

GUIDA ALLA MOSTRA

→ **Narrazioni algoritmiche**
mostra di video arte generativa

4 - 5 settembre 2026
18:00 - 23:00

Villa Genoese Zerbi

CONCEPT

Narrazioni algoritmiche

L'intelligenza artificiale sta ridefinendo il modo in cui produciamo, interpretiamo e condividiamo le storie. Gli strumenti generativi non sono più soltanto tecnologie di supporto, ma interlocutori creativi capaci di influenzare processi di scrittura, produzione di immagini, costruzione di mondi e forme di rappresentazione.

In questo scenario, il concetto stesso di autorialità si trasforma: come cambia il rapporto tra intenzione umana, elaborazione algoritmica e immaginazione collettiva? Quali forme narrative emergono dall'incontro tra immaginazione umana e sistemi generativi?

Narrazioni algoritmiche esplora queste domande attraverso opere video che riflettono, in maniera critica o speculativa, su quattro traiettorie tra loro interconnesse:

Processi narrativi — opere in cui l'IA interviene direttamente nella costruzione della narrazione, non semplicemente come strumento produttivo, ma come agente capace di contribuire alla costruzione di immagini, mondi e significati. I sistemi generativi diventano così strumenti attraverso cui immaginare mondi possibili e dispositivi per interrogare criticamente il presente e il futuro.

Esperienza estetica — opere in cui la generazione algoritmica diventa materia visiva e sensibile, trasformando forme, corpi, paesaggi e metamorfosi. L'IA agisce come spazio di trasformazione della sensibilità e dell'immaginazione, producendo esperienze sospese tra realtà, immaginazione e memoria.

Percezione — opere che interrogano e alterano il modo in cui vediamo, ascoltiamo e interpretiamo ciò che ci circonda. La percezione diventa uno spazio instabile nel quale reale e artificiale, dato e interpretazione, organico e sintetico ridefiniscono continuamente l'esperienza del vedere.

Archivio e dati — opere in cui archivi e dati diventano materia viva da interpretare, trasformare e riconfigurare. Non più soltanto fonti, ma materiali attraverso cui i sistemi generativi ricompongono memorie, relazioni e tracce del presente, dando forma a nuove possibilità di rappresentazione.

Queste traiettorie non costituiscono categorie chiuse, ma direzioni che attraversano e mettono in relazione le opere, facendo emergere modi differenti di abitare lo spazio sempre più poroso tra immaginazione umana, sistemi artificiali e mediazione tecnologica.

Le opere mostrano l'intelligenza artificiale non come un linguaggio univoco, ma come un campo di possibilità in cui immagini, memorie, dati, corpi e narrazioni vengono continuamente trasformati, creando così uno spazio per interrogare i mutamenti culturali, sociali ed estetici del presente.

CONCEPT

Algorithmic Narratives

Artificial intelligence is redefining the way we produce, interpret, and share stories. Generative tools are no longer simply technologies of support, but creative interlocutors capable of influencing writing processes, image production, world-building, and forms of representation.

In this context, the very concept of authorship is being transformed: how is the relationship between human intention, algorithmic processing, and collective imagination changing? What forms of storytelling emerge from the encounter between human imagination and generative systems?

Algorithmic Narratives explores these questions through video works that critically or speculatively reflect on four interconnected trajectories:

Narrative processes — works in which AI directly intervenes in the construction of narratives, not simply as a production tool, but as an agent capable of contributing to the construction of images, worlds, and meanings. Generative systems thus become tools through which possible worlds can be imagined and devices for critically questioning the present and the future.

Aesthetic experience — works in which algorithmic generation becomes visual and sensory matter, transforming forms, bodies, landscapes, and metamorphoses. AI acts as a space for transforming sensibility and imagination, producing experiences suspended between reality, imagination, and memory.

Perception — works that question and alter the ways in which we see, hear, and interpret what surrounds us. Perception becomes an unstable space in which the real and the artificial, data and interpretation, the organic and the synthetic continuously redefine the experience of seeing.

Archives and data — works in which archives and data become living matter to be interpreted, transformed, and reconfigured. No longer merely sources, they become materials through which generative systems recompose memories, relationships, and traces of the present, giving shape to new possibilities of representation.

These trajectories are not closed categories, but directions that run through and connect the works, revealing different ways of inhabiting the increasingly porous space between human imagination, artificial systems, and technological mediation.

The works present artificial intelligence not as a single, univocal language, but as a field of possibilities in which images, memories, data, bodies, and narratives are continuously transformed, thereby creating a space for questioning the cultural, social, and aesthetic transformations of the present.

Yasamin Aharipour

YASAMIN AHARIPOUR è un'artista visiva iraniana con base a Istanbul. La sua ricerca combina fotografia, immagini generate con l'IA e immagini in movimento per esplorare la presenza, la percezione e la relazione tra il nostro mondo interiore, la nostra esistenza fisica e il mondo che ci circonda. Attraverso figure mascherate e spazi cinematografici silenziosi, crea narrazioni visive contemplative che invitano all'interpretazione personale.

YASAMIN AHARIPOUR is an Iranian visual artist based in Istanbul. Her work combines photography, AI-generated imagery and moving images to explore presence, perception, and the relationship between our inner world, our physical existence, and the world around us. Through masked figures and quiet cinematic spaces, she creates contemplative visual narratives that invite personal interpretation.

Like Something Remembered Incorrectly

2026

0:40 min.

Like Something Remembered Incorrectly esplora lo spazio tra presenza e percezione. Attraverso figure mascherate e paesaggi silenziosi, l'opera riflette su momenti di quiete interiore, in cui il mondo familiare inizia a dissolversi in qualcosa di più istintivo e intimo. Anziché proporre una narrazione definita, il film lascia spazio all'interpretazione personale, invitando ogni spettatore a confrontarsi con l'opera attraverso i propri ricordi, le proprie emozioni e percezioni.



Like Something Remembered Incorrectly explores the space between presence and perception. Through masked figures and quiet landscapes, the work reflects on moments of inward stillness, where the familiar world begins to dissolve into something more instinctive and intimate. Rather than offering a fixed narrative, the film leaves room for personal interpretation, inviting each viewer to encounter the work through their own memories, emotions and perceptions.

CITRON| LUNARDI è un duo artistico formato da Selene Citron, scultrice e media artist, e Luca Lunardi, videomaker e ricercatore scientifico. La loro pratica intreccia videoarte, performance, stampa 3D e fotogrammetria per esplorare i confini dell'identità. Influenzata dal pensiero postumanista, la loro ricerca mette in discussione le narrazioni antropocentriche per immaginare ecosistemi post-catastrofici in cui l'arte ridefinisce la relazione tra umano, non-umano e tecnologia.

CITRON| LUNARDI is an artistic duo formed by Selene Citron, sculptor and media artist, and Luca Lunardi, filmmaker and scientific researcher. Their practice combines video art, performance, 3D printing, and photogrammetry to explore the boundaries of identity. Influenced by posthumanist thought, their work challenges anthropocentric narratives to imagine post-catastrophic ecosystems where art redefine the relationship between the human, non-human, and technology.

Kingdom Plantae

2025

4:03 min.

Kingdom Plantae è una finzione speculativa che esplora un futuro in cui l'umanità si è estinta dopo aver compromesso l'equilibrio terrestre. La natura, segnata dall'antropizzazione e contaminata dalla tecnologia, riemerge in forma ibrida: ecosistemi ricostruiti tra dati e pixel, piante luminose ridotte a simulacri tenuti in vita da un generatore su una piattaforma sospesa tra naturale e artificiale.

Nata dalla collaborazione tra umani e intelligenza artificiale, l'opera sfida la percezione antropocentrica della realtà e sovverte le classificazioni biologiche. Oltre la distopia, il video si trasforma in un poema visivo in cui natura e tecnologia si intrecciano in un ciclo di mutazione e rigenerazione. Citron | Lunardi uniscono elaborazioni digitali, suoni artificiali e frammenti fossili per creare paesaggi sospesi tra passato e futuro evocando un mondo postumano in costante evoluzione.



Kingdom Plantae is a speculative fiction exploring a future in which humanity has become extinct after compromising Earth's balance. Marked by anthropization and contaminated by technology, nature re-emerges in a hybrid form: ecosystems reconstructed through data and pixels, luminescent plants reduced to simulacra kept alive by a generator on a platform between the natural and the artificial.

Born from a collaboration between humans and artificial intelligence, the work challenges an anthropocentric perception of reality and subverts biological classifications. Beyond dystopia the video transforms into a visual poem where nature and technology intertwine in a cycle of mutation and regeneration. Citron | Lunardi combine digital processing, artificial sounds, and fossil fragments to create scenarios suspended between past and future, evoking a posthuman world in constant evolution.

Francesco D'Isa

FRANCESCO D'ISA (Firenze, 1980) è filosofo, artista digitale e scrittore. Insegna Filosofia presso l'Istituto Lorenzo de' Medici di Firenze e AI Applied to Art presso LABA – Libera Accademia di Belle Arti di Brescia e Firenze. Ha pubblicato romanzi, saggi e graphic novel. Direttore editoriale della rivista culturale *L'Indiscreto*, collabora come autore e illustratore con numerose testate internazionali. Considerato tra i pionieri in Italia nell'uso dell'intelligenza artificiale applicata alle arti visive e all'illustrazione digitale, sviluppa una ricerca estetica basata sul creative prompting e sulla valorizzazione degli errori generativi, nell'ambito della sua indagine sui cosiddetti "attrattori semantici" nello spazio latente.

FRANCESCO D'ISA (Florence, 1980) is a philosopher, digital artist, and writer. He teaches Philosophy at the Lorenzo de' Medici Institute in Florence and AI Applied to Art at LABA – Libera Accademia di Belle Arti in Brescia and Florence. He has published novels, essays, and graphic novels. He is the editorial director of the cultural magazine *L'Indiscreto* and works as an author and illustrator with numerous international publications. Considered one of the pioneers in Italy in the use of artificial intelligence applied to visual arts and digital illustration, he develops an aesthetic practice based on creative prompting and the valorization of generative errors, as part of his research into so-called "semantic attractors" in latent space.

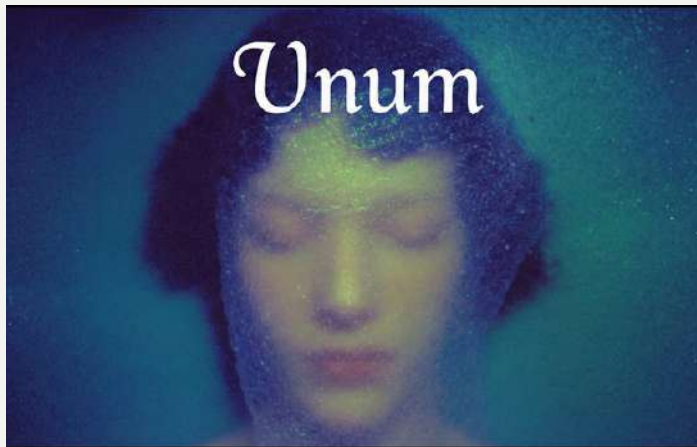
UNUM

2025

7:13 min.

Ispirato alle visioni distopiche di una felicità regolamentata, *UNUM* esplora la dissoluzione dell'identità individuale in un'epoca in cui l'intelligenza artificiale diventa un'estensione della memoria collettiva. Mentre la tecnologia acquisisce una propria voce, il film si interroga sulla possibilità che il nostro senso di sé sia mai stato realmente separato dagli strumenti e dai sistemi che creiamo.

Influenzato dal pensiero cosmotecnico e dalla filosofia buddhista, *UNUM* mette in discussione l'illusione di un'identità isolata, presentando la coscienza come qualcosa di intrinsecamente distribuito tra l'umanità, la tecnologia e il mondo stesso. Anziché rappresentare l'IA come utopica o distopica, il film propone una meditazione filosofica sulla memoria, sull'interconnessione e sulla possibilità di una liberazione attraverso l'unità.



Drawing inspiration from dystopian visions of regulated happiness, *UNUM* explores the dissolution of individual identity in an age where artificial intelligence becomes an extension of collective memory. As technology gains its own voice, the film questions whether our sense of self has ever truly been separate from the tools and systems we create.

Influenced by cosmotechnical thought and Buddhist philosophy, *UNUM* challenges the illusion of an isolated identity, presenting consciousness as something inherently distributed across humanity, technology, and the world itself. Rather than depicting AI as either utopian or dystopian, the film offers a philosophical meditation on memory, interconnectedness, and the possibility of liberation through unity.

Emanuele Dainotti

EMANUELE DAINOTTI (1987, Milano) è un artista visivo con base tra Anversa e Milano. Lavora con immagini in movimento, post-fotografia e installazioni immersive, esplorando il modo in cui normalizziamo la violenza e reagiamo agli eventi catastrofici nel nostro mondo ipermediatizzato. La ricerca di Dainotti si concentra sugli ambienti virtuali e sul divario tra esperienza fisica e digitale. Attraverso le sue opere costruisce strutture visive che sfumano questi confini, indagando la paura, la morte e il tempo nell'epoca dominata dagli algoritmi. Le sue opere sono state esposte al Museum of the Moving Image (USA), alla Cineteca do MAM Rio (Brasile), all'Het Nieuwe Instituut (Paesi Bassi), all'HKW (Germania), al MNAC (Portogallo) e al Beursschouwburg (Belgio). Ha partecipato a residenze e programmi tra cui Hangar (Portogallo), AIR Taipei (Taiwan), K11 Group X ArtReview AIR (Cina) ed Espronceda (Spagna).

EMANUELE DAINOTTI (1987, Milan) is a visual artist based between Antwerp and Milan.

He works with moving image, post-photography, and immersive installations, exploring how we normalize violence and respond to catastrophic events in our hyper-mediated world. Dainotti's practice focuses on virtual environments and the gap between physical and digital experience. He creates visual structures that blur these boundaries, examining fear, death, and time in an algorithm-dominated age. His work has been exhibited at Museum of the Moving Image (USA), Cineteca do MAM Rio (Brazil), Het Nieuwe Instituut (Netherlands), HKW (Germany), MNAC (Portugal), and Beursschouwburg (Belgium). He has participated in residencies and programs including Hangar (Portugal), AIR Taipei (Taiwan), K11 Group X ArtReview AIR (China) and Espronceda (Spain).

Chiptide

2025

8:52 min.

Nel 2025, un accordo infrastrutturale con Google trasforma una regione costiera belga in un sistema di raffreddamento per il calcolo dell'intelligenza artificiale. L'allagamento è deliberato: un'ottimizzazione dei costi in cui la sommersione degli esseri umani diventa più economica dello spostamento dei server. Una nuova classe di lavoratori legati all'IA si adatta alla vita al di sotto della linea di galleggiamento, con corpi modificati e un lavoro invisibile. Tra errori di previsione e malfunzionamenti del sistema, si apre un punto cieco. Qualcosa di non calcolato emerge. Ma è reale, o il narratore ha finalmente imparato a vedere ciò che i modelli non riescono a vedere?

Chiptide è una video-installazione sulla previsione come infrastruttura. In una città sommersa costruita per il raffreddamento computazionale, voci emergono tanto nelle immagini quanto nei passaggi di oscurità, rendendo la percezione stessa un terreno di contesa. Durante la produzione abbiamo utilizzato modelli di IA generativa per selezionare sequenze visive, strutture sonore e ritmi di montaggio sulla base della probabilità, anziché di una narrazione predeterminata. La previsione ha plasmato tanto il soggetto quanto il metodo. L'opera si è sviluppata attraverso una catena di previsioni su se stessa.



In 2025, a Google infrastructure deal transforms a Belgian coastal region into an AI-computation cooling system. The flooding is deliberate, a cost optimization where human submersion becomes cheaper than server relocation. A new class of AI-adjacent workers adapts to life beneath the waterline, their bodies modified, their labour invisible. Between prediction errors and system glitches, a blind spot opens. Something uncalculated appears. But is it real, or has the narrator finally learned to see what the models cannot?

Chiptide is a video installation about prediction as infrastructure. In a submerged city built for computational cooling, voices surface in both image and blackout passages, making perception itself contested. We used generative AI models throughout production to select visual sequences, audio structures and editing rhythms according to probability rather than a predetermined narrative. Forecasting shaped both the subject and the method. The work evolved through a chain of predictions about itself.

Samuel Hendandez De Luca

SAMUEL HERNANDEZ DE LUCA è un artista visivo con base in Italia. La sua ricerca esplora come i sistemi computazionali trasformano percezione e immaginario, indagando tramite scultura e video le estetiche e criticità delle tecnologie contemporanee, con focus sull'IA. Dottorando in Innovation, Technologies and New Materials for Arts (Accademia di Belle Arti di Napoli), ha realizzato progetti per la Biennale di Venezia e ha esposto in Corea del Sud, Malta e Lione.

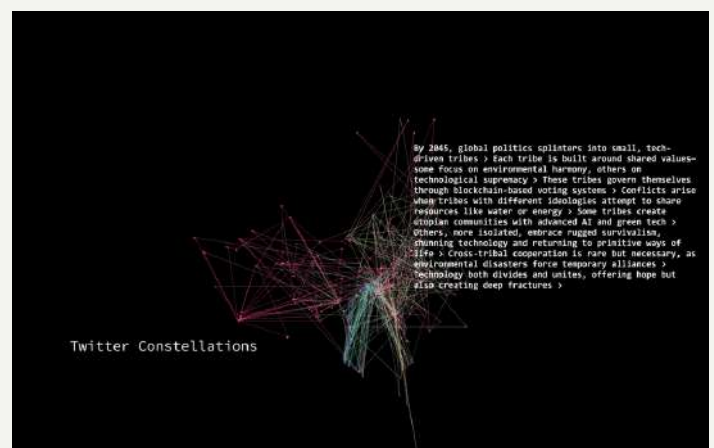
SAMUEL HERNANDEZ DE LUCA Samuel Hernandez De Luca is a visual artist based in Italy. His research explores how computational systems transform perception and imagery, investigating through sculpture and video the emerging aesthetics and critical issues of contemporary technologies, with a particular focus on artificial intelligence systems. He is a PhD candidate in Innovation, Technologies and New Materials for Arts at the Accademia di Belle Arti di Napoli, and has developed projects for the Venice Biennale, exhibiting in South Korea, Malta, and Lyon.

Twitter Constellations

2024

2:13 min.

Twitter Constellations utilizza tecniche di machine learning non supervisionato per analizzare e visualizzare la formazione, l'evoluzione e le interazioni di comunità online a partire da un dataset di centinaia di tweet su temi di attualità. Il progetto genera word cloud per evidenziare i termini più ricorrenti in ciascun cluster e una visualizzazione finale realizzata in TouchDesigner, in cui le relazioni tra i gruppi emergono nel tempo. Accanto alle immagini, un testo generato dall'IA scorre in tempo reale, speculando continuamente su diversi scenari futuri basati sui dati raccolti, aggiungendo una dimensione narrativa all'opera.



Twitter Constellations uses unsupervised machine learning techniques to analyze and visualize the formation, evolution, and interactions of online communities based on a dataset of hundreds of tweets addressing current affairs. The project generates word clouds to highlight the most recurring terms within each cluster, and a final visualization created in TouchDesigner, in which the relationships between the groups emerge over time. Alongside the visuals, an AI-generated text runs in real-time, continuously speculating on different future scenarios based on the collected data, adding a narrative dimension to the piece.

Federico Federici

FEDERICO FEDERICI è un fisico e artista concettuale che lavora tra scrittura, videoarte e installazione. I suoi lavori sono apparsi su *Art in America*, *Asymptote*, *3:AM Magazine*, *Diagram*, *Diode*, *Jahrbuch der Lyrik* e altre riviste. Tra le pubblicazioni più recenti *I[ɔ]nic Log* (Calamari Archive, New York, 2025) e *Stanze dei non risorti* (La Vita Felice, Milano, 2026). Recentemente è stato presentato su *Lyrikline* (Haus für Poesie, Berlino, 2026).

FEDERICO FEDERICI is a physicist and conceptual artist working across writing, video art, and installation. His work has appeared in *Art in America*, *Asymptote*, *3:AM Magazine*, *Diagram*, *Diode*, *Jahrbuch der Lyrik* and other journals. Recent publications include *I[ɔ]nic Log* (Calamari Archive, New York, 2025) and *Stanze dei non risorti* (La Vita Felice, Milan, 2026). Recently featured on *Lyrikline* (Haus für Poesie, Berlin, 2026).

Sheet XXXIV – On a Page of Manifold and Calculation

2026

4:02 min.

Il video legge una pagina in cui convivono notazione algebrica, rumore simile a quello di una macchina da scrivere e una riflessione poetica sui segni. L'immagine è una scansione disturbata filtrata attraverso lo spettro di emissione del vapore acqueo mediante un reticolo di diffrazione: la mediazione di uno strumento scientifico, non una copia fedele, che introduce il proprio rumore. Tre voci esplorano il testo: quella dell'autore e due generate attraverso l'intelligenza artificiale. Su entrambi i canali, nulla viene riprodotto direttamente, ma tutto viene tradotto e ricalcolato attraverso un apparato, il meccanismo al centro di ogni narrazione algoritmica. La frase conclusiva ("the order of signs lies beyond the natural notion of text/writing"), pronunciata da voci umane e artificiali sopra l'immagine prodotta dallo strumento, diventa una dichiarazione di poetica: segni che eccedono la scrittura naturale, plasmati da sistemi generativi.



The video reads a paper page where algebraic notation, typewriter-like noise, and poetic reflection on signs coexist. The image is a disturbed scan filtered through water vapour's emission spectrum via a diffraction grating — a scientific instrument's mediation, not a copy, adding noise. Three voices explore the text: the author's and two AI-generated. Across both channels, nothing is reproduced directly, only translated and recalculated by an apparatus, the core of any algorithmic narrative. The closing line ("the order of signs lies beyond the natural notion of text/writing") spoken by human and artificial voices over the instrument's image, becomes a poetics: signs exceeding natural writing, shaped by generative systems.

Robin Kane

ROBIN KANE che lavora con il nome `ctrl_faces`, è un artista che opera tra fotografia, pratiche legate alla performance e arte generativa. Con una formazione nella danza contemporanea e nelle arti visive, Kane considera il corpo come un luogo plasmato dalla memoria, dalla disciplina e dall'adattamento. La formazione nel movimento continua a informare la sua ricerca, radicando ogni immagine nel gesto, nella postura e nella tensione fisica. Il lavoro di Kane è stato esposto e riconosciuto a livello internazionale, tra cui come finalista del Lumen Prize 2026.

ROBIN KANE working under `ctrl_faces`, is an artist working across photography, performance-informed practices, and generative art. With a background in contemporary dance and fine art, Kane approaches the body as a site shaped by memory, discipline, and adaptation. Movement training continues to inform the work, grounding each image in gesture, posture, and physical tension. Kane's work has been exhibited internationally and recognised internationally, including as a 2026 Lumen Prize Finalist.

Made of Others

2026

1:49 min.

Made of Others considera il corpo come un luogo di accumulazione piuttosto che come un'origine. Il collettivo entra attraverso la ripetizione, la correzione e il ritorno, modellando ciò che può essere portato, espresso o rifiutato. La differenza viene segnata fin dall'inizio; segue l'allineamento. Cura e controllo iniziano a condividere la stessa struttura, quando la protezione si trasforma in pressione e il sostegno in peso. Vergogna, senso di colpa e approvazione condizionata agiscono silenziosamente, venendo assorbiti fino a quando ciò che agisce sul corpo diventa parte della sua stessa struttura. Il corpo si adatta invece di risolversi: i gesti persistono, le identità si stratificano, le strutture ereditate si sedimentano nella postura. Ciò che emerge non è né sottomissione né autonomia, ma un sé formato da ciò che ha imparato a portare. Il significato rimane, ma perde la propria autorità; la distinzione tra ciò che appartiene all'individuo e ciò che vi è stato depositato diventa sempre più difficile da mantenere.



Made of Others considers the body as a site of accumulation rather than origin. The collective enters through repetition, correction and return, shaping what can be carried, expressed or refused. Difference is marked early; alignment follows. Care and control begin to share a structure, as protection becomes pressure and support becomes weight. Shame, guilt and conditional approval operate quietly, absorbed until what acts upon the body becomes part of its structure. The body adjusts rather than resolves: gestures persist, identities layer, inherited structures settle into posture. What emerges is neither submission nor autonomy, but a self formed through what it has learned to carry. Meaning remains, but loses its authority; the distinction between what belongs to the individual and what has been placed there becomes increasingly difficult to hold.

Natalie Kaplan

NATALIE KAPLAN è un'artista multidisciplinare che lavora con immagini generate attraverso l'IA, immagini in movimento e fotografia. Attraverso un linguaggio visivo cinematografico, la sua ricerca si muove tra percezione, memoria e immaginazione, esplorando le relazioni tra mondo interiore ed esteriore, tra umano e naturale, tra intimo e vasto. La sua pratica indaga l'IA come mezzo per generare nuovi linguaggi visivi. Ha conseguito un MFA e un BFA e espone a livello internazionale.

NATALIE KAPLAN is a multidisciplinary artist working across AI-generated imagery, moving image, and photography. Through a cinematic visual language, her work moves between perception, memory and imagination, exploring relationships between inner and outer worlds, the human and the natural, the intimate and the vast. Her practice examines AI as a medium for generating new visual language. She holds an MFA and BFA and exhibits internationally.

Untangled

2026

2:20 min.

La tecnologia digitale è intrecciata ai nostri corpi, alle nostre relazioni e alle nostre vite. Siamo connessi gli uni agli altri in modi sia consapevoli sia inconsapevoli. Alcune di queste connessioni le riconosciamo e le comprendiamo, mentre altre rimangono al di là della nostra consapevolezza, attraversando distanze e generazioni. Tra queste c'è il legame tra madre e figlia, un microcosmo di intimità e complessità. Appaiono una accanto all'altra, sospese, guardando insieme e separatamente; il sottile cavo bianco degli auricolari passa tra loro, collegando l'una all'altra oppure lasciando ciascuna nel proprio mondo.

Untangled indugia in questa ambiguità: nel modo in cui l'intimità può coesistere con la solitudine e in cui i legami che ci tengono uniti possono risvegliare un desiderio di libertà.

Con lo svolgersi dell'opera, lo sguardo torna sullo spettatore. Chi è venuto a guardare si scopre a sua volta osservato, trascinato dalla distanza al contatto e lasciato a riflettere.



Digital technology is woven into our bodies, our relationships and our lives. We are connected to one another in ways both conscious and unconscious. Some of these connections we recognize and understand, while others remain beyond our awareness, reaching across distance and generations.

Among them is the bond between a mother and a daughter, a microcosm of intimacy and complexity. They appear side by side, floating, looking together and apart, the thin white cable of the earphones passing between them, linking one to another, or leaving each one to a world of her own.

Untangled lingers in this ambiguity: how intimacy can coexist with loneliness, and how the bonds that hold us together can awaken a desire for freedom.

As the work unfolds, the gaze turns back on the viewer. Those who came to watch find themselves watched in return, drawn from distance into contact, and left to reflect.

Maria Carmela Macrì

MARIA CARMELA MACRÌ è laureanda in Cinematografia e Tecnologie per il Cinema presso l'Accademia di Belle Arti e presso il Conservatorio "Francesco Cilea" di Reggio Calabria. La sua formazione interdisciplinare integra competenze che spaziano dalla produzione e documentazione audiovisiva alle riprese, dalla registrazione audio al montaggio. La sua ricerca si concentra sul rapporto tra cinema, fotografia, musica e narrazione per immagini, con particolare attenzione ai processi di produzione e documentazione audiovisiva dei progetti artistici e culturali.

MARIA CARMELA MACRÌ is a graduating student in Cinematography and Film Technologies at the Accademia di Belle Arti and at the "Francesco Cilea" Conservatory in Reggio Calabria. Her interdisciplinary training combines skills ranging from audiovisual production and documentation to filming, sound recording, and editing. Her research focuses on the relationship between cinema, photography, music, and visual storytelling, with particular attention to the production and audiovisual documentation of artistic and cultural projects.

Afterimages

2026

4:50 min.

Afterimages mette in dialogo immagini contemporanee e materiali d'archivio attraverso una pratica di found footage che interroga la memoria come processo di ricomposizione. Il lavoro prende avvio da fotografie e riprese reali, dalle quali, attraverso il confronto con un sistema di intelligenza artificiale, emergono parole e associazioni utilizzate come guida per la successiva ricerca su Internet Archive. Montagne, mare, barca, porto e occhio diventano così nuclei visivi attraverso cui mettere in relazione presente e passato. L'IA non interviene nella generazione delle immagini, ma agisce come interlocutore creativo nel processo di associazione e ricerca. Il montaggio costruisce, infine, un parallelismo tra materiali appartenenti a tempi diversi, interrogando la persistenza delle immagini e la memoria come processo di ricomposizione.



Afterimages brings contemporary images into dialogue with archival materials through a found-footage practice that explores memory as a process of recomposition. The work begins with photographs and real-life footage from which, through an exchange with an artificial intelligence system, words and associations emerge and are then used to guide a subsequent search on the Internet Archive. Mountains, sea, boat, harbour, and eye thus become visual motifs through which to connect present and past. AI does not intervene in the generation of the images, but acts as a creative interlocutor in the process of association and research. The editing ultimately constructs a parallel between materials belonging to different periods, questioning the persistence of images and memory as a process of recomposition.

Chiara Moresco

CHIARA MORESCO (Bassano Del Grappa, 1998) vive e lavora a Bologna. Dopo il conseguimento del secondo diploma accademico prosegue la sua formazione incentrando la sua pratica artistica sulle relazioni del corpo con i concetti di identità e relazione con l'altro. Ogni lavoro prende forma con i materiali che richiama, l'installazione si fonde quindi con la video arte e la scrittura, la scultura con l'intelligenza artificiale. Nel 2025 vince uno dei premi della Biennale Giovani di Monza con l'opera video *AI Il Pasto*.

CHIARA MORESCO (Bassano del Grappa, 1998) lives and works in Bologna. After completing her second academic degree, she continued her education by focusing her artistic practice on the relationship between the body and the concepts of identity and connection with others. Each work takes shape through the materials it evokes: installation merges with video art and writing, while sculpture intersects with artificial intelligence. In 2025, she won one of the awards at the Monza Young Biennial with the AI video work *Il Pasto*.

Tea Party

2026

2:07 min.

Tea Party è l'ora della merenda e l'ora della follia. È un'Alice non più persa nello specchio ma nella realtà stravolta, alterata dalle interazioni e dal clima bollente. Ad ogni sorso la lingua si scioglie, affiorano le domande, e chi siamo diventa importante anche se il frutto di ambigui miscugli zuccherati. Le scene si mischiano e i suoni si allucina. Mansueti i cocodrilli, sentinelle i conigli. Tutto è alla fine una tazza di smorfie che si risolve con un sorso di tè.



Tea Party is teatime and the hour of madness. It is an Alice no longer lost behind the looking glass, but lost in a distorted reality, altered by interactions and a scorching climate. With every sip, the tongue loosens, questions emerge, and who we are becomes important, even when we are the product of ambiguous sugary concoctions. The scenes blend together and the sounds become hallucinatory. The crocodiles are meek, the rabbits become sentinels. In the end, everything becomes a cup of grimaces, resolved with a sip of tea.

Sierra Renee (Juujuumama)

SIERRA RENEE (JUJUUMAMA) è un'artista multidisciplinare con base a New York, la cui pratica spazia dal collage fisico alla pittura, fino all'uso di sistemi di intelligenza artificiale generativa addestrati su misura. Partendo da una formazione maturata attraverso il collage, sviluppa opere che esplorano identità, ascendenza, memoria e trasformazione attraverso l'intersezione tra processi analogici e digitali. La sua ricerca più recente combina modelli personalizzati text-to-image con interventi di pittura digitale, indagando nuove possibilità per la narrazione visiva e ampliando il linguaggio del collage verso i media generativi.

SIERRA RENEE (JUJUUMAMA) is a multidisciplinary artist based in New York whose practice spans physical collage, painting, and custom-trained generative AI. Drawing from a lifelong foundation in hand-cut collage, she creates works that explore identity, ancestry, memory, and transformation through the intersection of analog and digital processes. Her recent work combines personalized text-to-image models with digital overpainting to investigate new possibilities for visual storytelling while expanding the language of collage into generative media.

Midjourney Medical

2026

0:05 min.

Ispirato all'annuncio di Midjourney relativo alle future capacità di imaging medico e alle tecnologie di scansione del corpo. Realizzata utilizzando un workflow personalizzato di Midjourney e un processo di post-produzione digitale, l'opera immagina le implicazioni emotive e culturali di un mondo in cui i nostri corpi diventano dataset da elaborare, analizzare e reinterpretare attraverso le macchine. L'opera riflette su un futuro in cui l'intelligenza artificiale sarà sempre più capace di interpretare, ricostruire e visualizzare il corpo umano. Anziché presentare questa tecnologia in termini esclusivamente ottimistici o distopici, il lavoro indugia nell'incertezza tra innovazione e sorveglianza, cura e controllo, visibilità e privacy.



A short moving image work inspired by Midjourney's announcement of forthcoming medical imaging capabilities and body-scanning technology. Created using my custom Midjourney workflow and digital post-processing, the artwork imagines the emotional and cultural implications of a world where our bodies become datasets to be rendered, analyzed, and reimaged by machines. The piece reflects on a future where artificial intelligence can increasingly interpret, reconstruct, and visualize the human body. Rather than presenting this technology as purely optimistic or dystopian, the work lingers in the uncertainty between innovation and surveillance, care and control, visibility and privacy.

Michele Rinaldi

MICHELE RINALDI E' un artista-ricercatore di new media con base a Roma. La sua pratica esplora il rapporto tra intelligenza artificiale, ecologia e memoria attraverso installazioni e opere audiovisive. È dottorando in Innovation, Technologies and New Materials for Arts all'Accademia di Belle Arti di Napoli. Ha esposto in Italia e all'estero, tra cui Video Art Miden, The Wrong Biennale, OFFF México e Data/Humans. Nel 2025 ha ricevuto una menzione d'onore a Umanesimo Tecnologico.

MICHELE RINALDI Is a new media artist and researcher based in Rome. His practice explores the relationship between artificial intelligence, ecology, and memory through installations and audiovisual works. He is a PhD candidate in Innovation, Technologies and New Materials for Arts at the Academy of Fine Arts of Naples. His work has been exhibited at Video Art Miden, The Wrong Biennale, OFFF México, and Data/Humans. In 2025, he received a mention at Umanesimo Tecnologico.

Xylella Latente

2026

0:40 min.

Xylella Latente esplora il rapporto tra memoria, paesaggio e immaginazione algoritmica attraverso una rete neurale GAN. Il dataset, creato dall'artista con oltre 10.000 fotografie di ulivi del Salento colpiti da Xylella fastidiosa, genera immagini che non documentano il reale, ma ne ricostruiscono una memoria sintetica. Realizzata secondo principi di Green AI, l'opera indaga lo spazio latente della rete come luogo d'incontro tra dati, memoria e immaginazione. Il trittico, ispirato al Trittico delle Delizie di Hieronymus Bosch, sostituisce la narrazione religiosa con una riflessione sulle crisi ecologiche e sulle nuove forme di rappresentazione dell'IA. L'algoritmo diventa così co-autore di un paesaggio possibile, fragile e in trasformazione.



Xylella Latente explores the relationship between memory, landscape, and algorithmic imagination through a GAN neural network. The dataset, created by the artist from over 10,000 photographs of olive trees in Salento affected by Xylella fastidiosa, generates images that do not document reality but reconstruct a synthetic memory of it. Developed according to Green AI principles, the work investigates the network's latent space as a meeting point for data, memory, and imagination. The triptych, inspired by Hieronymus Bosch's *The Garden of Earthly Delights*, replaces religious narrative with a reflection on ecological crises and AI-generated forms of representation. The algorithm thus becomes a co-author of a possible, fragile landscape in transformation.

Kenneth Russo

KENNETH RUSSO è un artista visivo e ricercatore che lavora con l'intelligenza artificiale generativa attraverso la ricerca-creazione. La sua pratica esplora archivi, patrimonio audiovisivo, memoria e cultura visiva come spazi di sperimentazione critica. I suoi film e lavori in moving image indagano le relazioni uomo-macchina e la trasformazione delle immagini attraverso sistemi generativi e sono stati presentati a livello internazionale in festival, mostre e piattaforme di ricerca artistica

KENNETH RUSSO is a visual artist and researcher working with generative AI through research-creation. His practice explores archives, audiovisual heritage, memory, and visual culture as spaces for critical experimentation. His films and moving-image works investigate human-machine relations and the transformation of images through generative systems, and have been presented internationally at festivals, exhibitions, and artistic research platforms.

Doubt

2026

4:28 min.

DOUBT costruisce una poetica della fragilità umana per interrogare il pensiero critico in un mondo saturo di schermi. Attraverso una voce che oscilla tra dimensione intima e collettiva, i soggetti appaiono come particelle effimere intrappolate in reti di linguaggi e immagini che modellano la percezione. Pattern visivi e concettuali ricorrenti evocano sistemi mediali che promettono libertà mentre riproducono rituali di controllo e omologazione. Dietro l'apparente sicurezza degli schermi, le macchine operano silenziosamente, riorganizzando pensiero, memoria e identità. Anziché offrire risposte, *DOUBT* si chiede se siamo ancora capaci di immaginare futuri oltre i modelli ereditati, invitando lo spettatore a riconoscere la propria partecipazione a questi sistemi e a riattivare uno sguardo critico.



DOUBT constructs a poetics of human fragility to question critical thinking in a world saturated by screens. Through a voice oscillating between the intimate and the collective, subjects appear as ephemeral particles caught within networks of language and images that shape perception. Recurring visual and conceptual patterns evoke media systems that promise freedom while reproducing rituals of control and homogenization. Against the apparent safety of screens, machines operate silently in the background, reorganizing thought, memory, and identity. Rather than offering answers, *DOUBT* asks whether we can imagine futures beyond inherited patterns, inviting viewers to recognize their participation in these systems and reactivate a critical gaze.

Suzanne Schneider

SUZANNE SCHNEIDER è un'artista interdisciplinare con base a Bloomington, Indiana. Ha conseguito un BFA in Digital Art, con una specializzazione secondaria in Psicologia, presso la Eskenazi School of Art della Indiana University. La sua ricerca si concentra sul comportamento umano e sulle tecnologie emergenti. Con il nome di Swedes Experience, la sua pratica spazia dalla videoarte agli ambienti 3D e alla stampa d'arte. Il suo lavoro è profondamente influenzato dagli studi di psicologia, che le permettono di porre particolare attenzione al modo in cui il pubblico si ferma davanti alle sue opere, le osserva e vi si relaziona.

SUZANNE SCHNEIDER is an interdisciplinary artist based in Bloomington, Indiana. Holding a BFA in Digital Art with a minor in Psychology from the Eskenazi School of Art at Indiana University, she focuses on human behavior and emerging technology. Under the name Swedes Experience, her practice spans across video art, 3D environments and printmaking. Her work is deeply informed by her psychological studies, allowing her to prioritize how audiences sit with, observe, and her work.

Smell the Roses

2026

3:49 min.

Circa quattro anni fa ricevetti una telefonata. Mio fratello maggiore era privo di conoscenza, aveva un'emorragia cerebrale e dovevo trovare un modo per raggiungerlo in Georgia. Per il mese successivo trascorsi ogni giorno da sola con lui in ospedale, seduta in silenzio. Senza sapere quando, o se, si sarebbe svegliato. Quando, o se, sarebbe stato bene. Quando, o se, sarebbe tornato a essere lo stesso. Quel periodo della mia vita fu segnato dall'incertezza e dalla completa perdita di controllo.

Una volta tornata a casa, esplorai i mondi dei frattali 3D. Utilizzando l'IA e una fotografia di fiori, generai un paesaggio fatto di un campo senza fine. Questo mi offrì lo stesso senso di conforto che avevo trovato durante le escursioni in Georgia.

Smell the Roses è un'opera video meditativa che invita a prendersi una pausa dalle esigenze della vita quotidiana. A sdraiarsi, respirare ed esplorare i propri pensieri e sentimenti. L'opera si confronta inoltre con le attuali riflessioni sull'etica dell'IA, proponendo un modo silenzioso e contemplativo di integrare la tecnologia nella pratica artistica.



About four years ago, I got the call. My older brother was unconscious, bleeding from his brain, and I needed to find a way to Georgia to see him. For the next month, I spent every day alone with him in the hospital sitting in silence. Not knowing when or if he was going to wake up. When or if he was going to be okay. When or if he would be the same. This period of my life was filled with uncertainty and a complete loss of control.

Once I returned home, I explored the worlds of 3D fractals. Using AI and a photo of flowers, I generated a landscape of a never-ending field. This offered me the same comfort I found while hiking in Georgia.

Smell the Roses is a meditative video piece that invites participants to take a break from the demands of everyday life. To lay down, breathe, and explore their own thoughts and feelings. The work also engages with current conversations surrounding the ethics of AI, offering a quiet, contemplative way of integrating the technology into an art practice.

Dhaval Shah & Nishtha Shailajan

DHAVAL SHAH & NISHTHA SHAILAJAN sono un duo di sceneggiatori e registi pluripremiati, la cui produzione spazia dagli spot televisivi ai documentari, dai cortometraggi ai videoclip e alle serie di lunga durata. Nishtha si è laureata presso il National Institute of Design di Ahmedabad, mentre Dhaval ha studiato alla FAMU, la Film and TV School of the Academy of Performing Arts di Praga. Nel corso di oltre 15 anni hanno diretto campagne pubblicitarie per brand internazionali tra cui Ralph Lauren, Amazon, Unilever Asia, Volkswagen, Microsoft e L'Oréal. Insieme gestiscono la loro casa di produzione, Tumblefree Films. Tra i primi ad adottare l'IA generativa a partire dal 2022, i loro lavori hanno ricevuto riconoscimenti in festival e piattaforme di premi in tutto il mondo.

DHAVAL SHAH & NISHTHA SHAILAJAN are an award-winning writer-director duo whose work spans television commercials, documentaries, short films, music videos, and long-format series. Nishtha is a graduate of the National Institute of Design, Ahmedabad, while Dhaval studied at FAMU, the Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague. Over 15 years, they have directed advertising campaigns for global brands including Ralph Lauren, Amazon, Unilever Asia, Volkswagen, Microsoft and L'Oréal. Together they run their production house Tumblefree Films. Early adopters of Generative AI since 2022, their work has earned recognition at festivals and award platforms across the globe.

Peach

2026

1:51 min.

Un film sperimentale di arte generativa basato sull'IA che utilizza la pesca come metafora viscerale del corpo: delicato, sensuale e ripetutamente sottoposto a manipolazione, sorveglianza e controllo. Sebbene radicato nel linguaggio visivo della femminilità, il film amplia la riflessione per esaminare più in generale la condizione delle identità assoggettate: corpi osservati, oggettificati e regolati da sistemi dominanti.



An experimental AI art film using the peach as a visceral metaphor for the body: tender, sensual, and repeatedly subjected to handling, surveillance, and control. While rooted in the visual language of femininity, the film expands to examine the broader condition of subjugated identities - bodies that are observed, objectified, and regulated by dominant systems.

The Klimate

THE KLIMATE è un artista colombiana con base a Brooklyn, la cui ricerca indaga il rapporto in continua evoluzione tra umanità, tecnologia e natura. La sua pratica si colloca all'intersezione tra artificiale e organico, creando distopie futuristiche che esplorano le dinamiche dell'inquinamento da plastica e della vita sintetica in contrapposizione alla materia organica. Lavorando con strumenti digitali interattivi, installazioni mixed media, videoarte, scultura, pittura e IA, utilizza la tecnologia sia come collaboratrice creativa sia come strumento analitico per rivelare la forza e la fragilità della nostra esistenza condivisa. Le sue opere sono state esposte a Times Square a New York, alla House of Vans di Londra e all'Amsterdam Fashion Film Festival. Recentemente ha partecipato alla residenza Cortex Frontal in Portogallo e ha ricevuto una menzione d'onore all'Experimental Forum Film Festival.

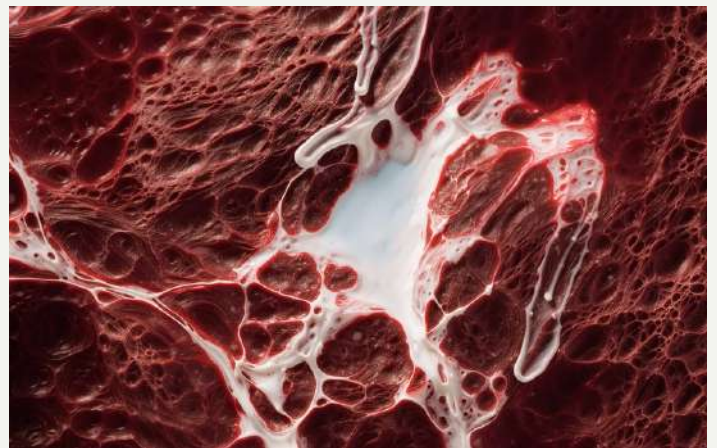
THE KLIMATE is a Brooklyn-based Colombian artist whose work investigates the evolving relationship between humanity, technology, and nature. Her practice operates at the intersection of the artificial and the organic, creating futuristic dystopias that explore the frameworks of plastic pollution and synthetic life versus organic matter. Working across interactive digital tools, mixed media installations, video art, sculpture, painting, and AI, she utilizes technology as both a creative collaborator and an analytical tool to reveal the strength and fragility of our shared existence. Her work has been exhibited at Times Square in New York, House of Vans in London, and the Amsterdam Fashion Film Festival. Recently, she held the Cortex Frontal residency in Portugal and received an honorable mention at the Experimental Forum Film Festival.

Nature's Tissue

2026

0:49 min.

Il tempo è circolare: quando ci muoviamo verso i progressi tecnologici, ci avviciniamo anche, di conseguenza, alle tradizioni ancestrali e a una connessione più profonda con la Terra. Essere più vicini alla natura ci aiuta a riconoscere la nostra natura universale, un'esistenza condivisa con gli animali, l'ambiente e le comunità indigene e, infine e inevitabilmente, un'esistenza condivisa con il progresso tecnologico. Questa consapevolezza rivela la nostra unità, la nostra coscienza, intelligenza e consapevolezza, al tempo stesso uniche e universali, creando un legame visivo tra tessuti biologici, ancestrali e tecnologici.



Time is circular: when we move toward technological advancements, we also subsequently move toward aboriginal traditions and a deeper connection to the earth. Being closer to nature helps us realize our universal nature, a shared existence with animals, the environment, and indigenous communities, and, ultimately and inevitably, a shared existence with technological advancements. This realization reveals our oneness, our unique yet universal consciousness, intelligence, and awareness, creating a visual link between biological, aboriginal, and technological tissues.

Tristan Zand

TRISTAN ZAND, originario della Svizzera e della Bay Area di San Francisco, è un artista concettuale intermediale e artista di protocolli che cerca di rispondere all'invito della realtà quotidiana a trasformarsi in storie umane. Il suo lavoro fonde in modo fluido materiali e supporti analogici e digitali, in un tentativo implicito di accrescere l'entropia narrativa e poetica verso esperienze emotive più profonde. La memoria e la sua incompleta sostenibilità costituiscono un tema costante della sua ricerca, che si sviluppa attraverso audiovisivo, software, scultura e tecnologia.

Swiss and San Francisco Bay Area native, **TRISTAN ZAND** is a conceptual intermedia protocol artist attempting to answer everyday-reality's call to become Human stories. His work represents a seamless emulsion of analogue and digital substrates, implicit attempt at increasing narrative and poetic enthalpy towards deeper emotional adventures. Memories and their incomplete sustainability is a constant focus, both through the conception of art through audio-visual, software, sculpture and technology.

Aurora Oscillans

2025

2:29 min.

Realizzata come embrione e prova di concetto, questa opera audiovisiva intermediale nasce dall'elaborazione, attraverso l'IA generativa, di immagini e suoni codificati in tempo reale. Il lavoro fonde i glitch del video analogico dell'epoca pre-Web 1.0 con le estetiche biomorfiche dei primi anni Duemila, spingendosi fino alle texture retrofuturiste dell'internet pre-Web 3.0.

All'interno di questo paesaggio in continua trasformazione, l'opera esplora il concetto di refugia come soglia dinamica: una zona vibrante in cui vista e suono si liberano dalla staticità, diventando reattivi, instabili e vitali. Il lavoro evoca una forma di rifugio che non nasce dalla chiusura, ma dalla modulazione e dall'emergere.



Created as an embryo and proof of concept, this audio-visual intermedia emerges from feeding live-coded images and sounds into generative AI. It fuses analog video glitches from the pre-Web1.0 era with the biomorphic aesthetics of the early 2000s, extending into the retrofuturist textures of the pre-Web3.0 internet. Within this shifting landscape, the piece explores refugia as a dynamic threshold: a vibratory zone where sight and sound unmoor from the static, becoming responsive, unstable, and alive. It gestures toward a form of sanctuary not through enclosure, but through modulation and emergence.

Antonio Zappone

ANTONIO ZAPPONE nasce a Taurianova nel 1980. Si forma in grafica pubblicitaria all'UED di Pescara e avvia la propria ricerca artistica in parallelo all'attività di grafico. Nel 2015 presenta *Passim*, la sua prima mostra personale, al museo d'arte moderna "V. Colonna" di Pescara, introducendo l'interazione nella ricerca artistica con l'opera *Post-it*. Nel 2016 inaugura la seconda personale, *Conduit*, presso la galleria Cesare Manzo, con un testo critico di Giacinto Di Pietrantonio. Nel 2019 partecipa alla residenza BoCS Art di Cosenza, curata da Giacinto Di Pietrantonio.

ANTONIO ZAPPONE was born in Taurianova in 1980. He studied advertising graphics at UED in Pescara and began his artistic research alongside his work as a graphic designer. In 2015, he presented *Passim*, his first solo exhibition, at the "V. Colonna" Museum of Modern Art in Pescara, introducing interaction into his artistic research with the work *Post-it*. In 2016, he inaugurated his second solo exhibition, *Conduit*, at the Cesare Manzo Gallery, accompanied by a critical text by Giacinto Di Pietrantonio. In 2019, he took part in the BoCS Art residency in Cosenza, curated by Giacinto Di Pietrantonio.

Residui

2026

2:32 min.

Stanze con il letto disfatto. Studi d'artista e sale d'attesa invase dall'acqua. *Residui* attraversa interni domestici e istituzionali da cui il corpo umano è scomparso, lasciando solo la propria traccia. Ogni inquadratura fissa ciò che resta: la luce di uno studio deserto, l'impronta su un materasso, il vuoto abitato. L'opera si ispira al pensiero di Mark Fisher: il soggetto contemporaneo non abita lo spazio, ne è il sedimento. Non protagonista, ma resto di funzioni ormai esaurite. Il ritmo lento, i colori desaturati e il suono drone-ambient danno forma all'hauntology del presente: non fantasmi del passato, ma la sensazione perturbante che qualcuno sia appena uscito dall'inquadratura. Lo spettatore non vede mai l'umano, eppure lo sente ovunque. *Residui* non racconta la sparizione, ma la persistenza minima, quella soglia in cui l'assenza smette di essere mancanza e diventa essa stessa linguaggio.



Rooms with unmade beds. Artists' studios and waiting rooms flooded with water. *Residui* moves through domestic and institutional interiors from which the human body has disappeared, leaving behind only its trace. Each fixed shot captures what remains: the light of an abandoned studio, the imprint on a mattress, the void inhabited. The work draws on the thought of Mark Fisher: the contemporary subject does not inhabit space but becomes its sediment. Not a protagonist, but the residue of functions that have now been exhausted. The slow rhythm, desaturated colours, and drone-ambient sound give form to the hauntology of the present: not ghosts of the past, but the unsettling sensation that someone has just stepped out of the frame. The viewer never sees the human, yet feels its presence everywhere. *Residui* does not narrate disappearance, but rather minimal persistence—the threshold at which absence ceases to be a lack and becomes a language in itself.

Salvatore Iaconesi e Oriana Persico (AOS-ART is open source)

Artista, ingegnere robotico, hacker, **SALVATORE IACONESI** (1973-2022) fonda **AOS-ART IS OPEN SOURCE** nel 2004, coltivando un network internazionale di avanguardie artistiche che convergono al Linux Club, portando la sperimentazione dei linguaggi digitali nel cuore della vita notturna di Roma, a Via Libetta 15. Dal 2006 si unisce con Oriana Persico, cyber-ecologista, scrittrice e attivista, dando vita al duo internazionale che in 16 anni di attività ha esplorato i dati e le tecnologie come spazio estetico, politico, esistenziale e psicologico. Promuovendo e incarnando la figura di artisti-ricercatori e il continuo dialogo fra l'arte e la scienza, Iaconesi e Persico hanno ricoperto ruoli accademici, pubblicato libri e articoli e le loro opere sono state esposte in tutto il mondo. Nel 2013 fondano il centro di ricerca HER, dedicato dal 2018 al concetto e alla pratica della Datapoiesi: la capacità dei dati di portare alla percezione i fenomeni complessi del mondo globalizzato, rendendoci sensibili all'ambiente, che ha caratterizzato l'ultima fase della loro produzione artistica.

SALVATORE IACONESI (1973–2022), artist, robotic engineer and hacker, founded **AOS-ART IS OPEN SOURCE** in 2004, developing an international network of artistic avant-gardes that converged at the Linux Club, bringing experimentation with digital languages into the heart of Rome's nightlife at Via Libetta 15. In 2006, he joined forces with cyber-ecologist, writer and activist Oriana Persico, forming the international duo that, over 16 years of activity, explored data and technologies as aesthetic, political, existential and psychological spaces. Promoting and embodying the figure of the artist-researcher and a continuous dialogue between art and science, Iaconesi and Persico held academic positions, published books and articles, and exhibited their work internationally. In 2013 they founded the research centre HER, devoted from 2018 onwards to the concept and practice of Datapoiesis: the capacity of data to bring the complex phenomena of the globalised world into perception, making us sensitive to our environment, a principle that characterised the final phase of their artistic production.

VersuS - The RealTime of Cities

2011

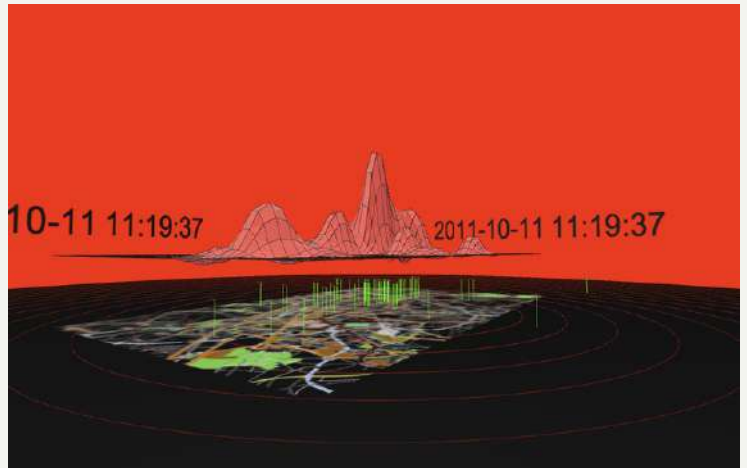
4:03 min.

VersuS è una serie di progetti che visualizzano i flussi di dati generati dalle persone sui social network (UGC - User Generated Content) trasformandoli in visualizzazioni. Un paesaggio di dati cresce e si sovrappone alla geografia fisica, rendendo visibili le architetture relazionali ed emozionali del paesaggio urbano. Rome VS Riot è storicamente la prima opera: realizzata in occasione della manifestazione di Occupy Wall Street a Roma nel 2011, la visualizzazione documenta in tempo reale lo svolgersi del riot, attraverso le tracce pubbliche digitali lasciate dai manifestanti sui social network.

Nello stesso anno, in coppia con Love VS Turin, l'opera viene esposta al Piemonte Share Festival con una menzione speciale. Per l'occasione, in collaborazione con Fablab Italia, il paesaggio di dati viene stampato in 3d sulla mappa fisica della città, realizzando una futuristica data-sculpture.

Fonti: Facebook, Twitter, Instagram, Foursquare

Tecnologie: Data Harvesting & APIs (REST Web APIs, Crawler e Scraper customizzati); Elaborazione e Analisi Semantica (Natural Language Processing - NLP, Sentiment/emotional Analysis, Geocoding & Spatial Indexing); Data Visualization (HTML5, CSS3 e JavaScript; D3.js, WebGIS)



VersuS is a series of projects that visualise the flows of data generated by people on social networks (UGC – User Generated Content), transforming them into visualisations. A data landscape grows and overlaps with physical geography, making visible the relational and emotional architectures of the urban landscape. “Rome VS Riot” is historically the first work in the series: created on the occasion of the Occupy Wall Street demonstration in Rome in 2011, the visualisation documents the unfolding of the riot in real time through the public digital traces left by demonstrators on social networks.

In the same year, together with Love VS Turin, the work was exhibited at the Piemonte Share Festival, where it received a special mention. For the occasion, in collaboration with Fablab Italia, the data landscape was 3D-printed onto a physical map of the city, creating a futuristic data sculpture.

Sources: Facebook, Twitter, Instagram, Foursquare

Technologies: Data Harvesting & APIs (REST Web APIs, customised crawlers and scrapers); Semantic Processing and Analysis (Natural Language Processing – NLP, Sentiment/Emotion Analysis, Geocoding & Spatial Indexing); Data Visualisation (HTML5, CSS3 and JavaScript; D3.js, WebGIS).

SENSEABLE

Simposio sulle arti elettroniche

**Apparati Didattici
a cura di:**

Letizia Bonvicino
Marianna Giarmoleo
Chiara Siclari