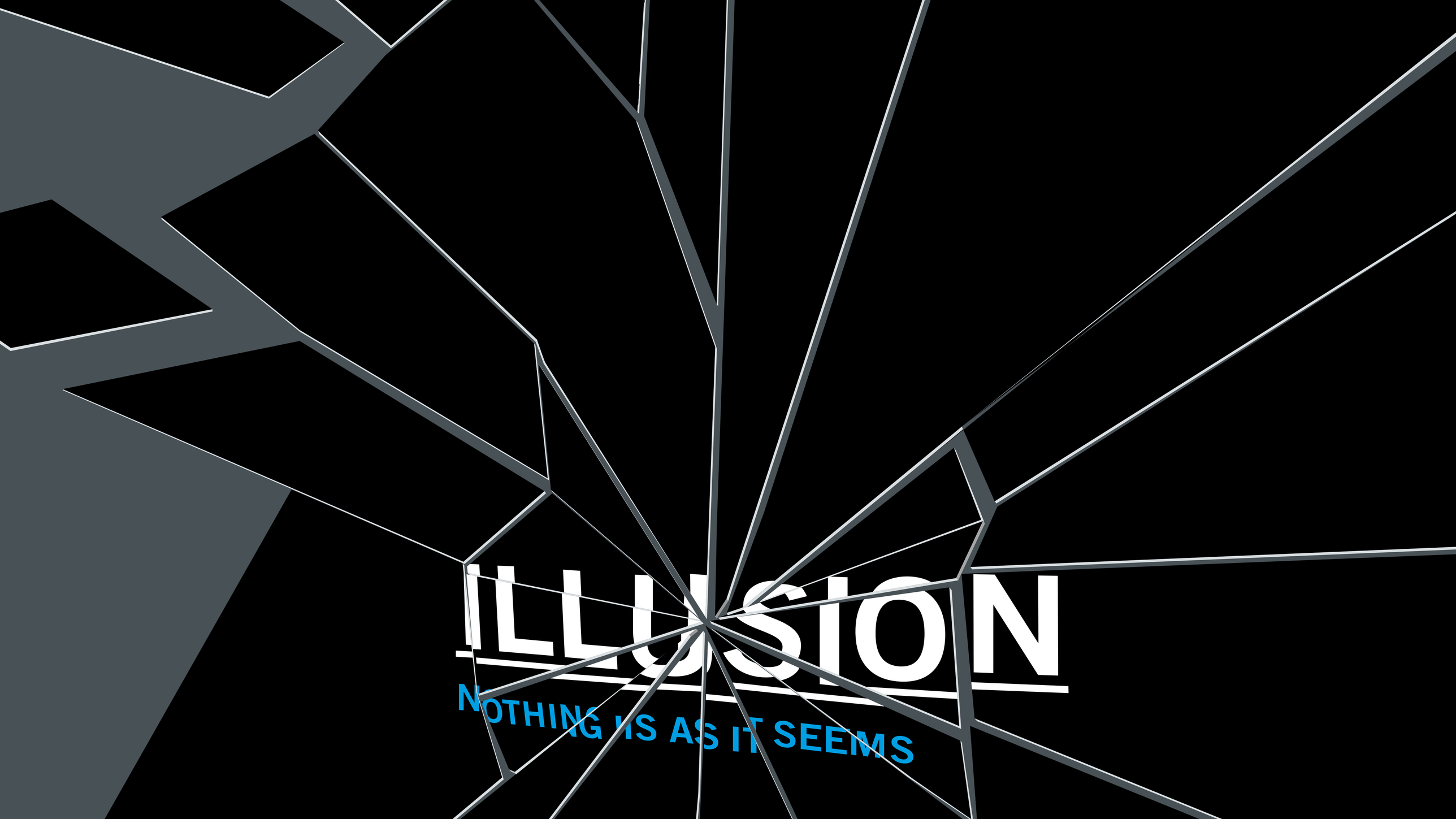

ILLUSION
NOTHING IS AS IT SEEMS

SCIENCE GALLERY

Trinity College Dublin
Coláiste na Tríonóide, Baile Átha Cliath
The University of Dublin

Università
Ca'Foscari
Venezia

OPIFICIOINNOVA

Questa versione di ILLUSION: NOTHING IS AS IT SEEMS è stata allestita per la prima volta alla Science Gallery dell'Università Ca' Foscari di Venezia, basata su un progetto sviluppato alla Science Gallery del Trinity College di Dublino.

ILLUSION

INDICE

NOTHING IS AS IT SEEMS 4
ALL THE UNIVERSE IS FULL OF THE LIVES OF PERFECT CREATURES 6
BOTTLE MAGIC 7
COLUMBA 8
COUNTER 9
CUBES 10
DELICATE BOUNDARIES 11
MOIRÉ MATRIX: HYBRID FORM 12
MOTION AFTER EFFECT ILLUSION 13
PENROSE PATTERN & FIGURE-GROUND 14
SIGNIFICANT BIRDS 15
SUPERMAJOR 16
THE HURWITZ SINGULARITY 17
THE POINT OF PERCEPTION 18
TITRE VARIABLE Nº 9 19
TYPOGRAPHIC ORGANISM 20
UNTITLED 21
WHAT WE SEE 22
YOU. HERE. NOW. 23
PARTNER SPONSOR & CO 24
CURATORI / CURATORS 25

NOTHING IS AS IT SEEMS

ILLUSION

“Le illusioni stravolgono
i sensi e disorientano
il pensiero logico.
La mente umana si lascia
ingannare facilmente.
Questa esposizione
interattiva unisce magia
e psicologia, illusioni ottiche
e ragionamento scientifico,
confusione e chiarezza.”

Dobbiamo sempre fidarci di quello che abbiamo davanti agli occhi? Possiamo fidarci dei nostri sensi? La tecnologia ha reso le cose più chiare o ha confuso le linee di demarcazione tra realtà e finzione? La realtà è davvero come ci appare? Le illusioni stravolgono i sensi e confondono il ragionamento logico. La mente umana si lascia ingannare facilmente.

ILLUSION: NOTHING IS AS IT SEEMS offre uno sguardo all’interno della mente umana attraverso l’esplorazione delle motivazioni e dei meccanismi dell’inganno sensoriale.

Questa esperienza multimediale unisce magia e psicologia, illusioni ottiche e ragionamento scientifico, confusione e chiarezza. Indaga come la percezione sostiene il nostro modo di vedere, sentire, pensare e capire il mondo. Mostra come ciò che percepiamo sia molto spesso radicalmente diverso dalla realtà che osserviamo con gli occhi. Ad esempio, consideriamo il classico trucco della moneta scomparsa che sfrutta il fenomeno noto come “retention vanish”: un momento di vuoto nella percezione cerebrale causa nell’osservatore l’illusione di continuare a vedere la moneta nella mano sinistra ancora qualche secondo dopo che non c’è più. Quest’immagine illusoria si crea perché i neuroni visivi continuano a trasmettere e la nostra percezione della realtà è in ritardo di un centesimo di secondo rispetto a ciò che accade in realtà.

Gli illusionisti sono esperti nello sfruttare le illusioni cognitive a loro vantaggio e recentemente gli scienziati hanno cominciato ad utilizzare queste tecniche combinandole con ritrovati tecnologici per capire meglio il funzionamento del nostro cervello. La magia può sembrare un’improbabile strumento di ricerca, ma ha contribuito a produrre diversi articoli scientifici sugli argomenti più disparati. È particolarmente interessante notare come i fenomeni sensoriali e cognitivi alla base della percezione possano essere manipolati, e scoprire come per secoli artisti, scienziati ed illusionisti abbiano sfruttato questi fenomeni per creare illusioni per disorientare la mente ed i sensi.

ILLUSION offre una serie di opere che trattano diversi tipi di illusioni, da Significant Birds di Nye Parry, una illusione uditiva che esplora come un’unica onda sinusoidale venga isolata da dalla registrazione di una voce umana, a Cubes di Jennifer Townley, una scultura in alluminio basata su un motivo geometrico di rombi che danno l’illusione di vedere sei cubi, mentre in realtà i cubi percepiti risultano dalla composizione di tre rombi. Un’altra opera, The Hurwitz Singularity di Jonty Hurwitz, porta l’osservatore ad interagire con la struttura compositiva prima ancora che l’illusione sia rivelata..

Come i moderni illusionisti, la ricerca più avanzata si occupa di come le nostre menti ci facciano vedere cose che non sono in realtà di fronte a noi – di come niente è come sembra.

Cosa significa dunque tutto questo e come ci influenza nel quotidiano? Siamo in grado di controllare la nostra predisposizione all’illusione? La facilità con cui siamo ingannati in alcune circostanze è un vantaggio? Possiamo usare quella capacità profondamente umana di vedere e sentire cose che non ci sono per migliorare in qualche modo la nostra vita? Forse.

ILLUSION

NOTHING IS AS IT SEEMS

"Illusions distort the senses and mystify our logical thinking.
The human mind can be easily fooled.
This exhibition joins magic with psychology, optical illusions with scientific reasoning and confusion with clarity."

Should we always believe what we see right in front of us? Can you trust your senses? Has technology made things clearer or muddied the waters between reality and fiction? And is anything really as it seems? Illusions distort the senses and mystify our logical thinking. The human mind can be easily fooled.

ILLUSION: NOTHING IS AS IT SEEMS offers an insight into the human mind through an exploration of the motivations and mechanisms of sensory deception.

This exhibition joins magic with psychology, optical illusions with scientific reasoning, and confusion with clarity. It investigates how perception underpins the way we see, feel, think and understand the world. It shows how what we perceive is often radically different from the reality of what our eyes observe. For example, consider the classic vanishing coin trick which exploits this effect through a phenomenon known as 'retention vanish'. A lag in the brain's perception of motion causes the viewer to see a coin in the left hand for a few seconds after it is no longer there. This after image is created because the visual neurons are still firing and our perception of reality lags about one hundredth of a second behind actual reality.

Magicians are experts at using cognitive biases to their advantage and more recently scientists are borrowing such techniques and combining them with advances in technology to gain a greater understanding of how the brain works. Magic may seem an unlikely tool, but it has yielded several widely-cited research papers on a wide variety of topics. We find it particularly interesting how the sensorial and cognitive phenomena behind perception can be manipulated and how for centuries artists, scientists and magicians have exploited this to create illusions that boggle the mind and the senses.

ILLUSION offers a diverse range of artworks that deal with different types of illusions, from Significant Birds by Nye Parry, an auditory illusion that explores how a single sine wave can be picked out from recorded speech to sound like chirping birds, to Cubes by Jennifer Townley, an aluminium sculpture that is based on a geometric pattern of diamonds that gives the optical illusion of six cubes, when in fact the cube you see only consists of three diamond shapes grouped together. Another work, The Hurwitz Singularity by Jonty Hurwitz, makes the viewer actively engage with the piece's structural composition before the illusion can be revealed.

Similar to contemporary illusionists, cutting-edge research is also concerned with why our brains make us see things that aren't really there - why nothing is as it seems.

So what does all of this mean and how does it affect our day-to-day lives? Can we control our susceptibility to illusion? Is our tendency to be deceived an advantage in some circumstances and can we use that very human ability - to see and feel things that aren't there - to benefit our lives in some way? Perhaps.

ALL THE UNIVERSE IS FULL OF THE LIVES OF PERFECT CREATURES

Installation, 2012
Karolina Sobecka (PL)

Parte del mio interesse per questo progetto risiede nella combinazione tra mondo virtuale e fisico, nell'inserire una patina di immaginazione nel mondo fisico che conosciamo. La connessione tra causa ed effetto rimane in essere, sebbene leggermente potenziata. Il familiare si trasforma in inesplicabile, spingendoci a riconsiderare i meccanismi della percezione, dell'interazione e delle relazioni con gli altri. Questa installazione ci dà la possibilità di interagire con l'immagine simbolica di un animale 'in comunicazione' con lo spettatore. "
- Karolina Sobecka

"Part of my interest in this project lies in the combination of the virtual and physical world inserting a layer of imagination into a physical world we know. The chain of cause and effect remains in place, although slightly augmented. The familiar is transformed into the uncanny, prompting us to see the mechanics of perception, interaction, and relationships with others anew. This installation gives us a chance to interact with a symbolic image of an animal 'in communication' with the viewer."
- Karolina Sobecka

In questo specchio interattivo, il movimento e le espressioni dello spettatore sono imitate dalla testa di un animale sovrapposta al riflesso di chi guarda. L'effetto risultante indaga le teorie sui neuroni-specchio e invita lo spettatore a mettere in discussione l'autocoscienza, l'empatia e la comunicazione non verbale. Ogni volta che una persona si avvicina allo specchio compare un animale diverso. Gli animali rappresentano specie diverse nello spettro dell'addomesticazione. L'animale imita le espressioni facciali dello spettatore, inframmezzandole con le sue espressioni autonome. Lo spettatore, a sua volta, è spinto a imitare quelle espressioni animali, interpretando appieno il ruolo.

In this interactive mirror, the viewer's movement and expressions are mimicked by an animal head which is overlaid on the viewer's reflection. The resulting effect explores theories around mirror neurons and invites the viewer to question issues of self-awareness, empathy and non-verbal communication. A different animal appears every time a person stands in front of the mirror. The animals represent species from across the spectrum of domestication. The animal mimics the viewer's facial expressions, interspersing them with its own independent ones. The viewer then feels compelled to enact those animal expressions, fully inhabiting the role.

The image of a goat (one of the five animals in the mirror) appears over the viewer's reflection and mimics her facial expression.

BOTTLE MAGIC

Installation, 2000
Jeff Scanlan (US)

"Nel 1996, lessi un articolo sulla morte di Harry Eng e la sua incredibile arte delle bottiglie impossibili. Volevo capire come venissero realizzate. Purtroppo, essendo questa forma d'arte estremamente complessa, laboriosa e occulta, feci fatica a trovare informazioni. Decisi così di pensare come un mago, passando i successivi tre anni e mezzo a distruggere molte bottiglie e rovinare centinaia di mazzi di carte, insieme ad altri oggetti, alla ricerca del segreto di quest'arte. Raggiunsi finalmente l'obiettivo quando riuscii a mettere dentro una bottiglia una saponetta di Lava, ancora confezionata. Da allora, come Harry Eng, iniziai a mettere, mazzi di carte, palline da baseball, ping-pong, tennis e golf. Riuscii poi a mettere anche un paio di forbici, dei lucchetti, dei cavatappi e varie paia di scarpe sportive. Mi sentii come se stessi mantenendo viva l'eredità di Harry, ricreando il suo lavoro con le bottiglie." - Jeff Scanlan

La bottiglia impossibile è una specie di puzzle meccanico. È una bottiglia con un oggetto all'interno che apparentemente non sembra poter passare dal collo della bottiglia. L'illusione perciò consiste nella domanda: come è riuscito a entrarci? Queste bottiglie non sono state tagliate, scaldate o raffreddate e non sono state soffiate intorno all'oggetto. Non sono state manipolate in alcun modo, in alcuna forma e in alcuna maniera. Tutti gli oggetti imbottigliati sono perfettamente intatti.

"In 1996, I read an article about the passing of Harry Eng and his incredible bottle art. I wanted to learn how these bottles were made. Unfortunately, because this art form is so difficult, time consuming and secretive, not much information was available. I decided to think like a magician. I spent the next three and a half years breaking many bottles and ruining hundreds of decks of cards, along with other objects, in pursuit of this art form. I finally achieved my goal when I put a bar of Lava soap, still packaged, into a bottle. Since then, like Harry Eng, I've put decks of cards, baseballs, ping-pong, tennis, and golf balls into bottles. I've also put pairs of scissors, padlocks, corkscrews and pairs of gym shoes. I feel like I'm keeping Harry's legacy alive by re-creating his bottle work." - Jeff Scanlan

An impossible bottle is a type of mechanical puzzle. It is a bottle that has an object inside it that does not appear to fit through the mouth of the bottle. The illusion therefore resides in the question: How was the object put into the bottle? These bottles have not been cut, heated or cooled and the bottle was not blown around the item. They have not been manipulated in any way, shape, or manner. Each item inside the bottles is still perfectly usable.

Photo: Jim Newberry

COLUMBA

Installation, 2012
Roseline de Thelin (FR)

"Comportandomi come un 'apprendista mago' che gioca con i trucchi digitali e le percezioni cerebrali, mi posiziono al confine con la realtà. Credo che l'uso delle nuove tecnologie aprirà le porte a una coscienza espansa e ad una maggiore funzione cerebrale. Quando indossiamo occhiali che ci permettono di vedere i campi magnetici che appartengono a tutti gli esseri sulla Terra, ho la sicurezza che la nostra percezione della realtà si trasformerà ed espanderà. Cerco di anticipare questo momento e di renderlo reale. "
- Roseline de Thelin

"Acting as a 'neo-magician' playing with digital tricks and brain perceptions, I sit upon the border of reality. I intuitively believe the use of new technology will open doors to expanded consciousness and heightened brain function. When we wear glasses that enable us to see the magnetic fields belonging to all beings, our perception of reality will for certain be transformed and expanded. I try to anticipate this moment, and make it real."
- Roseline de Thelin

Columba prende il nome dalla piccola, flebile costellazione *Columba Noachi* (la colomba di Noè) e rappresenta simbolicamente la nostra coscienza in espansione. Riprendendo la serie degli Homos Luminosos, il nuovo membro della famiglia è una bambina, seduta su una costellazione composta da cristalli di quarzo. Realizzata con fibre ottiche, quest'opera unisce l'uso delle tecnologie digitali all'abilità manuale. *Columba* è stata inizialmente creata con una mappatura tridimensionale, quindi modellata a mano con migliaia di punti di luce e centinaia di fibre ottiche. Roseline de Thelin è rappresentata dal Kinetica Museum.

Columba is named after the small, faint star constellation *Columba Noachi* (Noah's Dove) and symbolises our growing consciousness. Continuing the series of Homos Luminosos (Luminous Humans), this new member of the family is a young girl sitting in a constellation of quartz crystal stars. Made of optic fibres, this work combines digital technology and craftsmanship. *Columba* was initially created digitally as a three-dimensional mapping piece and then hand carved into thousands of light points across hundreds of optic fibers. Roseline de Thelin is represented by the Kinetica Museum.

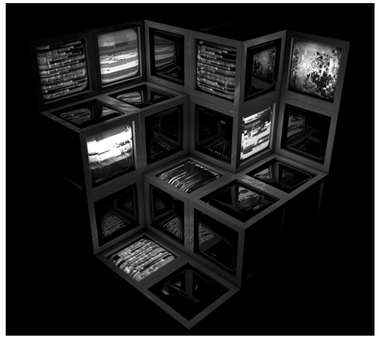
Photo: Roseline de Thelin

COUNTER

Installation, 2013
Anthony Murphy (IE)

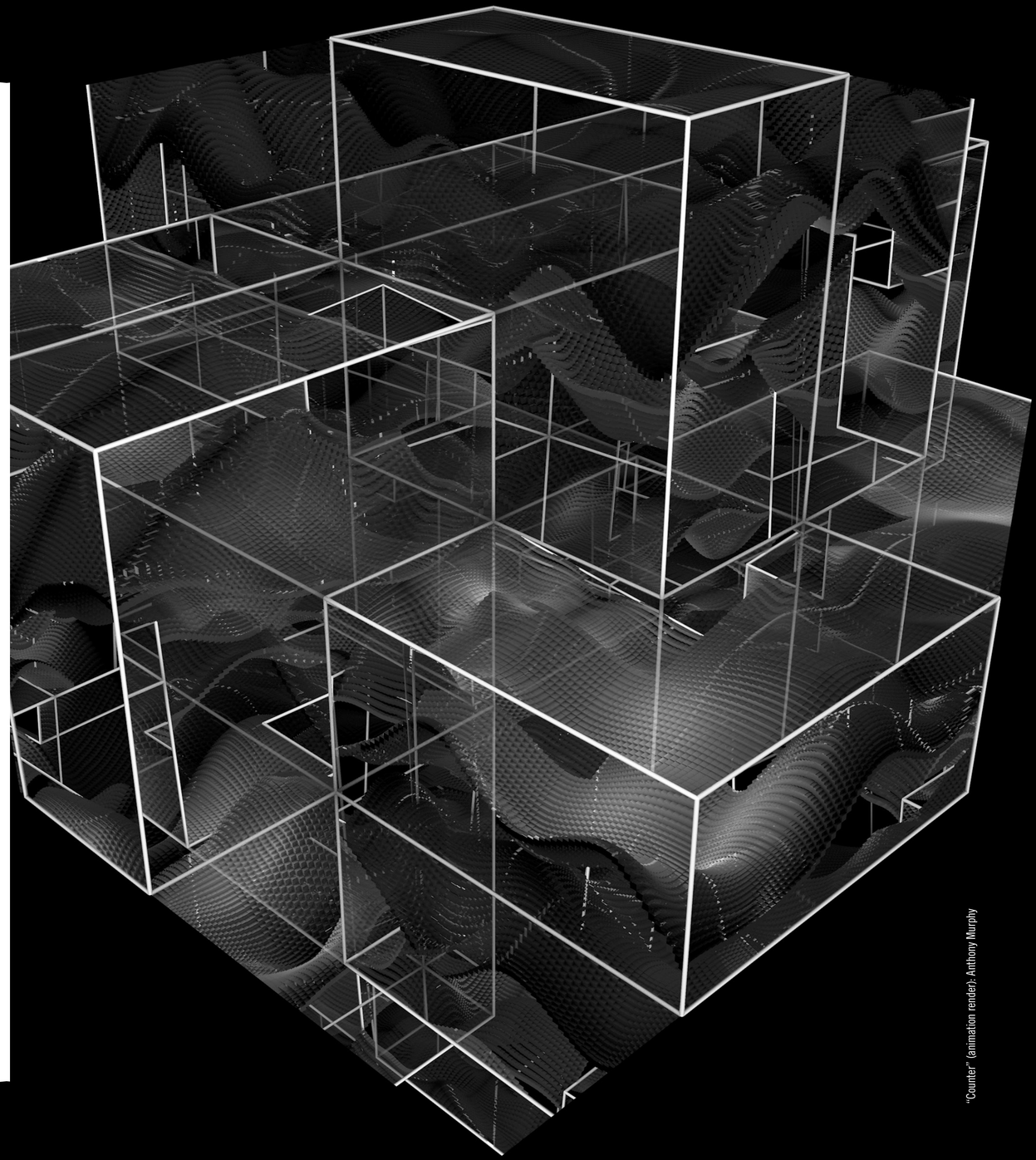
"Traendo ispirazione tanto dalle paranoie ossessive quanto dal paradossale, il mio lavoro indaga il potenziale dell'installazione nel creare false esperienze di oggetti inesistenti, sovrapponendo l'illusorio al reale. Nel tentativo di indurre lo spettatore a mettere in discussione la propria percezione, utilizzo la prospettiva ingannevole e l'illuminazione alterata, creata in pacchetti di animazione 2D e 3D. Utilizzando sorgenti luminose e geometrie create al computer, il mio scopo è quello di sfidare l'esperienza del pubblico con gli oggetti del mondo reale, presentando una serie di strutture alternative al posto di un unico oggetto materiale e statico. Il video-mapping è un tipo di animazione che trae spunto da tecniche pittoriche quali il trompe l'oeil e l'anamorfismo. Entrambe le tecniche dipendono fortemente dalla posizione dello spettatore rispetto all'opera, nonché dalla sua inclinazione ad essere ingannato". - Anthony Murphy

"Inspired as much by paranoia as by paradox, my work investigates the potential of structures to create false experiences of non-existent objects by layering illusion upon the real. In attempting to draw the viewer into questioning their perception, I employ trick perspective and fake lighting created in 2D and 3D animation packages. Using in-silico light-sources and geometry, it is my aim to challenge the audience's experience of real world objects, presenting them with a variety of alternative structures instead of just one static, material object. Video mapping is an animated progression from painting techniques such as trompe l'oeil and anamorphism-both of which are techniques which rely heavily on the viewer's position in relation to the work, as well as the viewer's willingness to be deceived." - Anthony Murphy



Counter è una struttura videomappata che mira a sospendere momentaneamente la realtà degli spettatori stringendo legami tra i suoi elementi digitali e fisici che sono a un tempo in simbiosi e in contraddizione. È pensata per ingannare le percezioni dello spettatore come una versione moderna e animata di trompe l'oeil, cioè appunto un «inganno dell'occhio». Man mano che si evolve, l'opera effettua una serie di alterazioni, il cui scopo è stimolare gli spettatori a dubitare la propria esperienza dell'opera stessa, nel tentativo di sfumare la linea tra definizione fisica e digitale.

Counter is a video-mapped structure which aims to temporarily suspend the viewer's reality by forging relationships between the digital and physical elements of the piece that are at once symbiotic and contradictory. It is designed to trick the viewer's perception as a modern, animated version of the technique of trompe l'oeil, which translates from French as 'deceive the eye'. As the work evolves it carries out a number of alterations, the purpose of which is to encourage the viewer to question their experience of the work by attempting to blur the line between a physical and digital definition.



"Counter" (animation render). Anthony Murphy

CUBES

Installation, 2013
Jennifer Townley (NL)

"I motivi geometrici che fanno vedere al cervello umano cose che non sono realmente lì, come artista, mi hanno sempre affascinato. Mi sono imbattuto in questo motivo di rombi e mi sono chiesto cosa sarebbe accaduto se l'avessi combinato con il movimento. Cubes è il risultato di questo esperimento. Il lavoro è stato realizzato all'interno del mio laboratorio che ha numerose limitazioni, ma potrebbe anche nascere su un muro molto grande, o addirittura ricoprire un intero edificio".
- Jennifer Townley

"Geometric patterns that make the human brain see things that are not really there have always been a fascination for me as an artist. I came upon this pattern of diamonds and it made me wonder what would happen if it were to be combined with movement, and Cubes is the result of this experiment. The work is made within the possibilities and boundaries of my workshop but could also become a very large wall - or even building-covering sculpture."
- Jennifer Townley

Cubes è una scultura cinetica, meccanica, basata su un motivo geometrico di rombi che realizza l'illusione ottica di sei cubi, mentre in realtà i cubi percepiti risultano semplicemente dalla giustapposizione delle tre forme romboidali. L'opera sfrutta la trasformazione del movimento e della forza interna alla macchina e la unisce al funzionamento combinato di meccanismi indipendenti, così come un cervello – a sua volta una macchina – reagisce ai movimenti ripetitivi. I rombi di alluminio sembrano collegarsi sempre a un altro cubo, così da avere un impercettibile effetto ipnotico su chi li osserva.

Cubes is a kinetic, mechanical art sculpture based on a geometric pattern of diamonds that gives the optical illusion of six cubes, when in fact the perceived cubes only consist of three diamond-shaped forms grouped together. The piece uses the transformation of motion and power that takes place within a machine and the way the independent mechanisms work together to explore how the brain responds to repetitive movements. The diamond shapes seem to reconnect themselves with a different shape again and again, inducing a subtle, hypnotic effect.

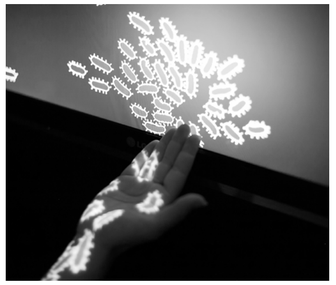
Photo: Jennifer Townley

DELICATE BOUNDARIES

Installation, 2007
Chris Sugrue (US)

"Delicate Boundaries esplora la comprensione e le aspettative dell'uomo rispetto alle interfacce e all'interattività, utilizzando immagini reattive e comportamenti realistici attraverso un ambiente giocoso. Le illusioni si verificano su diversi livelli: prima c'è l'illusione che gli insetti escano dallo schermo; poi, attraverso interazioni ludiche, lo spettatore spesso proietta le proprie interpretazioni ed esperienze. In certi casi gli spettatori affermano di poter sentire gli insetti che strisciano sulla propria pelle, pur consapevoli che si tratti di soli fasci di luce!"
- Chris Sugrue

"Delicate Boundaries explores our expectations and understanding of interfaces and interactivity, using reactive visuals and lifelike behaviours to create a playful environment. The illusions occur on several levels: first there is the illusion of the bugs leaving the screen; then through playful interactions, the viewer often projects their own interpretations and experiences. Some say they can feel the bugs crawling on them while knowing it is only light!"
- Chris Sugrue



L'integrazione delle tecnologie digitali nella vita quotidiana sta confondendo sempre di più il confine tra virtuale e reale. Delicate Boundaries crea uno spazio che permette ai mondi chiusi dentro ai nostri apparecchi digitali di uscire sul piano fisico. Dentro il monitor di un computer si contorce e si concentra un mondo di organismi. Quando si tocca lo schermo, questi piccoli insetti fatti di luce sciamano verso il punto del contatto. Sembra che escano dallo schermo del computer e spesso stupiscono gli spettatori nel momento in cui cercano di emergere dalla loro esistenza virtuale.

As digital technologies have become embedded in everyday life, the line between the virtual and real is becoming increasingly blurred. Delicate Boundaries creates a space that allows the worlds inside our digital devices to move into the physical realm.Inside a computer monitor, a world of organic forms wriggle and flock. When the screen is touched, these small bugs made of light swarm towards the point of contact. They appear to emerge from the computer screen, often surprising their audience as they try to abandon a virtual existence.

Photo: Chris Sugrue

MOIRÉ MATRIX: HYBRID FORM

Installation, 2013

Shelley James, blown by Liam Reeves (UK)

“Considerando i percorsi visivi che si sono evoluti prima della diffusione del vetro e gli spunti che usiamo per orientarci, le qualità di trasparenza, riflettenti e ingrandenti del vetro sono del tutto paradossali e generano illusioni avvincenti e disorientanti. Il materiale è meravigliosamente permeabile e dinamico ed attrae letteralmente lo spettatore, i suoi compagni e l’ambiente nel processo creativo. Questo pezzo fa parte di una serie che gioca con il rapporto tra i ritmi creati dal dialogo tra spazi interni ed esterni, lavorando con luci e ombre per riflettere su dove inizia e finisce l’oggetto.”

- Shelley James

Quest’opera unisce la capacità d’ingrandimento del vetro e la precisione grafica della stampa per scatenare un conflitto tra questi segnali e creare uno spazio paradossale in cui la relazione dietro/davanti e vicino/lontano si ribalta costantemente. Quando l’oggetto ruota, il contrasto si accentua. Quando l’opera è illuminata, il paradosso si estende al di là dell’oggetto per creare motivi di luci e ombre che creano l’apparenza paradossale di una forma al tempo stesso solida e trasparente, materiale e virtuale.

“When it comes to the visual pathways that evolved in a pre-glazed world and the cues that we use to orient ourselves, the transparent, reflective and magnifying qualities of glass are entirely paradoxical and generate compelling and disorienting illusions. The material is wonderfully permeable and mobile, literally drawing the viewer, their companions and the environment into the creative process. This piece is one of a series which plays with the relationship between the rhythms created by the dialogue between internal and external spaces, working with light and shade to consider where the object begins and ends.”

- Shelley James

This work combines the magnifying qualities of glass and the graphic precision of print to set up a conflict between these signals, creating a paradoxical space where the relationship between front and back, near and far is constantly switching. When the object revolves, the conflict is exacerbated. When the piece is lit, the paradox extends beyond the object to create patterns of light and shade that compound the paradoxical appearance of a form that is both solid and transparent, material and virtual.

Moire Matrix Series. Hybrid Form detail Hot Glass 2013 - Shelley James
Blown by: Liam Reeves - Photo: Ester Segarra

MOTION AFTER EFFECT ILLUSION

Installation, 2013
Helen Mac Mahon (IE)

"Il Motion Aftereffect è l'illusione di movimento nell'immagine visiva causato da precedente esposizione al movimento nella direzione opposta. Ad esempio, quando si guardano le rocce accanto ad una cascata può sembrare che scivolino verso l'alto dopo che lo spettatore ha guardato il flusso d'acqua per un periodo di circa 60 secondi. L'illusione ha origine nella corteccia visiva e nasce dall'adattamento selettivo nelle cellule sintonizzato per rispondere alla direzione del movimento."
- Helen Mac Mahon

"The motion aftereffect is the illusion of motion in the visual image caused by prior exposure to motion in the opposite direction. For example, when one looks at rocks beside a waterfall they may appear to drift upwards after the viewer has looked at the flowing water for a period of about 60 seconds. The illusion originates in the visual cortex, and arises from selective adaptation in cells tuned to respond to movement direction."
- Helen Mac Mahon

Motion Aftereffect Illusion consiste in due dischi con una spirale che può ruotare verso l'interno o verso l'esterno. Tra i due dischi c'è uno specchio. Quando lo spettatore fissa il centro di una delle spirali rotanti per circa un minuto e poi guarda la propria immagine allo specchio, l'effetto creerà l'illusione di una testa che si rimpicciolisce o s'ingrandisce. Come ogni effetto analogo, anche questo si può spiegare con la "fatica" delle cellule nervose nel codificare una direzione del movimento. Lo stimolo costante in una direzione di movimento fa sì che nel cervello i percettori si abituino al movimento ininterrotto o "si affatichino". Quando però si toglie lo stimolo, i percettori nella direzione opposta lanciano un segnale più forte per qualche secondo a causa dello sbilanciamento tra i due gruppi.

Motion Aftereffect Illusion consists of two discs with spiral images capable of inward or outward motion. In between these two discs is a mirror. When the viewer looks at the centre of one of the rotating spirals for approximately one minute, then looks into the mirror, the motion aftereffect will create the illusion that their head is either shrinking or growing. Like all aftereffects, this can be explained in terms of the 'fatigue' of nerve cells encoding for one motion direction. A constant stimulus in one motion direction will result in nerves becoming accustomed to it or 'fatigued'. When the stimulus is removed, the motion detectors in the opposite direction produce a stronger signal for a few seconds as a result of the balance between these groups being disrupted.

Motion Aftereffect Spiral
Image: Susan Brennan

PENROSE PATTERN & FIGURE-GROUND

Installation, 2013
Shelley James (UK)

“La connessione - e frequente disconnessione - tra apparenza ed esperienza è stata un tema centrale della mia opera per molti anni. La percezione dello spazio è di particolare interesse perché coinvolge due diversi tipi di sguardo allo stesso tempo: lo sguardo considerato, che raccoglie informazioni per il riconoscimento e la comprensione, e il flusso di segnali utilizzati per dirigere l’azione fisica, alla ricerca di confini per valutare le relazioni con il corpo dello spettatore. Il vetro float è un materiale meraviglioso con cui giocare in questo contesto: le righe stampate appaiono sospese in uno spazio che è sia presente che assente, piatto e profondo, mentre gli schemi ritmici generati dalla giustapposizione di strati molteplici spingono il processo dinamico che trasforma una sconcertante serie di segnali contrastanti in un’illusione coerente dello spazio.”
- Shelley James

Quest’opera utilizza le figure di interferenza moiré per creare illusioni di profondità e movimento. Mentre lo spettatore si sposta intorno all’opera, ogni semplice struttura - quattro pannelli di vetro stampato in bianco e nero con linee parallele e oblique - diventa evidente. Visti di lato, i pannelli sono fragili e inconsistenti, ma, appena cambia l’angolatura, diventano improvvisamente schermi solidi su cui dei motivi ritmici sembrano correre in direzioni diverse su piani diversi.

“The connection - and frequent disconnection - between appearance and experience has been a central theme of my work for many years. Perception of space is of particular interest because it engages two different types of gaze at once: the considered look that gathers information for recognition and understanding, and the flickering stream of signals used to direct physical action, seeking out boundaries to gauge relationships with the viewer’s body. Float glass is a wonderful material to play with in this context - printed lines appear suspended in a space that is both present and absent, flat and deep, while the rhythmic patterns generated by multiple layers suggest the dynamic process that transforms a bewildering array of conflicting signals into a coherent illusion of space.” - Shelley James

These pieces use moiré interference patterns to create illusions of depth and movement. As the viewer moves around the work, each simple structure - four panes of glass printed with parallel and angled lines in black and in white - becomes apparent. Seen from the side, the panels are fragile and insubstantial. Yet as the angle of view changes, they suddenly appear as solid screens over which rhythmic patterns appear to run in different directions and on different planes.

Penrose pattern
Print on glass 2013
Shelley James
Photo: Ester Segarra

Figure ground
Print on glass 2013
Shelley James
Photo: Ester Segarra

SIGNIFICANT BIRDS

Installation, 2013
Nye Parry (UK)

"Scrittori come Richard L. Gregory hanno indagato su come le illusioni mettano a nudo le ipotesi percettive con cui ci poniamo in relazione al nostro ambiente. Mentre in genere gli esempi di questo tipo sono tutti tratti dal dominio visivo, Significant Birds lavora sulla teoria uditiva e la percezione del suono - e in particolare sulla percezione di linguaggio umano – completando e mettendo in contrasto entrambe con gli oggetti in esposizione. L'installazione inoltre evidenzia caratteristiche comuni all'udito e alla vista, principi di riconoscimento ed analisi di modelli connettivi e le loro differenze, come ad esempio l'importanza del consapevolezza temporale e spaziale nella percezione del suono."
- Nye Parry

"Writers such as Richard L. Gregory have investigated how illusions lay bare the perceptual hypotheses with which we approach our environment. Generally, though, the examples are drawn from the visual domain. Significant Birds draws on auditory theory and the perception of sound - and in particular the perception of human speech - and both complements and contrasts with other exhibits. It highlights features that are common to hearing and vision, principles of pattern recognition and parsing, and their differences, for example the importance of time and spatial awareness in the perception of sound."
- Nye Parry

In *Significant Birds* l'ascoltatore si trova di fronte a dodici gabbie di uccelli, ciascuna con un piccolo altoparlante. Da ognuno di questi esce un semplice "cinguettio", che in realtà è un'unica onda sinusoidale estratta dalla registrazione di una voce umana. Quando sentiamo una voce, l'orecchio la scompone in singole frequenze che sono ricostituite dal cervello nel suono comprensibile che sentiamo. Quando tutti e dodici sono in azione e in sincrono, chi ascolta sente quella voce ricostruita, sebbene nessun altoparlante contenga più di un suono "parziale". *Significant Birds* si concentra sulla voce perché è probabilmente il suono più riconoscibile nella cultura umana e siamo predisposti a prestare attenzione alle voci ogni volta che le sentiamo.

In *Significant Birds* the listener is confronted with a group of twelve bird cages, each containing a small loudspeaker. From each speaker a pure 'chirping' sound can be heard which is in fact a single sine wave extracted from a recording of speech. When we hear speech our ear breaks it down into individual frequencies which are then reconstituted by the brain into the meaningful sound we hear. When all twelve speakers are active and in perfect time with one another the listener hears the speech reconstructed, although no speaker ever contains more than its one single 'partial'. The work focuses on speech as it is perhaps the most recognisable sound in human culture and we are predisposed to focus in on voices whenever we hear them.

Bird:Cage. Royal Naval College 2012
Photo: Nye Parry

SUPERMAJOR

Installation, 2013
Matt Kenyon (US)

"Il titolo SUPERMAJOR è un termine derivato dalle "Seven Sisters", le sette compagnie petrolifere che hanno formato un cartello globale e hanno dominato la fornitura mondiale di petrolio dagli anni '40 agli anni '70. Durante le ricerche per SUPERMAJOR, ho passato molto tempo a guardare le riprese video della fuoriuscita di petrolio dalla piattaforma di perforazione oceanica Deepwater Horizon di proprietà della BP. L'apparentemente infinita e violenta fuoriuscita del petrolio nelle acque circostanti è totalmente diverso dal liquido dorato simile al miele che fuoriesce da una lattina d'olio. A causa della magnitudine di un evento come il disastro della Deepwater Horizon, c'è una certezza perversa che questa abbondanza di combustibili fossili non finisca mai. Questi disastri ci danno un'immagine chiara delle implicazioni di tale abbondanza e spreco e mi chiedevo quali altre forme potesse assumere questa fede. Così ho deciso di costruire SUPERMAJOR." - Matt Kenyon

"The title for SUPERMAJOR is a term derived from what was named the "Seven Sisters", the seven oil companies which formed a global cartel and dominated the world supply of oil from 1940s-1970s. When doing research for SUPERMAJOR, I spent a lot of time watching video footage of the BP Deepwater Horizon oil spill. The seemingly endless violent evacuation of oil into the surrounding water is starkly contrasted with the golden honey-like liquid poured out of a fresh can of oil. Because of the unimaginable scale of events like Deepwater Horizon, there is a macabre faith that this fossil fuel abundance may never end. These disasters give us a clear image of the implications of such abundance and waste. I wondered what other forms this faith might take. So I decided to build SUPERMAJOR." - Matt Kenyon

Quello che sale deve scendere. Queste parole descrivono non tanto una verità scientifica, quanto piuttosto una generalizzazione comune. Uno di questi vecchi barattoli di petrolio ha una fessura visibile da cui il liquido esce lentamente, cascando sul piedistallo e sul pavimento dello spazio espositivo. Ma il fatto strano è che, a ben guardare, il petrolio non sta sgorgando dal barattolo. Sembra invece che stia tornando piano piano, goccia dopo goccia, dentro il barattolo. A volte le gocce sembrano fluttuare sospese a mezz'aria. Altre volte, vanno all'indietro al rallentatore schizzando il piedistallo.

What goes up must come down. These words describe not so much a scientific truth, but rather a common generalisation. One of these oil cans has a visible fissure out of which oil slowly flows, cascading onto the pedestal and the gallery floor. However, upon closer inspection the oil isn't flowing out of the can. Instead, oil appears to slowly flow, drop-by-drop, back into the can. At times the drops of oil seem to hover unsupported in mid- air. At other times, the drops are in the process of a reverse slow motion splash onto the pedestal.

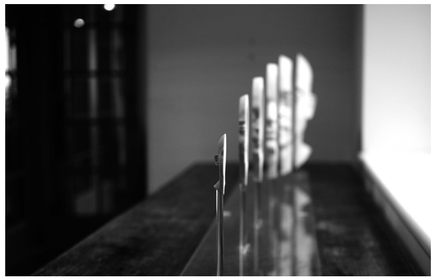
SUPERMAJOR Photo: Sarah Nesbitt
SUPERMAJOR detail Photo: Matt Kenyon

THE HURWITZ SINGULARITY

Installation, 2008
Jonty Hurwitz (ZA)

"Quest'opera deriva da una precisa scansione quadridimensionale della mia testa. Volevo catturare il mio essere fisico con tutti i dettagli consentiti dalla tecnologia. Mi è sembrato appropriato essere in grado di analizzare me stesso adoperando la massima risoluzione con cui la scienza moderna potesse registrare lo spazio-tempo. Questa scultura si è evoluta quando ero immerso nella terapia freudiana. Quattro giorni alla settimana sul divano ad intraprendere nuovi cammini partendo dal solco tracciato per la prima volta da Sigmund Freud. Dedico quest'opera al mio analista. Dottor Sanchez Bernal, questa è la singolarità di Hurwitz"
- Jonty Hurwitz

"This piece is calculated from a precise four dimensional scan of my own head. I wanted to capture my physical being in as much detail as technology allowed. It felt appropriate to be able to analyse myself at the highest resolution that modern science could record space-time. This sculpture evolved when I was deep in Freudian therapy. Four days a week on the sofa blazing new trails from the road that Sigmund Freud first mapped. To my analyst, I dedicate this piece. Dr Sanchez Bernal, this is the Hurwitz Singularity!"
- Jonty Hurwitz



La "singolarità tecnologica" è un'epoca futura immaginata dalla fantascienza. Durante la fase della singolarità, una macchina inventata dall'uomo progetterà una macchina ancora più avanzata. Molti affermano che un software non sarà mai capace di avere l'intelligenza emotiva umana. Potrebbe essere vero, ma forse l'umanità non ha che un tipo d'intelligenza da offrire.
Questa scultura presenta un confine spaziotemporale personale ed emotivo che ciascuno di noi attraversa più volte nel corso della vita. Rappresenta il momento in cui arriva una rivelazione personale che cambia la nostra prospettiva per sempre.

"The technological singularity" is a future time speculated in science fiction. At the singularity moment, a human-made machine will design a machine more advanced than itself. Many say that software will never be capable of human emotional intelligence. This may well be the case but perhaps humanity offers only one kind of intelligence.
This sculpture offers a personal and emotional space-time boundary that each of us cross several times in our lives. It represents that moment when a personal epiphany emerges in your life that changes your perspective forever.

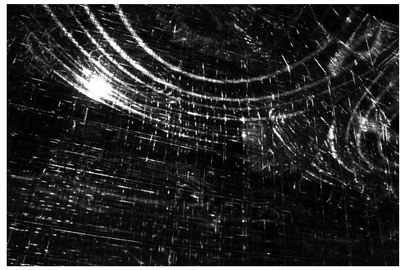
The Hurwitz Singularity
Photo: Jonty Hurwitz
The Hurwitz Singularity Surreal
Photo: Niina Keks and Otto Pierotto

THE POINT OF PERCEPTION

Installation, 2009
Madi Boyd (UK)

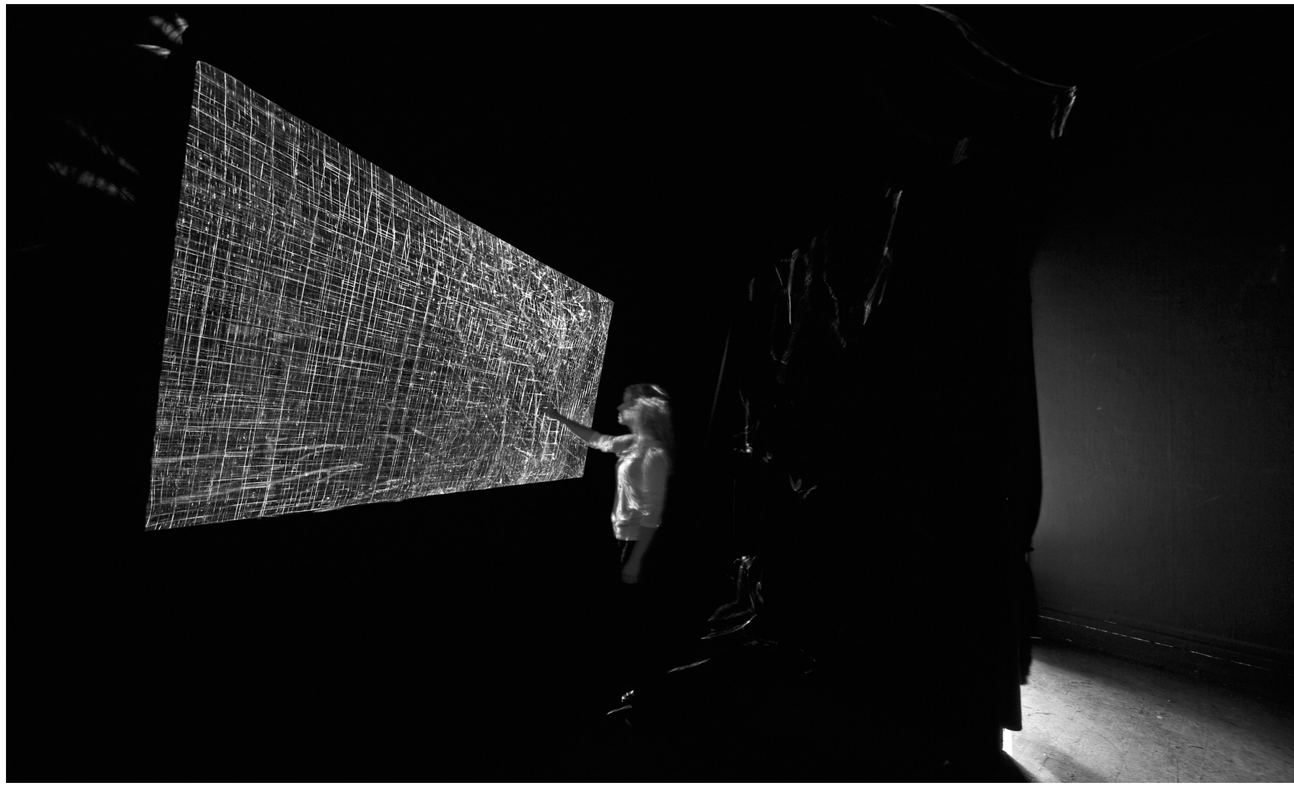
"L'opera è visivamente accattivante e crea un emozionante momento esperienziale per gli spettatori oltre a permettere loro di riflettere sulla consapevolezza della propria percezione. Pertanto non è semplicemente l'illustrazione di un'illusione o un esperimento scientifico, ma fornisce un'esperienza artistica alla quale le persone di qualsiasi età possono prender parte e con la quale divertirsi. Le illusioni ci ricordano che ciò che vediamo non è un riflesso di ciò che è "là fuori" ma mostra ciò che è stato utile vedere per gli esseri umani in passato, e conferma quanto sia robusto il sistema visivo umano. L'installazione si chiede perché ci piacciono le illusioni e quali sentimenti generino. La natura astratta del lavoro consente alle persone di provare una serie di sentimenti e creare le proprie narrazioni, e quindi capire qualcosa di più su sé stessi ". - Madi Boyd

"The work is visually appealing and creates an exciting experiential moment for viewers in addition to allowing them to reflect on their awareness of their own perception. Therefore it is not simply an illustration of illusion or a scientific experiment, but provides an artistic experience that people of any age can enjoy and participate in. Illusions remind us that what we see is not a reflection of what is 'out there' but shows us what has been useful for humans to see in the past, and confirms how robust the human visual system is. The installation questions why we enjoy illusions, and what feelings they generate. The abstract nature of the work allows individuals to experience a range of feelings and create their own narratives, and thereby understand something more about themselves." - Madi Boyd



The Point of Perception è un progetto collaborativo tra l'artista Madi Boyd e i neuroscienziati Mark Lythgoe e Beau Lotto. Il progetto è un'installazione artistica immersiva che esplora le ambiguità della percezione. Usa l'illusione nello spazio per disorientare, offrendo allo spettatore le informazioni visive sufficienti per essere al "punto critico" della comprensione percettiva. È un ambiente incerto, astratto, ma spettacolare, progettato per sopraffare lo spettatore. *The Point of Perception* cerca di individuare quando e come una forma emerge da un campo visivo privo di forme.

The Point of Perception is a collaborative project between artist Madi Boyd and neuroscientists Mark Lythgoe and Beau Lotto. The project is an immersive art installation that probes ambiguity in perception. It uses illusion in space to disorientate, providing the viewer with just enough visual information to be on a 'tipping point' for perceptual understanding. It is an uncertain, abstract but spectacular environment designed to engulf the viewer. *The Point of Perception* seeks to identify when and how form emerges from formlessness in the visual field.



The Point of Perception by Madi Boyd
Photo: Sylvain Deleu
Photo: Madi Boyd

TITRE VARIABLE Nº 9

Installation, 1999
Pierrick Sorin (FR)

"Le mie prime produzioni sono state dei piccoli film in Super 8, e da lì ho sviluppato il concetto di autofilming: filmando me stesso in ambientazioni fittizie dove interpreto vari protagonisti, come nella serie Pierrick & Jean-Loup (1994). Interpreto due fratelli, Pierrick e Jean-Loup che, annoiandosi a morte, si dedicano ad attività che sono allo stesso tempo stupide e creative. Questo concetto di noia, questa vita in cui dobbiamo per forza darci da fare e le preoccupazioni di ogni giorno, sono un principio fondante della mia opera. Quanto al mio marchio di fabbrica, sono assolutamente i piccoli "théâtres optiques" (teatri ottici) che sto sviluppando dalla metà degli anni novanta "
- Pierrick Sorin

"My first productions were little Super 8 films, and from there I developed the concept of autofilming - filming myself in fictional settings where I portray various protagonists, like in the series Pierrick & Jean-Loup (1994). I play two brothers, Pierrick and Jean-Loup who fall prey to a certain boredom, and engage in activities that are at once stupid and creative. This concept of boredom, this life that we have to busy ourself with and the worries of every day, is a founding principle in my oeuvre. As for my trademark, it must be the little "théâtres optiques" (optical theatres) that I've been developing since the mid-nineties"
- Pierrick Sorin

Titre Variable n° 9 è un "teatro ottico" che unisce in sé i nuovi media e un diorama classico. Nel video l'artista interpreta il protagonista. Sotto forma di piccolo ectoplasma, corre sul giradischi e a volte rischia di cadere. È vestito da Monsieur Hulot, con il leggendario impermeabile indossato da Jacques Tati, il famoso personaggio comico del film francese *Le vacanze di Monsieur Hulot*. La cantilena di accompagnamento viene dal vinile suonato al contrario: il suono è ripetitivo e incomprensibile. Questo teatro ottico pseudo-olografico in piccola scala accosta degli strumenti tecnici semplici a un gusto per l'umorismo caustico e l'autoironia.

Per gentile concessione di Aeroplastics contemporary, Bruxelles.

Titre Variable N°9 is an 'optical theatre' that blends new media with traditional diorama. The video portrays the artist as the protagonist. Presented in the guise of a small ectoplasm, he runs on the turntable and sometimes almost falls. He's dressed as Mr Hulot, with the genuine iconic raincoat worn by Jacques Tati, the famous comical uncle in the French movie *Les vacances de Mr Hulot*. The accompanying lullaby is coming from the record playing backwards: the sound is repetitive and incomprehensible. This small-scale, pseudo-holographic optical theatre embodies simple technical means and a taste of abrasive humour and self-mockery.

Courtesy of Aeroplastics contemporary, Brussels.

Pierrick Sorin, Titre variable n°9, 1999
Courtesy of Aeroplastics contemporary, Brussels

TYPOGRAPHIC ORGANISM

Installation, 2011
Adrien M & Claire B (FR)

"Typographic Organism è innanzitutto un'installazione realizzata per la mostra XYZT, Les paysages abstraits. È realizzata sotto forma di passeggiata interattiva ed immersiva in un territorio digitale e rigoglioso, dove toccare algoritmi o sentire la materia di cui è fatta la luce diventa possibile. Con questa installazione, l'illusione delle lettere che fluttuano nell'aria è creata attraverso antiche tecniche magiche combinate a nuove tecnologie. "
- Adrien M & Claire B

Typographic Organism is an installation first made for the XYZT, Les paysages abstraits exhibition. It is made as an interactive and immersive walk into a digital and lush territory, where touching algorithms or feeling the matter of light become possible. With this installation, the illusion of letters floating in the air is created through old magic techniques associated with new technologies."
- Adrien M & Claire B

Sebbene queste forme fluttuanti siano in realtà fatte di lettere, i loro movimenti suggeriscono che si tratti di minuscole creature. Il loro andirivieni unisce in modo poetico la semantica del linguaggio e del movimento. L'installazione sfrutta il principio del fantasma di Pepper, un classico tra le tecniche illusionistiche dell'Ottocento, che permette agli oggetti di galleggiare a mezz'aria, sparire, diventare trasparenti o trasformarsi in qualcosa di completamente diverso. Si basa su trucchi di luce, proprietà ottiche del vetro e la tendenza del cervello umano a percepire alcune immagini come tridimensionali quando invece sono piatte su uno schermo.

Although these floating forms are actually letters, their movements suggest they are small creatures. Their hustle and bustle poetically mixes semantics of language and motion. The installation uses the Pepper's ghost principle, a classic illusionary technique from the 19th century which enables objects to float in midair, disappear, become transparent, or morph into something completely different. It is based on a trick of light, the optical properties of glass, and the tendency of the human brain to believe that some images it sees are three-dimensional when they are, in fact, flat on a screen.

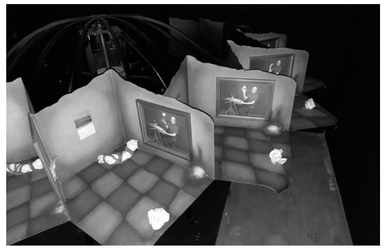
Typographic organism, AMCB

UNTITLED

Installation, 1998
Gregory Barsamian (US)

“Quello che finisco a fare è montare opere d’arte tridimensionali, formate in sequenza su un cilindro rotante motorizzato. Il cilindro è diviso in segmenti come un pezzo di torta, attorno a sedici fotogrammi. Una luce stroboscopica viene sincronizzata per lampeggiare al passaggio di ogni fotogramma. Ogni fotogramma quindi diventa come una singola immagine in un film leggermente diverso dai fotogrammi precedenti e successivi. È così che creo movimento. “
- Gregory Barsamian

“What I end up doing is mounting threedimensional, sequentially formed artworks on a motorised rotating cylinder. The cylinder is divided into segments like a piece of pie, in the neighbourhood of sixteen frames. A strobe light is synchronised to flash as each frame passes. Each frame becomes like a single image in a film slightly different from the preceding and following frames. That’s how I create movement.”
- Gregory Barsamian



Untitled è uno zootropio in larga scala della realtà onirica di una persona. Quest’opera esplora le frustrazioni del processo creativo costruendo un mondo onirico che unisce arte, scienza e tecnologia. Il principio di “persistenza della visione” utilizzato in questo lavoro si applica tanto allo spettatore quanto al meccanismo dell’opera, non soltanto perché il cervello di chi osserva riempie i vuoti della sequenza animata per arrivare a una continuità visiva, ma anche perché completa le sculture aggiungendo la dimensione del significato personale. Collezione del Kinetica Museum.

Untitled is a large-scale zoetrope of a man’s dream-time reality. It explores the frustrations of the creative process by creating a dream world that merges art, science and technology. The ‘persistence of vision’ principle used in this work applies to the subject as well as the mechanics of the piece, because the viewer’s mind not only fills in the gaps of the animated sequence to give it visual continuity, but also completes the sculpture with the added dimension of personal meaning. Collection of Kinetica Museum.

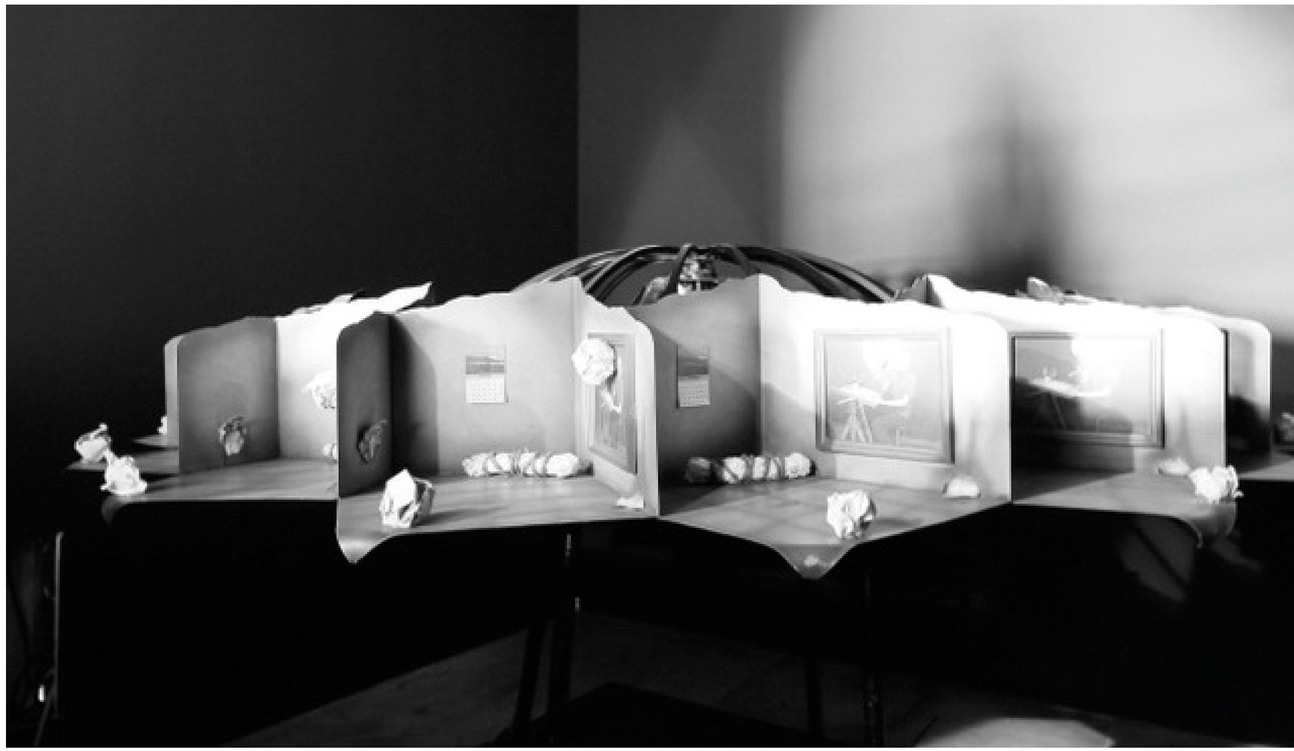


Photo: Rob Collins

WHAT WE SEE

Installation, 2013
Joanna Hopkins (IE)

"Quest'opera mira a mettere in discussione la consapevolezza del pubblico di assistere a qualcosa, e come ciò possa essere alterato e regolato da forze al di fuori del loro controllo. Questa installazione artistica interattiva riproduce le azioni della nostra vita quotidiana parodiando e sovvertendo l'uso del normale salotto, predisposto per sederci a guardare la TV. L' installazione prevede che il pubblico completi il lavoro. Non appena il video appare sul visore, lo spettatore cerca di capire o risolvere l'inganno: guarda il video chiedendosi se la risposta sia nella conversazione. Il video in riproduzione mira ad attirare l'attenzione dello spettatore sulle sue azioni diventando consapevole di ciò che lo circonda nel set del film / set dell'installazione. "
- Joanna Hopkins

"This work aims to question the audience's awareness of their viewership, and how it can be altered and adjusted by forces outside of their control. This interactive art installation mimics the actions of our everyday lives by parodying and subverting the use of the normal sitting room set up where we sit down to watch TV. This installation requires the viewer to complete the work. When the video becomes apparent through the glasses, the viewer tries to understand or solve the trickery. They watch the video, wondering if the answer is in the conversation. The video that plays aims to draw the viewer's attention to their actions by becoming aware of their surroundings in the mirrored film set/installation set."
- Joanna Hopkins

What We See è una conversazione tra due persone che si riferisce a situazioni aperte, non specifiche, domande e risposte vuote che lasciano agli spettatori la facoltà di trarne le conclusioni che preferiscono. Nel loro dialogo, i personaggi usano indicatori gestuali contraddittori, movimenti negativi accompagnano risposte positive.
Lo spettatore si colloca "all'interno" del video sedendosi in una replica esatta della sua ambientazione. Inserendo il pubblico in una rappresentazione rispecchiata nell'opera d'arte, si mette in discussione la validità di ciò che vediamo, di come vediamo le cose e di quanto ci fidiamo della nostra vista.

What We See is a conversation between two people that refers to open, non-specific situations, empty questions and answers that allow the viewer to infer from it what they wish. The characters on screen play out conflicting gestural indicators to their dialogue, negative shrugs accompany positive answers. The viewer places themselves 'within' the set of the video by sitting in an exact replica of it. By viewing themselves mirrored in the artwork, the work questions the validity of their viewing, the ways by which they see things and the ways in which they believe what they see.

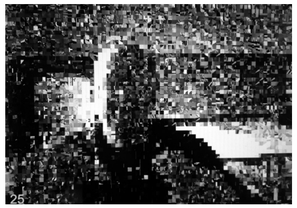
What We See, Installation Detail,
Mixed Media, LCD Screen,
Glasses, Polarising Filter,
Stereo Sound. Artist: Joanna Hopkins

YOU. HERE. NOW.

Installation, 2013
Ian Willcock (UK)

Nel creare quest'opera, ho preso in considerazione il contesto dell'arte digitale; per molte opere, non c'è contesto diverso da quello fornito dai mezzi tecnici della loro rappresentazione - il tipo di dispositivo o computer richiesti. Oltre a questo, l'opera è la stessa in qualsiasi parte del mondo, in qualsiasi momento e per qualsiasi spettatore. In quanto artista interessato al processo sociale, questa collocazione di artefatti ed esperienze al di fuori dei mezzi soliti per sviluppare significato e riferimento culturale è preoccupante e insoddisfacente. You. Here. Now. cerca di rendere la percezione dello spettatore, il luogo dell'installazione e l'istante in cui si vive, parti essenziali dell'esperienza dell'opera. Richiede al pubblico di prendere decisioni sul modo in cui verrà visualizzato e di conseguenza su ciò che il pubblico vedrà. Trae i suoi elementi formanti in tempo reale dalle notizie, assicurandosi che ogni esperienza sia il risultato sia di scelte individuali che preoccupazioni collettive, dipendenti dal tempo". - Ian Willcock

"In creating this, I was concerned about the context for digital art; for many works, there is no context other than that provided by the technical means of its presentation - the type of device or computer that it requires to be presented. Other than this, the work is the same in any part of the world, at any time, and for any viewer. As an artist interested in social process, this placing of artefacts and experiences outside of the usual means for developing cultural meaning and reference is troubling and unsatisfactory. You. Here. Now. attempts to make the viewer's perception, the site of the installation, and the instant that it is encountered essential parts of the experience of the work. It requires the user to make decisions about the way they will view it and hence what they will see. It draws its materials in real-time from news items ensuring that each experience is the result of both individual choice and collective, time-dependent preoccupations." - Ian Willcock



You. Here. Now. è un sistema di ritratto dinamico che produce immagini sospese tra la rappresentazione dello spettatore e quella del tempo e delle preoccupazioni sociali al momento in cui lo spettatore entra in contatto con l'installazione. Il sistema setaccia costantemente i siti di varie agenzie di stampa e scarica tutte le immagini che trova. Queste immagini sono quindi utilizzate per fornire un ampio numero di frammenti, ciascuno dei quali non può (per via delle dimensioni) avere funzione iconica.
Per interagire con *You. Here. Now.*, bisogna fermarsi un attimo: il tuo ritratto emergerà gradualmente da uno sfondo di centinaia di minuscoli frammenti, potrai poi farti una foto col cellulare e vedrai il tuo ritratto emergere chiaramente sul tuo schermo.

You. Here. Now. is a dynamic portrait system that produces images which hover between representing the viewer and representing the time and social preoccupations at the instant the viewer engages with the installation. The system constantly trawls the websites of selected news organisations and downloads all the visual imagery it comes across. These images are then used to provide a large number of fragments, which, because of their size, are prevented from functioning iconically.
To engage with *You. Here. Now.*, you must pause a while - your face will gradually emerge from several hundred tiny fragments, you may then take a photograph with your phone and you will see your portrait emerge clearly on your screen.

Test image: Ian Willcock
Image: Ian Willcock

PARTNER SPONSOR & CO

OPIFICIOINNOVA

Organizzato con
Organized with

LABORATORI aPERTI EMILIA-ROMAGNA

MODENA EX CENTRALE AEM

Con il patrocinio di
Under the patronage of

Comune di Modena

modena city of media arts

In collaborazione con
In collaboration with

INNOIS® Innovazione e Idee per la Sardegna

Con il contributo della
With the support of

Fondazione di Sardegna

Media Partner
Media Partner

MATEX

Partners tecnici
Technical partners

THEFABLAB MAKE IT REAL

FABVISION INNOVATIVE DIGITAL SOLUTIONS

Questa versione di ILLUSION: NOTHING IS AS IT SEEMS è stata allestita per la prima volta alla Science Gallery dell'Università Ca' Foscari di Venezia, basata su un progetto sviluppato alla Science Gallery del Trinity College di Dublino.
This version of ILLUSION was exhibited first at Science Gallery at Ca'Foscari University Venice based on ILLUSION developed at Science Gallery at Trinity College Dublin.

SCIENCE GALLERY

Trinity College Dublin
Coláiste na Tríonóide, Baile Átha Cliath
The University of Dublin

Università Ca'Foscari Venezia

CURATORI / CURATORS

RICHARD WISEMAN
Professor of the Public Understanding of Psychology at the University of Hertfordshire

MICHAEL JOHN GORMAN
Founding director of Science Gallery

PAUL GLEESON
Illusion Researcher

dublin.sciencegallery.com/illusion

ILLUSION