



3.3

EMILIO

VAVARELLA:

ESSERI UMANI,

TECNOLOGIA E

MEMORIA

Emilio Vavarella, The Sicilian Family, 2013

Ai fini esplicativi dei concetti esposti e sostenuti, particolarmente interessante e calzante appare il lavoro di Emilio Vavarella, digital e conceptual artist italiano di fama internazionale. Il suo progetto artistico si intreccia con uno spasmodico e ossessivo lavoro di ricerca teorica interdisciplinare e fenomenologica con particolare attenzione al rapporto uomo-digitale, limiti, potere tecnologico, identità e memoria.

L'artista, classe '89, inizia la sua formazione artistica presso il DAMS di Bologna, prosegue poi con una magistrale in Arti Visive presso lo IUAV di Venezia, percorso che trova soddisfazione grazie ad un fellowship presso la Bilgi University di Istanbul e la Bezalel Academy of Arts and Design di Tel Aviv. Attualmente si trova a Boston dove sta conseguendo un dottorato di ricerca in Film and Visual Studies and Critical Media Practice, presso la Harvard University, con una ricerca dedicata alla relazione tra il concetto di "essere umano" e "media models." Vavarella è una figura fondamentale del contemporaneo artistico italiano e internazionale, vincitore di numerosi premi e fautore di innumerevoli mostre ed esperienze per il mondo.

Si definisce "un osservatore e un mediatore" in una delle sue prime interviste, e di fatto lo è appare, però, chiaro non siano parole bastevoli a definire il suo lavoro che non si limita alla traduzione

di un messaggio ma si fa portavoce di una ricerca fenomenologica costante su cui fonda non solo il suo percorso artistico ma l'essenza stessa della sua intera esistenza. Il suo approccio è assolutamente interdisciplinare spazia fra Arte, Filosofia, Cinema, Fotografia, Scienza... questa multidisciplinarietà fra disparati ambiti potrebbe apparire difficile da sintetizzare in un progetto artistico, non per lui. Come lui stesso afferma in un'intervista, condotta da Manuela Valentini per Juliet: *"L'approccio interdisciplinare non elimina le linee di demarcazione tra ambiti diversi. Propone domande che possono essere poste solo a cavallo tra essi, e propone risposte che hanno valore simultaneamente in più settori. Dunque a me non interessa annullare le linee di demarcazione tra i vari settori. Mi interessa invece uno spazio di autonomia che di volta in volta si connette a discipline diverse in modo da toccare determinati temi e abbracciare determinate metodologie"*.

Le sue opere artistiche svelano costantemente ciò che sfugge al nostro sguardo ciò che non è facilmente percepibile, è forse questo il suo continuum, il suo punto. Una ricerca identitaria attraverso la quale si svela e ci svela come umanità. Un domino ripreso in caduta ad occhi chiusi e riprodotto all'inverso, per estrapolarne il motore primo.

Nelle prime opere, Emilio Vavarella comincia smascherando il



meccanismo sopraenunciato, cerca la sua e la nostra identità. Lo vediamo insinuarsi tra pensieri e digitale, fino a far emergere la costante fallacia, l'effimera potenza, la loro natura limite. L'errore digitale, il glitch, si fa portavoce della sua prima indagine che rielabora con una narrazione condotta avvalendosi di diversi medium per tradurla, congiungendo materico e virtuale ed ancora facendo sì che il virtuale risulti essere materiale. *The Sicilian Family* (2012-2013) racconta la memoria e lo storico relazionale attraverso quarantaquattro elaborazioni digitali che prendono vita a partire da delle foto di famiglia esposte in un mosaico lungo tre metri. Il prodotto artistico è frutto dell'alterazione e interazione tra codici ASCII e ricordi personali, manipolati attraverso semplici strumenti informatici fino ad ottenere una soluzione estetica nuova e imprevedibile, erronea, dettata dal suo gesto. *The Sicilian Family* è la prima opera che Vavarella, in più interviste, definisce opera prima di maturità artistica, in quanto incipit di un percorso progettuale e artistico. *Digital Praedolia* (2014) è un progetto che si serve del riconoscimento facciale di Facebook analizzando come non sia immune alla praedolia o perlomeno sembri rispecchiarla: fenomeno psicologico che prevede l'ossessivo riconoscimento di facce umane in oggetti comuni, mec-

canismo che pare sia geneticamente legato alla sopravvivenza della specie in situazioni di minaccia; analizzando più di trentamila immagini, l'algoritmo di del socialnetwork ha associato il concetto di "volto" a immagini dove non vi era rappresentato, semplicemente per associazione di pixel, tale meccanismo di presenta 193 volte nell'analisi di Vavarella. Questo elaborato artistico ci fa riflettere non solo sui limiti di tecnologia ma, ancora una volta, sul concetto di identità e in particolare sul concetto di identità digitale. *THE GOOGLE TRILOGY*, si materializza attraverso Google Street View, fotografandone le falle, i paesaggi sbagliati, errori che comprendono problemi di individuazione del luogo, censure mancate, colori sbagliati, incongruenze, apparizioni casuali. Per portare alla luce concetti di originalità, legalità, legittimazione artistica e lavoro immateriale, Vavarella si fa sabotatore, in *Embarassement Party* (2014) della serie *The Italian Job*, in occasione di una residenza digitale sul cloud computing, hackera opere, testi e fotografie di tutti gli artisti partecipanti alla mostra online, rilasciandone il "furto" su licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-No-Derivatives 4.0 International. Ancora di identità e limite del digitale si parla in *TRANSICOMORPHOSIS* (2013), progetto in

partnership con Fito Segre che si traduce in una performance in cui le emoticon ricevute attraverso una chat sono trasformate in impulsi elettrici che obbligano la fisiologia del volto a cambiare imitando le espressioni dell'icone digitali. L'analisi identitaria continua a manifestarsi in *The Digital Skin Series* (2016) progetto che parte da una scansione digitale del suo volto sul quale applica la texture dei volti di sconosciuti, il progetto riflette sul concetto di pelle come ultimo strato che ci separa dal mondo e sul significato e i significati di pelle stessa in una società contemporanea in cui i corpi assumono nuovi stati transitivi. Qui l'individuo diventa disgregabile in aggregati di dati e segnali. La nostra pelle, qui è vista come "membrana transiente" che cambia di pari passo con le nostre forme trans- e meta-umane, portando con se il

significato di essere umani sciogliendo attraverso generazione, corruzione e degenerazione. La via per non disperderci è la memoria e i lavori di Vavarella



Emilio Vavarella, Digital Praedolia, 2014

ne sono costantemente intrisi. Il legame ci appare palese in *THE CAPTCHA PROJECT* (2014) dove, stipulando un contratto con i pittori di Dafen (pittori che riproducono minuziosamente i soggetti ritratti) di New York, per la rielaborazione pittorica ad olio di screenshots di codici CAPTCHA (Completely Automated Public Turing test to Tell Computers and Humans Apart), lo scopo è quello di far riaffio-

rare la storia dei lavoratori provenienti dai Paesi più poveri, sfruttati per rimpiazzare i bot che risolvono manualmen-



Toshiaki | Male | Japan |



Emilio Vavarella, The digital Skin Series, 2016

te. In *MNEMOGRAFO* (2016), realizza un sistema automatizzato che sfrutta un semplice sistema di Google Alerts e bots per monitorare la presenza online di discussioni e articoli sul terremoto avvenuto nel nord Italia nel '76, oppure in *MEMORYSCAPES* indaga su come memoria e realtà si influenzino reciprocamente, ciò si manifesta attraverso nozioni di architettura e relative imago mentali, dando vita a corpus multimediale che include installazioni audio immersive, documentazione multimediale e tecnologia olografica. Il progetto prende vita nel 2013 quando, l'autore, cerca per New



3.Glitch



Emilio Vavarella, The Google Trilogy, Report a Problem, 2014

© 2012 Google Segnala un problema Data immagine: maggio 2009

York City residenti che potessero testimoniare particolare legame con la città di Venezia, da lì esplora come un modello 3D oggettivo di Venezia possa essere alterato dai ricordi collettivi dei suoi ex abitanti. *“Attraverso le interviste ho raccolto una grande quantità di dati architettonici così come storie e ricordi che sono stati registrati audio, creando un archivio di memoria. Ho sviluppato un modo per fondere i loro ricordi personali della città con dati satellitari tridimensionali, creando una “audio-cartografia” olografica e frammentata di Venezia. Apparvero nuove strutture fantasmagoriche e paradossali, create da questa imprevista combinazione di errori tecnici e mnemonic”* Emilio Vavarella (<https://emiliovavarella.com/memoryscapes>).

MNEMOSCOPIO (2020) è un’installazione site-specific per il territorio del Capo di Leuca, composta da un visore sperimentale di cross-reality (XR), attraverso cui la realtà fisica del luogo in cui l’opera è installata si sovrappone e si fonde con una mappa di memorie in 3D: questa mappa è stata assemblata sulla base di dati estratti da interviste, condotte in loco, a coloro che avevano lasciato il Capo di Leuca ma vi hanno poi fatto ritorno.

Nelle ultime opere il legame fra memoria, digitale, ricordo e identità nel senso più puro del termine sembrano trovare sempre più una dimensione di connubio. Connubio che si fa strada a partire da un suo progetto fondamentale *rs548049170_1_69869_TT (The Other*

Shapes of Me) (2020) , installazione composta da un telaio Jacquard modificato, un tessuto e un video che analizzano il sé e le relazioni attraverso la trasposizione del suo codice genetico in tessuto da parte della madre, in una sorta di secondo parto, un parto lucido: *“È una grande installazione basata sulla conversione del mio codice genetico in tessuto, effettuata da mia madre utilizzando uno dei primi computer d’epoca industriale: il telaio Jacquard del diciannovesimo secolo. Il titolo dell’opera si riferisce alla prima linea di testo risultante dalla genotipizzazione del mio DNA. L’opera finale è costituita da un telaio Jacquard modificato per ospitare un video del processo produttivo dell’opera ed il monumentale tessuto che ne risulta. Questo progetto avanza la mia ricerca sulle origini della tecnologia binaria e sulle sue più recenti applicazioni: dalla tessitura alla programmazione, agli algoritmi, ai software, ai processi di automazione, fino alla completa digitalizzazione di un essere umano”* Emilio Vavarella (<https://emiliovavarella.com/othershapes/>). In quest’opera fra Scienza, Arte e Storia Vavarella traspone il suo Io in qualcosa di materico all’infuori del se psichico, della mente. Parecchi i dettagli che ci riportano a ciò, ad esempio, l’installazione è alta tanto quanto l’autore e in *Genesis*, titolo della videoinstallazione, documenta il lungo processo performati-

vo durante il quale il tessuto che lo codifica viene tessuto dalla madre utilizzando il telaio Jacquard, considerato dai più antesignani del computer. Il film si pone di dare spunto ad una riflessione sul rapporto tra vita, informazione e riproducibilità tecnica, e sulla relazione tra vita biologica, meccanica e computazionale e procede con la volontà di estrapolarne il flusso di emozioni umane e pulsioni meccaniche innescate.

Vavarella lo definisce come *“un film sulle origini della vita e della tecnologia digitale, è un ritratto di mia madre, ed è anche un autoritratto in cui non appaio esplicitamente pur essendo sempre presente”* (<https://emiliovavarella.com/othershapes/>).

Il lavoro esplorativo su identità e memoria continua in *THE OTHER SHAPE OF THINGS*, progetto padre di tre esplorazioni della tematica. *Failed Objects* è il primo dei tre progetti e consiste in una serie di sculture processuali. Il punto da cui si dipana è la collezione di centinaia di ‘oggetti sbagliati’, stampe 3D procurate prima che esse venissero distrutte provenienti da diversi laboratori di stampa sparsi per il mondo, considerati ‘sbagliati’ per via di distorsioni strutturali, errori di progetto, imperfezioni estetiche ed altri glitch di vario tipo. I gruppi scultorei vengono realizzati digitalizzando in primis l’oggetto erroneo di partenza per poi ristamparlo più e più volte; le varie copie subiranno trasformazioni imprevedibili , ulteriori glitch. Il messaggio verte nuovamente sul concetto di errore e fallimento ed ancora una volta analizza il rapporto con la tecnologia e la similitudine fra meccanismi umani e digitali. Il secondo progetto della serie è *Datamorphosis*, un progetto che riprende le metamorfosi di Ovidio e le traduce in centottantuno sculture digitali, il numero dei miti all’interno dell’opera ovidiana, rifacendosi ai libri di Ovidio, manipolandone il codice ASCII attraverso i versi di Ovidio stesso, danneggiando

Emilio Vavarella, MEMORYSCAPES.2014-17





il file che poi stamperà in 3d, quindi, con una serie di distorsioni. L'ultima appendice della serie è AAS47692, nome dato dalla sequenza del dna dell'albero in esame, esposto anche in fondazione Zegna, che prevede la traduzione del codice genetico di un abete rosso in diverse forme ed installazioni. L'idea è quella di rappresentare una foresta di alberi dello stesso tipo che pur condividendo lo stesso DNA a causa di diversi fattori esterni di crescita, saranno gli uni diversi dagli altri in parallelismo con la condizione umana stessa. Quel codice genetico si fa testo, video e stampa 3d.

L'opera più recente è *Re/presentation*, progetto espositivo che propone un'indagine sul ritratto contemporaneo e ne affronta le questioni più profonde. Il titolo gioca sul connubio tra presentazione e rappresentazione, con l'intenzione di ragionare su questi concetti e il loro rapporto con il ritratto, inteso come la presentazione in immagine dell'essenza di una persona. Il primo si basa su una serie di 'ritratti genetici' realizzati su commissione, a partire dal codice genetico dei committenti. Va visto come il punto di partenza del progetto, poiché mira a espandersi durante e successivamente alla mostra, con l'intenzione di aprirsi a nuove committenze. Qui il rapporto tra artista e collezionista può assumere una forma dialogica.

Come sostiene il noto storico dell'arte Hans Belting: "*Il ri-*

tratto è l'immagine di un'immagine: riproduce in immagine il volto, che a sua volta è immagine di noi stessi. Il concetto di ritratto fa riferimento tanto al volto (inteso come immagine) quanto a una

cosa, l'immagine del volto" (Facce, Hans Belting, 2014, p. 32). In ciascuno di questi ritratti la parte più intima di una persona assume un aspetto ancora più intrinseco, passando dal volto al codice che descrive a livello genetico la sua unicità e ne diviene la base per una composizione visiva. I ritratti di Vavarella sono maggiormente vicini alla scrittura che all'immagine, ma negano ogni possibilità di rappresentazione diretta. Il risultato è un lavoro che sorpassa la capacità di catturare con lo sguardo l'essenza del soggetto ritratto, e sfugge a ogni interpretazione univoca. Secondo Giada Pellicari: "*dal punto di vista visivo il rispecchiamento genetico prende la forma di un lavoro sintetico, ponendoci di fronte a un nuovo esempio di astrattismo geometrico nato dall'uso di un software"*.

Il secondo piano di azione si basa su un'edizione d'artista di piccolo formato in 25 esemplari. Ciascun pezzo corrisponde ad una porzione del DNA dell'artista. Qui è lui stesso che, secondo un *modus operandi* ricorrente nella sua pratica, si offre e si nega. Vavarella, infatti, si auto-scompone come una serie di pacchetti dati, e poi riappare sotto forma di una ricca campionatura di pattern cromatici tratti dalla sua

genotipizzazione.
In un momento storico in cui il ritratto fotografico è diventato uno dei modi attraverso cui le nostre identità sono comunicate e consumate quotidianamente, l'immagine, sempre più inflazionata, rischia di perdere la sua capacità rappresentativa. Vavarella si focalizza proprio su uno dei temi davvero pregnanti del contemporaneo, il ritratto, e ne riscopre un rinnovato potenziale estetico e concettuale. I suoi ritratti genetici aprono ad un nuovo orizzonte di senso, oltre le infinite forme di rappresentazione che ingombrano il presente. Vavarella nega la rappresentazione e contemporaneamente ne presenta il suo contenuto più intimo e importante.



Emilio Vavarella, The Other Shape Of Things, AAS47692, 2020



Sullo sfondo e in primo piano:
Emilio Vavarella, The Sicilian Family, 2013

“CREDO CHE TUTTI I
MIEI PROGETTI
NASCANO DA
UN DESIDERIO” :

INTERVISTA AD
EMILIO
VAVARELLA



Chi sei?

Sono un artista e un ricercatore, lavoro in ambito interdisciplinare e mi focalizza sul rapporto fra vita e tecnologia. Quello che faccio, lo faccio costruendomi uno spazio di ricerca che a cavallo tra discipline diverse. Questo mi permette di non sentirmi limitato né da una disciplina né da un materiale o una tecnica specifica. Il mio lavoro siamo si muove attraverso discipline diverse attraverso anche tecniche e tecnologie diverse, sempre alla ricerca da un lato delle tecniche e delle tecnologie che danno corpo alle mie domande in modo più preciso possibile e dall'altro lato cercando delle domande che in qualche modo possano andare ad ampliare le tecnologie e le tecniche esistenti e a volte questo significa riutilizzare le cose in modo nuovo andare a scavare dentro le tecnologie per vedere ciò che non si vede e scoprirne i meccanismi nascosti. E quindi per esempio, andandomi a collegare al tema del glitch, spesso è andando a vedere proprio il punto di rottura delle tecnologie che in qualche modo emerge il glitch e diventa una sorta di meccanismo attraverso il quale si mette in luce funzionamento nascosto delle cose.

Quindi. alla luce di tutto ciò, hai un motore primo che ti spinge a ricercare? Cos'è che ti spinge ad andare avanti nella tua ricerca nella tua elaborazione di concetti?

Sai questa è una domanda da psica-

nalisi, in realtà. Da un punto di vista molto molto spiccio, credo che tutti i miei progetti nascano da un desiderio. Può essere il desiderio di conoscere l'ignoto, di capire meglio qualcosa che mi affascina ma che magari non ho ancora capito del tutto o può essere anche il desiderio di vedere qualcosa che non c'è, qualcosa che non è visibile e quindi questo desiderio, siamo più nell'ambito visivo, mi porta a creare delle immagini, delle immagini in movimento, delle installazioni, sostanzialmente dei fenomeni ottici che, in modo, prima non esistevano o ti porta a dare luce a fenomeni invisibili che per loro stessa natura erano nascosti, una forma d'arte che diventa meccanismo di svelamento.

Che importanza assume la memoria all'interno della progettazione artistica? Quale le relazioni familiari?

bella domanda anche questa. Forse sono arrivato ad interrogarmi sul rapporto tra tecnologia e vita, che è un rapporto ampio e lo si può declinare in varie forme, partendo da un sottoprodotto di questo rapporto e che è il rapporto tra soggettività personale e l'apparato tecnologico, mi stavo focalizzando più sul punto di vista della soggettività e la memoria per me è forse era la parte più importante della soggettività. Tu adesso stai lavorando anche attraverso l'esperienza di tuo nonno che ha perso la memoria e perdendo la memoria ha perso anche qualcosa della soggettività. In un certo senso la nostra personalità dipende

fortemente dalla memoria e le memorie sono le esperienze che ci hanno forgiato e quindi sono partito da lì proprio perché lo trovavo un argomento molto denso di significato. Un'altra risposta è che da quel momento ho cominciato a farmi delle domande molto più grandi di me, sono molto più grandi di me. Un modo per fare sì che queste domande fossero più autentiche e poco vaghe, era quello di articolate queste domande attorno al mio vissuto, alla mia esperienza ed è proprio per questo che la mia prima opera d'arte ufficiale, the Sicilian Family, parte proprio dalle mie radici. Mi piace particolarmente il fatto non parta direttamente da me, ma dalla storia della mia famiglia perché siamo tutti un po' il prodotto di chi e di cosa è venuto prima di noi, dal mio punto di vista, era un modo per sottolineare questo legame insito.

In the Sicilian family c'è una sorta di punctum barthiano che ti ha spinto e che ti ha punto perché iniziassi questo progetto?

Forse sì, in realtà nessuno mi aveva posto questa domanda sinora per cui non ci ho già riflettuto. È comunque un'opera che nasce nel momento in cui io mi sposto all'estero, quindi sono, Forse per la prima volta, sono estremamente separato da te la mia famiglia, dalla mia terra, da tu certo tipo di storia e storytelling, soprattutto in Italia il luogo è sempre importante. La seconda domanda che ti ho fatto è stata "da dove vieni?". Il luogo, per noi italiani, assume importanza

è significato e dal momento in cui ti trovi in un altro luogo estero, si crea un bullnose e forse è stato proprio quello il punctum. non era il modo in cui l'avevo vissuta o quantomeno dal punto di vista della consapevolezza ma ammetto, sì, che potrebbe essere stato ciò ad avermi spinto a pormi determinate domande. Una parte poi dalle interviste che ho fatto per raccogliere le memorie l'avevo fatta all'epoca su Skype. Ho ancora gli screenshot con la mia famiglia, con i miei parenti con queste foto in mano ad indicare le persone che già di per sé, con la qualità di connessione dell'epoca, le fotografie erano già tutte un po' dei glitch. Dialoghi interminabili su "ma quella è la zia Maria o la zia Anna?" Però sono delle belle memorie e parti di quelle memorie su Skype, sono finite anche dentro le foto. Poi vi è l'idea del glitch come corruzione: nel momento stesso in cui io vado ad inserire una memoria all'interno della foto, la foto si distrugge, o meglio, cambia. Da un certo punto di vista si può dire la foto sia stata distrutta, da un altro punto di vista si può dire che un'altra foto è stata creata. Fondamentalmente quello è il rapporto al centro fra produzione e distruzione del glitch, questa valenza creativa.

Rimanendo sul concetto delle memorie quanto è importante per te un ricordo?

Non so quanto sia importante per gli altri, per mia natura archivio, accumulo e colleziono cose. Ed archivi prima di tutto per capirla meglio, per studiarla e analizzar-



Emilio Vavarella accanto a AAS47692#002
The Other Shape of Things

la. È un modo per dare senso alle cose e spesso per trovare anche le connessioni tra le cose. Ormai è tutto così veloce... Viviamo, vediamo, consumiamo, tutto passa e abitualmente lo assorbiamo tramite connessioni stabilite da altri. Invece archiviare, rallentare, immagazzinare informazioni di vario tipo, dalle immagini ai racconti, ti permette poi col tempo di scoprire altre connessioni che sono, di fatto, altri punti di vista; quindi, per me è importantissimo sia per quanto riguarda il ricordo ma per qualsiasi altra informazione che incontro.

Pensi che la tecnologia possa aiutare in qualche modo ad avere ruolo rigenerativo rispetto alla memoria, rispetto al ricordo?

Sai c'è quest'azienda, Neuralink, azienda dell'impero di Elon Musk, che sta lavorando sulla traduzione di qualsiasi impulso neuronale e cerebrale in dati che poi, per Neuralink, significa leggere il pensiero, significa archiviare i ricordi, significa avere una connessione diretta tra il computer e la macchina. Io penso che in ogni caso dove c'è mediazione, c'è trasformazione. Il ricordo è una cosa, il ricordo mediato è già un'altra cosa e se mai si arrivasse ad un ricordo che appare all'interno di un computer trovo molto discutibile l'idea che sia lo stesso ricordo, trovo sia già qualcos'altro, forse è più interessante riprendere Barthes e pensare a questo genere di mediazione tra la realtà e la realtà fotografata. E forse è an-

che quello essere generosi, perché poi in realtà dal punto di vista della mediazione con il digitale non vi è alcuna realtà fisica perché non v'è nulla di analogico. Sarebbe tutta una traduzione in digitale che prende forma tramite modelli statistici e di calcolo.

Passando invece al rapporto tra umano e digitale, pensi che la fallacia digitale sia estensione della fallibilità umana, dell'umano come demiurgo della Tecnologia? Secondo te chi è subordinato a chi?

La parola subordinazione non credo sia la parola più adatta a descrivere il fenomeno. Si tratta di un fenomeno di codeterminazione. Noi siamo il prodotto delle nostre tecnologie, tanto quanto le tecnologie sono il prodotto delle nostre idee. Non sono mai esistiti esseri umani pretecnologici, esistono però altri esseri viventi che non hanno sviluppato la tecnologia. Fondamentalmente la tecnologia è quello che ci distingue dagli altri animali. Essere umano è essere un animale tecnologico. La tecnologia è una parte costitutiva di quello che significa Essere umani. Poi mi piace, come nota semantica, parlare di esseri umani, a parte dalla connotazione di genere, la parola "essere" è una parola in divenire, ha al suo interno una processualità. Secondo me quella processualità cattura, nel modo più preciso, quella che è la nostra natura che non è mai data e statica, è sempre in costante, trasformazione, è una

metamorfosi continua. E ce ne accorgiamo già quando ci confrontiamo con persone che appartengono ad una o due generazioni prima o dopo di noi. Parlare con qualcuno più giovane di noi ti fa rendere conto di come si processi e si veda il mondo in modo diverso. Allo stesso modo se parlassimo con una persona nata nel 1800 di processare informazioni, questa resterebbe confusa, perché conoscenza non era sinonimo di informazione come lo è per noi. Anche quello lì al modello tecnologico che abbiamo già assorbito e che ci rende quello che siamo oggi ma quello che saremo domani non ci è dato saperlo. Tutto è imperfetto e tutto imperfetto in modo molto specifico e quell'imperfezione è un po' l'impronta digitale di quella cosa. Ogni cosa esistente ha una sua imperfezione che la rende caratteristica.

Paul Virilio formula questo assunto, collegato anche all'estetica del glitch, secondo il quale ogni tecnologia si porta il suo disastro, la sua imperfezione. I disastri ferroviari, in un certo tempo, erano una sorta di glitch che rivelava la tecnologia dominante dell'epoca, poi i disastri aerei... la stessa cosa è per il computer. La fallibilità del digitale viene trattata in maniera ancora più approfondita all'interno di un libro di qualche anno fa: "Error: Glitch, Noise and Jam in new media cultures". Un'antologia molto interessante, nella quale si faceva una distinzione fra errore uncaptured ed errore freepackged; questa distinzione ti aiuta a capire che molti degli errori digitali che noi chiamiamo tali non sono affatto degli errori. La pagina "404: errore pagina non trovata" in realtà è una pagina che è stata disegnata e messa lì apposta, per dirti che li

non troverai ciò che avresti voluto vedere; dal punto di vista del sistema quella pagina è lì con un preciso scopo. Il bug invece che spegne il computer all'improvviso è un errore uncaptured, un errore non catturato dal sistema e sicuramente in antitesi col sistema. Questo per spiegare la relatività di un errore, in fondo è tutto sempre un po' relativo, no?

Vedo un certo continuum all'interno della tua opera artistica. Come fosse un domino che, piuttosto che crollare, si ricostituisce e va verso la matrice di movimento, come se si muovesse al contrario della forza di gravità. È effettivamente così? In che modo?

È un'immagine bellissima. Be' c'è un impulso che proverò a definire. Un paio di anni fa ho fatto un'intervista per Digicult con Giada Totaro, la quale mi paragonava a tre figure cardine, fra le quali Foucault. Foucault si rifaceva all'impianto genealogico. Lui voleva andare a trovare la genealogia che consiste, un po' come dici tu, nello scavare, andare all'indietro per provare ad arrivare all'origine. Questa cosa c'è sicuramente nel mio lavoro, lo vedo anche nella mia ricerca teorica che faccio qui ad Harvard. Presenterò la mia tesi, tra poco più di un mese ed il primo movimento concettuale che formulo è "Mi sono spinto indietro nel tempo, più indietro possibile". Sono arrivato non all'origine delle cose, ma quantomeno all'origine del mio racconto. Consapevole che più in-

dietro di così non potessi andare. C'è un doppio movimento in realtà, da un lato questa consapevolezza e questo desiderio di provare ad arrivare a scavare più in fondo possibile nelle cose, dall'altro c'è però un approccio un po' ironico che secondo fa suo quello che diceva De Certeau, nella sua *Historiographie* in cui diceva: "Tutte le storie nascono da un paradosso. Le storie cominciano lì dove finisce la nostra conoscenza" e questo è uno dei segreti non detti di tutti gli storici. Loro provano a scavare il più possibile ad un certo punto non trovano più niente e la storia comincia lì. E un po' i miei progetti sono così costruiscono anche un po' una storia alternativa, consapevole del fatto che ho messo insieme le cose nel modo più interessante per me.



Emilio Vvarella, *An Other Shape of me, Genesis*, frame da videoinstallazione



BIBLIOGRAFIA:

Aliprandi, Beljoioso, Calò, D'ercole, Gusmani, *Oltre l'immagine. Inconscio e fotografia*, Postcart Edizioni, 2015

G. Anders, *L'uomo è Antiquato*, Vol.1, Bollati Boringhieri, 2007

AA. VV., *I Sintomi Comportamentali e Psicologici della Demenza*, Regione Lombardia, 2010

J. Assman, *La memoria culturale, tradizioni*, Einaudi, 1997

L.Barreca, *Arte e tecnologia. Dalle avanguardie storiche alla new media art*, Aracne, 2013

R. Barthes, *La Camera Chiara*, Einaudi; 2° edizione, 2003

C.M.Belfanti, *Storia culturale del Made in Italy*, Il Mulino; 1° edizione, 2019

S.Bernardi, F.Dei, *La materia del quotidiano. Per un'antropologia degli oggetti ordinari*, Pacini, 2011

M. Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, Routledge, 2016.

Y.A. Bois, B. Buchloh, H. Foster, D.Joselit, R. Krauss, A. ura di E. Grazioli, *Arte dal 1900. Modernismo, antimodernismo, postmodernismo*, Zanichelli,

li, 2016

D. Calanca, *Relazioni sociali nel novecento*, Bononia University Press, 2006

V. Catricalà, *Media Art. Towards a New Definition of the arts in the age of technology*, Gli Ori, 2015

S.Damiani, *Arte e cultura digitale*, Aracne, 2020

R. Fogelman, *ASCII Graft and Glitch Art*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013

J.Gilmore, I.Moradi, A.Scott, *Glitch: Designing Imperfection*, Mark Batty Publisher, 2009

J. Lobur; L.Null, *The Essentials of Computer Organization and Architecture*, Jones and Bartlett Publishers, 2006

A. Lieury, *La memoria*, Il Saggiatore, 1996.

R.Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Institute of Network Cultures, 2011

I. Moradi, *Glitch : designing imperfection*, Mark Batty, 2009.

M.Nunes, *Errors: Glitch, noise and Jam in New Media Culture*, Bloomsbury, 2014

J.Sassoon, *Costruire storie di*

marca nei social media, Franco Angeli Edizioni, 2012

F. Scianna, *Lo specchio vuoto. Fotografia, identità e memoria*, Laterza Edizioni, 2017

S.Sontag, *Sulla Fotografia*, Einaudi, 2004
J. Von Neumann, *Computer e Cervello, Il Saggiatore*, 2021

F. Vaccari, *Fotografia e inconscio tecnologico*, Einaudi, 2011

G. Zinman, *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*, 2015.

website

ALCUNI RILIEVI SUL RAPPORTO TRA FOTOGRAFIA E MORTE, Stefano Ferrari, Aracne Magazine, 2011 (<https://aracne-rivista.it/wp-content/uploads/2011/10/stefano-ferrari.-la-fotografia-e-la-morte.pdf>)

CERVELLO E COMPUTER, Pietro Calisano e Sergio Nasi, Treccani, 2015 (<https://www.treccani.it/enciclopedia/cervello-e-computer/>)

COME FUNZIONANO L'ARTE E LA MEMORIA ALL'EPOCA DEI SOCIAL MEDIA?, Silvia Bottani, Exibart, 2014 (<https://www.exibart.com/politica-e-opinioni/come-funzionano-larte-e-la-memoria-allepoca-dei-social-media/>)

COSA PROMETTONO REALMENTE I COLLEGAMENTI TRA CERVELLO E COMPUTER?, Simone Valesini, Wired, 2017 (<https://www.wired.it/scienza/lab/2017/04/14/promesse-brain-computer-interface/>)

CYBERPUNK 2077 IN UN ESILARANTE VIDEO CHE RACCOGLIE I BUG E GLITCH

PIÙ DIVERTENTI E ASSURDI: HO VISTO COSE CHE VOI UMANI NON POTRETE IMMAGINARVI, Matteo Zibbo, Eurogamer, 2020 (<https://www.eurogamer.it/news-videogiochi-cyberpunk-2077-video-bug-glitch-piu-divertenti>)

DAVID SZAUDER THE GLITCHED PIXELNOIZZ, G. Bernard, Blog Personale, 2014 (<https://gbenard.wordpress.com/2014/01/18/david-szauder-the-pixel-noizz/>
<http://www.davidarielszauder.com/>)

EMILIO VAVARELLA: ARTE, ERRORI E TECNOLOGIA. UNA COSTANTE MESSA IN DISCUSSIONE, Andrea Tinterri, Artslife, 2020 (<https://artslife.com/2020/05/31/emilio-vavarella-arte-errori-e-tecnologia-una-costante-messa-in-discussione/>)

EMILIO VAVARELLA: RE/PRESENTATION, Zero.Eu, 2023 (<https://zero.eu/it/eventi/271772-emilio-vavarella-re-presentation-bologna/>)

EVE ONLINE TRINITY BREAKS PCS EXPANSION PACK FOR ONLINE SCI-FI GAME DELETES BOOT.INI FILE OF WINDOWS XP USERS WHO UPGRADE; DEVELOPER PULLS UPDATE, PROFUSELY APOLOGIZES, Brendan Sinclair, Gamespot, 2007 (<https://www.gamespot.com/articles/eve-online-trinity-breaks-pcs/1100-6183718/>)

FERDINANDO SCIANNA: LA FOTOGRAFIA COME IL RACCONTO DELLA NOSTRA MEMORIA, Angelica Moschin, La voce di New York, 2021 (<https://lavocedinyork.com/arts/arte-e-design/2021/05/31/ferdinando-scian>)

GLI ERRORI ALL'INTERNO DEI SOFTWARE: BUG, GLITCH E SECCATURE VARIÉ, Enzo Noviello, The wise magazine, 2017 (<https://www.thewisemagazine.it/2017/11/17/errori-nei-software-bug-glitch/>)

GLITCH, QUANDO L'ERRORE DIVENTA ARTE. INTERVISTA A EMILIO VAVARELLA, Maria Chiara Wang, Objects.,



2019 (<https://www.objectsmag.it/glitch-quando-lerrore-diventa-arte-intervista-a-emilio-vavarella/>)

IL CERVELLO È UN COMPUTER DIGITALE?, John R. Searle, Rivista di filologia contigua, 2003 (<http://filologiaincognitiva.let.uniroma1.it/cervello.html>)

IL LUNGO PATTO TRA LA FOTOGRAFIA E LA MORTE. UN INCONTRO CON SUSAN SONTAG, Francesca Borrelli, Il Manifesto, 2003 (<http://www.sagarana.net/archivio/lavagne/lavagne/120>)

IL PUNCTUM COME GLITCH NELL'ARTE CONTEMPORANEA: L'ARTE DI ROSA MENKMAN, Articolo di Claire Burke, Digicult, Settembre 2018, (<http://digicult.it/it/articles/the-punctum-as-glitch-in-contemporary-art/>)

LA FOTOGRAFIA, IL TEMPO, IL RICORDO, LA MEMORIA, LA STORIA Giorgio Rossi, Nocsensei, 2020 (<https://www.nocsensei.com/letture/giorgiorossi/la-fotografia-il-tempo-il-ricordo-la-memoria-la-storia-seconda-parte/>)

LA FOTOGRAFIA, IL TEMPO, IL RICORDO, LA MEMORIA, LA STORIA Giorgio Rossi, Nocsensei, 2020 (<https://www.nocsensei.com/letture/giorgiorossi/la-fotografia-il-tempo-il-ricordo-la-memoria-la-storia-seconda-parte/>)

LA FOTOGRAFIA: UN CONTENITORE DI RICORDI ED EMOZIONI, Cristiana Frattesi, Riflessioni sulla quotidianità, 2018 (<http://www.cristiana-frattesi.it/2018/10/21/la-fotografia-un-contenitore-di-ricordi-ed-emozioni/>)

L'OBSOLESCENZA PROGRAMMATA DELL'ESSERE UMANO, Giulia Viganò, The Vision, 2017 (<https://thevision.com/scienza/umani-cyborg/>)

'MY DREAM IS FOR AI AND BRAIN ORGANOIDS TO EXPLORE EACH OTHER'S CAPABILITIES', Intervista Thomas Hartung, Liad Hollender, Frontiers science, 2021 (<https://blog.frontiersin.org/2023/02/28/thomas-hartung-organoid-intelligence/>)

POLE, FADING. Gianfranco Marmoro, Ondarock, 2020 (<https://www.ondarock.it/recensioni/2020-pole-fading.htm>)

POLE, FADING. Jessy Dorris, Pitchfork, 2020 (<https://pitchfork.com/reviews/albums/pole-fading/>)

SEMIOTICA DELLA FINE: IL GLITCH E LA TURBO-VIOLENZA DELLE IMMAGINI, Alessandro Sbordonì, Charta Sporca, 2022 (<https://www.chartasporca.it/semi-otica-della-fine-il-glitch-e-la-turbo-violenza-delle-immagini/>)

TESSITURA, MEMORIA E TECNOLOGIA. INTERVISTA A EMILIO VAVARELLA, Cecilia Pavone, Artribune, 2020 (<https://www.artribune.com/professionieprofessionisti/who-is-who/2020/09/intervista-emilio-vavarella-mostra-gagliano-del-capo/>)

THE AESTHETICS OF FAILURE: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music, Kim Cascone, Computer Music Journal, Vol. 24, No. 4, Winter, 2000 (<https://www.jstor.org/stable/3681551>)

TUTTA LA VITA IN UNA MEMORIA DIGITALE, Elysa Fazzino, Il sole 24 Ore, 2006 (https://st.ilsole24ore.com/art/SoleOnline4/Tecnologia%20e%20Business/2006/12/DGT_MEMORIES_ALLLIFELONG01120FAZZINO.shtml)

