Si è laureata in Arti Visive (BA, MA) presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna e attualmente frequenta il master "Interface Cultures" presso l'Ilpiver-

face Cultures" presso l'Università di Arte e Design di Linz.
Nel 2019 è stata artista in residenza a IAMAS – Institute of Advanced Media Arts and Sciences in Giappone e ha curato Internet Yami-Ichi ad Ars Electronica Festival e la sua prima edizione italiana a

Bologna. I suoi lavori sono stati esposti ad Ars Electronica Festival (Linz, AT), The Wrong – The New Digital Art Biennale, Pinacoteca Albertina di Torino (IT), Deutsche Bank (Milano, IT), Xie Zilong Photography Museum (Changsha, CN), XII Video Vortex Conference (La Valletta, MT), Speculum Artium (Trbovlje, SI), Link Cabinet – Link Art

sofiabraga.com

SOFIA BRAGA

Sofia Braga (Parma, 1991) is an Italian artist based in Linz (Austria). She develop her artistic research at the intersection between Digital and Post-Digital practices, focusing especially on the materiality of the web and the social impact of web interfaces. She graduated in Visual Arts

(BA, MA) at the Academy of Fine

Arts of Bologna and is currently attending the Interface
Cultures master program at the University of Art and Design of Linz. In 2019 she was an artist in residence at IAMAS - Institute of Advanced Media Arts and Sciences in Ōgaki, Japan, and

she curated the Internet Yami-Ichi at Ars Electronica Festival and its first Italiar edition in Bologna.

Her works have been exhibited at Ars
Electronica Festival (Linz, Austria), The
Wrong – The New Digital Art Biennale,
Pinacoteca Albertina di Torino (Italy), Deutsche Bank (Milan, Italy), Xie Zilong Photography Museum (Changsha, China), XII
Video Vortex Conference (La Valletta, Malta)
Speculum Artium (Trbovlje, Slovenia), Link
Cabinet (Italy) and more.

sofiabraga.com

KAIRUS

Linda Kronman & Andreas Zingerle

KairUs è un collettivo formato dagli artisti Linda Kronman (Finlandia) e Andreas Zingerle (Austria): i due, attualmente, risiedono e lavorano a Bergen (Norvegia). Kronman e Zingerle loro opere d'arte si strutturano a partire A queste affiancano la produzione privacy e la sicurezza dei dati, l'attivismo e la cultura dell'hacking, i rifiuti

Tra il 2010 e il 2016 KairUs ha condotto una ricerca sul *cyber crime* (dalle frodi su Internet all'online scam) focalizzandosi sulla sicurezza dei dati, sull'etica delle comunità di vigilanti (scambaiters) attive

contro i truffatori online e sulle strategie di storytelling utilizzate nelle e-mail di truffa. Nel 2017 hanno vinto il premio Stuttgarter Filmwinter Network Culture con l'installazione Megacorp. Come nei progetti Behind the Smart World, The Internet of other people's things e Ruins of the Smart City, KairUs collabora regolarmente con gruppi eterogenei di artisti, attivisti e ricercatori in contesti sia accademici che non.

kairus.org

KAIRUS

Linda Kronman and Andreas Zingerle

KairUs is a collective of two artists, Linda Kronman (Finland) and Andreas Zingerle (Austria). Currently based in Bergen (Norway), they explore topics such as vulnerabilities in IoT (*Internet of Things*) devices, the corporatization of city governance in smart cities and citizen-sensitive projects in which technology is used to reclaim control of our living environments. Their

practice-based research is closely intertwined with their artistic production: adopting methodologies used by anthropologists and sociologists, their artworks are often informed by archival research, participatory observations and

field research. Furthermore, they publish academic research papers and open access publications to contextualize their artworks to wider discourses such as data privacy and security, activism and hacking culture, disruptive art practices, electronic waste and materiality of the integral.

Between 2010-2016, KairUs worked with the theme of cyber crime (Internet fraud and online scams), constantly shifting focus approaching the theme from various perspectives: data security, ethics of vigilante communities, narratives of scam e-mails, scam and technologies. Subjects of the research were online scammers, vigilante communities of scambaiters and their use of storytelling and technology. In 2017, KairUs won the Stuttgarter Filmwinter Network Culture award with their installation Megacorp. In the projects Behind the Smart World, Internet of Other People's Things and Ruins of the Smart City they have been collaborating with a

ists and researchers in both academic and non-academic contexts.

kairus.org

DECALCIII ATING

Computing territories and their analog actuators

RICALCOLO.

Di territori computanti e dei loro attuatori analogici

A project by / un progetto di Davide Bevilacqua

Promoted by / promosso da Altreforme

Organized by / Organizzazione di

Altreforme, Udine

Catalogue Publisher / Editore del catalogo

Kunstuniversität Linz, Linz / Austria

Supported and sponsored by /

on il supporto e il patrocipio di

Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia

Legacoop FVG

servus.at, Linz / Austria

Università degli Studi di Udine

KR 1909 Gorizia

Agorè, Associazione

di Promozione Sociale, Gorizia

Comune di Gorizia

Interface Cultures, Kunstuniversität Linz,

Linz / Austria

In partnership with / Con il partenariato di

Associazione IoDeposito, Pontebba

Associazione Ottagono, Codroipo

Biblioteca P.P. Pasolini, Pasian di Prato.

Riblioteca Statale Isontina, Gorizia,

Dinartimento di Salute Mentale, ASS2 Bassa Friulana

Isontina

F--:- FVC D--:-- 4: D--+-

KB 1909. Gorizia

Liceo Classico Dante Alighieri, Gorizia

Liceo Artistico Max Fabiani, Gorizia

Studio Faganel, Gorizia

Jniversità degli Studi di Trieste, Dipartimento di

Ingegneria e Architettura di Gorizia

General coordination / Coordinamento generals

Augusta Eniti

Davide Bevilacqua

Curatorial assistance and communication

Assistenza curatoriale e comunicazione

Giada Centazzo

Translations / Traduzioni

Caterina Guardini

Aja Bair

Graphic Design / Grafic

Fludesign, Udi

Web Design

Remigio Guadagnii

Where not otherwise specified, documentation of /

Dove non altrimenti specificato, documentazione

di Andrea Trincard

Education / Didattica

Altreforme, Udin

necial thanks to / si ringrazian

Marco Bert

Mariania Coma

Alessio Di Di

Jaron Fanan

uca Eontana

Gallerianiù Bologna

Marco Menato

Rosanna Nardo

Sara Occhinin

Roric Paris

Sergio Pratali

Anna Sammarco

uca Tosolini

Andrea Trincard

Veronica Verones

Andrea Zecchi

ulvia Zorzut

www.projectmindthegap.it

-GORIZIA, 12.01_09.02.2020

BELO 189
BIBLIOTECA STATALE ISONTINA
PARCO BASAGLIA – DIPARTIMENTO DI SALUTE MENTALE

MIND THE GAP - Terza edizione Un progetto promosso da ALTREFORME









ALTREFORME









