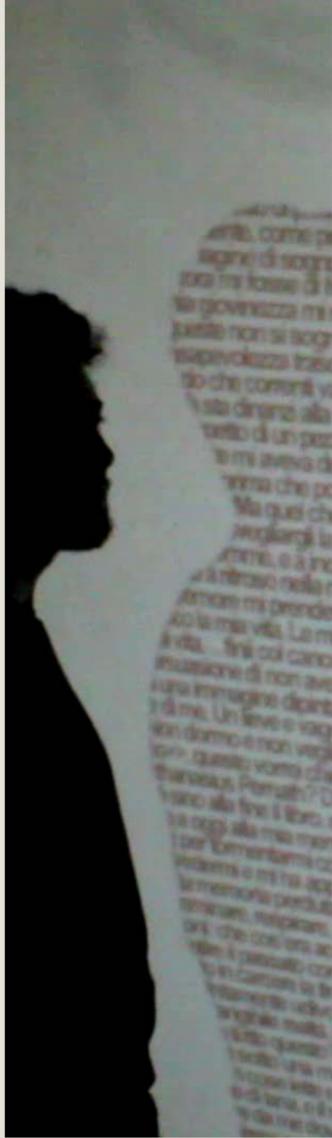


PORTFOLIO

2016 - 2020



EUGENIO CINALLI
eugeniocinalli.com



Tracce

4



AfterNoise

6



PORTR(AI)T

8

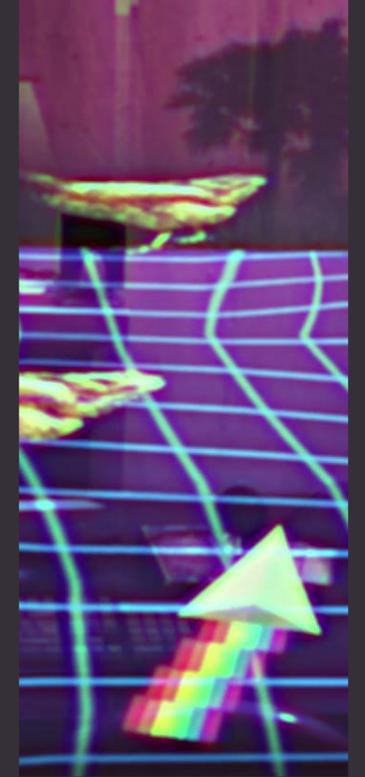
Numbers

10



G.Curator

12



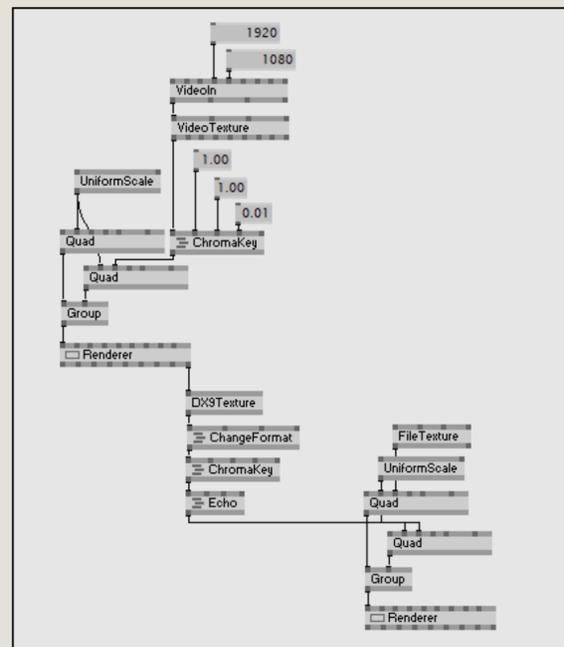
Surfin' The Internet

14

Wave

16





TRACCE

Installazione Interattiva
Programmata in VVVV

L'installazione "Tracce" vuole rappresentare la memoria in quanto tale. Si tratta di una installazione con interattività inconsapevole, dove lo spettatore diventa appunto a sua insaputa protagonista.

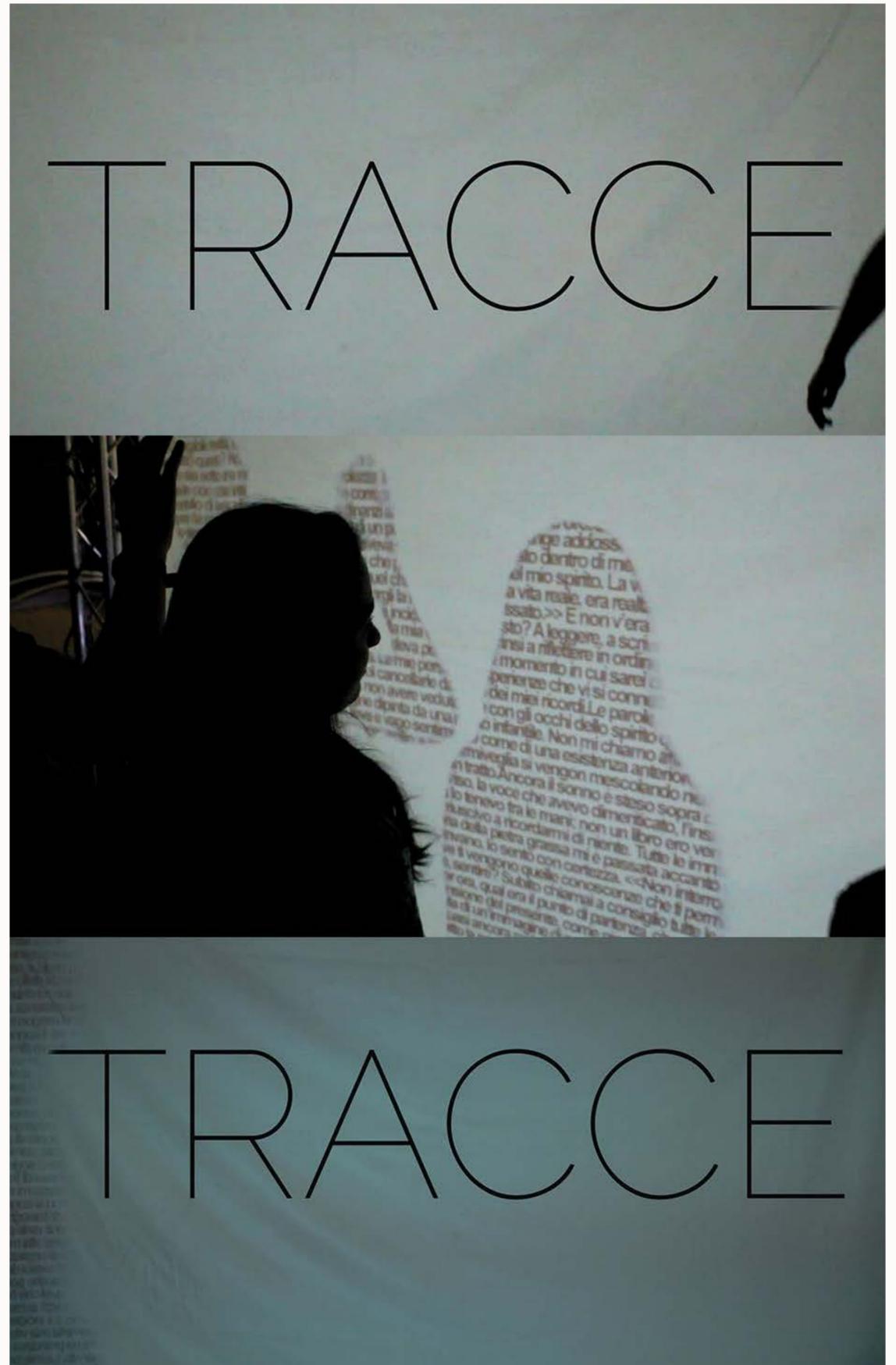
La memoria lascia sempre una traccia alle nostre spalle, come William Kentridge rappresentava sapientemente nelle sue opere non cancellando completamente i suoi precedenti disegni in modo da lasciar sempre intravedere il passato. Allo stesso modo, in chiave più attuale, anche la rete conserva nei suoi infiniti database delle tracce di memoria a nostra insaputa. Sta a noi guardarci indietro, osservare questa scia che ci accompagna e che troppo spesso dimentichiamo esistere.

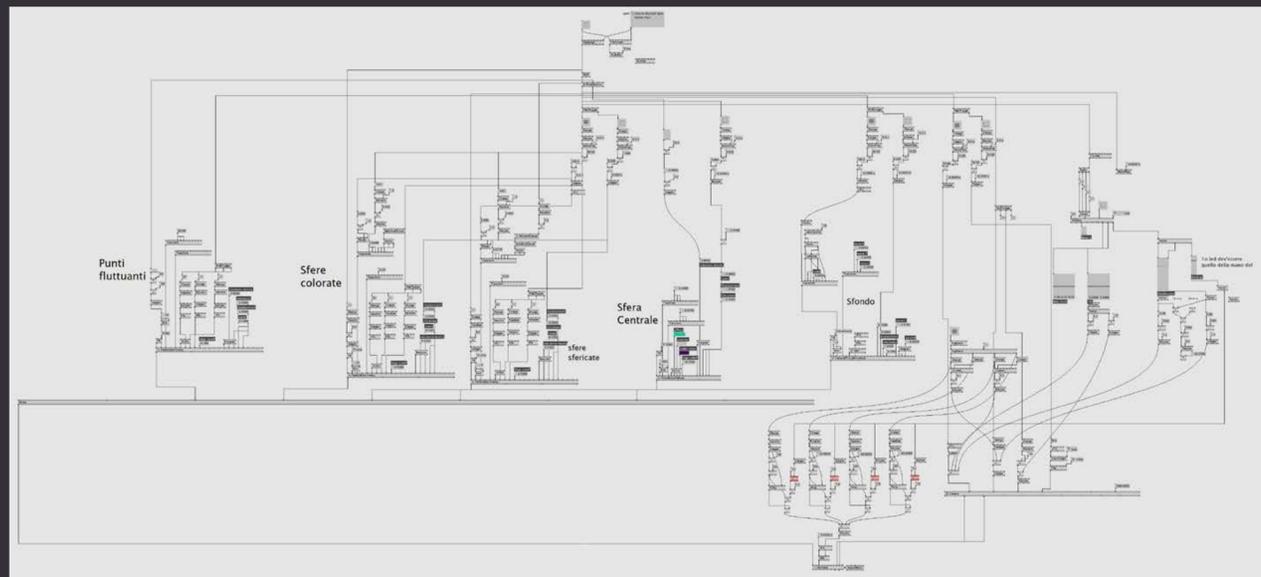
"Tracce" vuole mettere in risalto questa sfaccettatura della memoria, seppur senza una rappresentazione immediata e palese; lo spettatore deve prima di tutto rendersi conto dell'esistenza dell'installazione, voltarsi a guardare la propria ombra "contraffatta", oppure continuare per la propria strada non accorgendosi di nulla. Se si nota l'installazione c'è bisogno di un ulteriore sforzo per riuscire a cogliere tutto il racconto a pieno: serve la volontà dello spettatore, che solo grazie al suo movimento, potrà leggere tutto il racconto che viene proiettato. Il racconto altro non è che delle frasi cardine tratte dal libro "Il Golem" di Gustav Meyrink, libro dove è molto forte la tematica della memoria e

della ricerca di quest'ultima.

"Tracce" è stato programmato in VVVV, un linguaggio di programmazione a nodi.

L'installazione si basa su quello che potrebbe definirsi un "Chroma Key Invertito in Tempo Reale", dove, tramite una webcam puntata su un telo, un primo Chroma Key sostituisce al colore del telo il bianco puro, dando al proiettore l'ulteriore compito di "fonte di luce", luce che permette al secondo Chroma Key di distinguere facilmente il soggetto posto di fronte al telo, usando la sua silhouette "non-bianca" come maschera per bucare il bianco puro della proiezione e mostrare la texture riportante le parole derivanti dal libro.





Per il video dell'installazione:
eugeniochialli.com/afternoise1

AFTERNOISE

Installazione reattiva
 Programmata in VVVV

"AfterNoise" è una patch interattiva programmata in VVVV che interagisce con il "beat" di qualsiasi canzone viene inserita al suo interno o viene ascoltata dal microfono del computer.

AfterNoise utilizza un BeatDetector per scandire tramite il "bang" di una valuta "1" i vari movimenti all'interno della patch:

- L'increspatura del blob al centro
- La posizione randomica delle sfere intorno allo stesso, l'aumentare o diminuire randomico del loro numero e del numero di loro lati, nonché il loro colore
- La posizione della camera 3D all'interno della scena

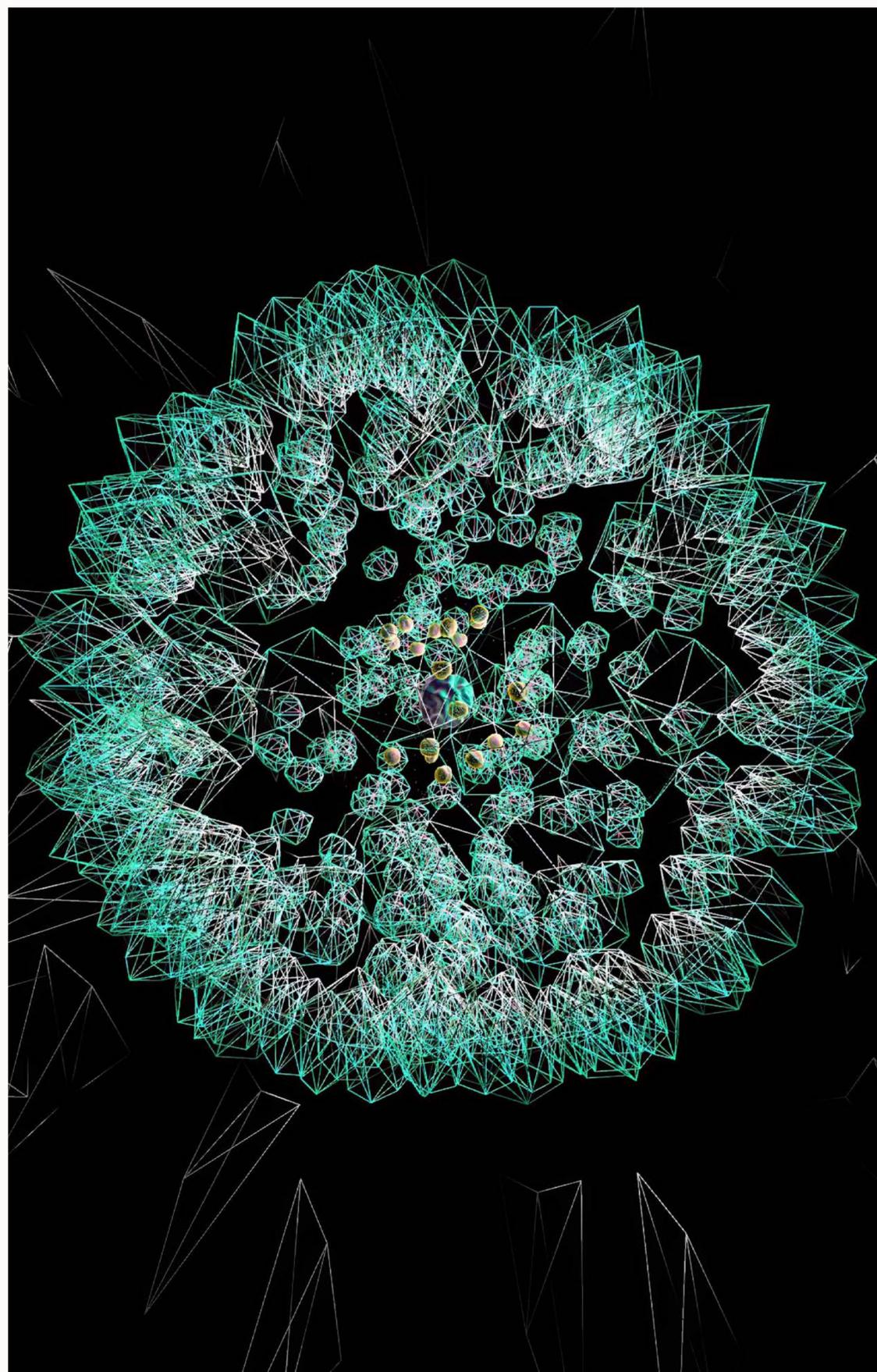
Ogni movimento è poi smussato da un Damper per dargli una cadenza più organica.

Essendo una patch che crea visual in base alla musica che viene inserita al suo interno, e pensandola utilizzata in un contesto di Vjing, la patch presenta come ulteriore metodo esplorativo la pressione delle frecce direzionali per il movimento della

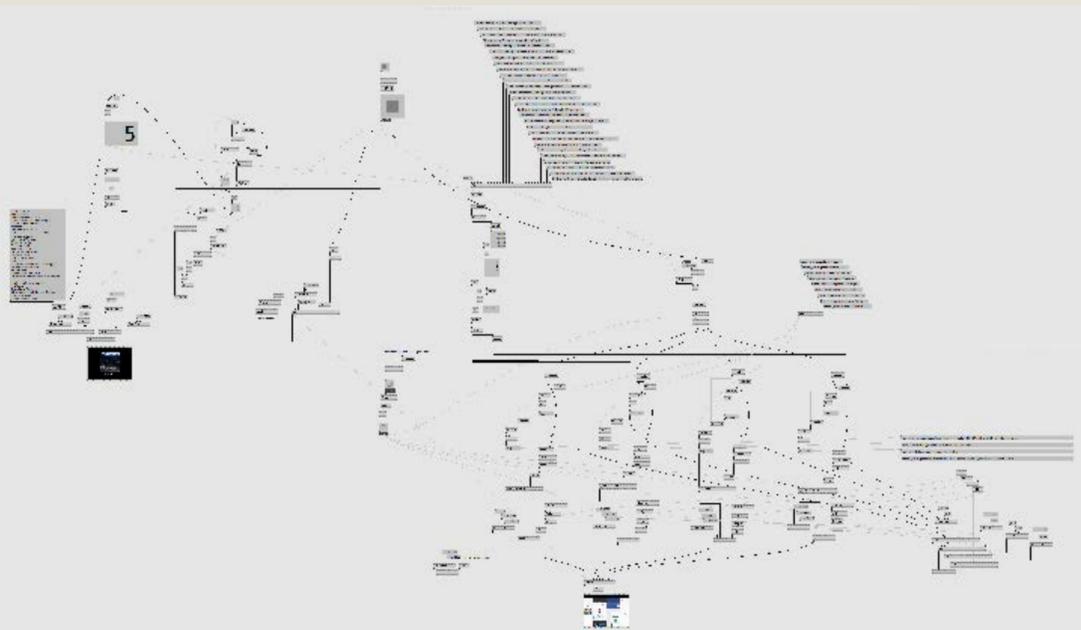


camera (pensandone un utilizzo performativo tramite un "dance pad" creato con un MakeyMakey), nonché utilizzando una luce

infrarossa rilevata da un Wiimote per imbrigliare completamente il movimento della camera nelle mani di un performer/osservatore.



Per il video dell'installazione:
eugeniochialli.com/afternoise1



PORT(AI)T

Installazione passiva
VVVV + AI



L'installazione "PORT(AI)T" vuole dimostrare il contenuto della mia tesi di laurea, "PORT(AI)T: Il ritratto della società", rappresentando sia un esempio di connubio costruttivo tra uomo ed intelligenza artificiale, sia l'immortalamento in tempo reale dell'internet che ha reso possibile la creazione della AI stessa, cristallizzando il "flow" di contenuti della rete di cui Paul Soulellis parla all'interno di "Performing the Feed".

L'installazione è composta da due monitor:

- Il primo mostra ciclicamente uno dei 28 "quadri" creati e descritti da due intelligenze artificiali fatte interagire precedentemente da me.

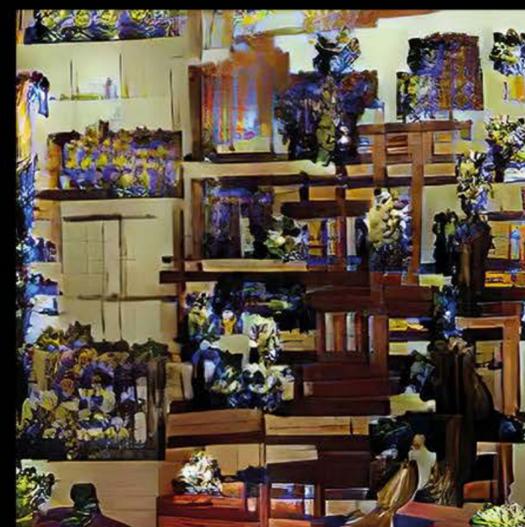
- Il secondo mostra 4 pagine internet disposte in verticale in cui vengono ricercate, all'interno del motore di ricerca di 9 possibili siti, le parole

chiave della spiegazione di ogni quadro, spiegazione che viene raccontata ad alta voce da una terza AI adibita alla sintesi vocale. L'intera installazione è stata programmata in VVVV, un linguaggio di programmazione a nodi.

Per la creazione dei quadri ho utilizzato GPT-2, un modello linguistico neurale in grado di creare del testo pertinente a partire da un incipit datogli, e AttnGAN, una rete generativa avversaria che converte parole e frasi in immagini sintetiche. Il primo è stato impiegato nella creazione dei titoli dei quadri, dopodiché il secondo ha creato il quadro a partire dal titolo risultante, per poi di nuovo GPT spiegare tale quadro a seguito di ciò che vedevo nel quadro stesso. Infine tramite Polly, un'AI adibita alla sintesi vocale marchiata Amazon Web Services, ho ottenuto la

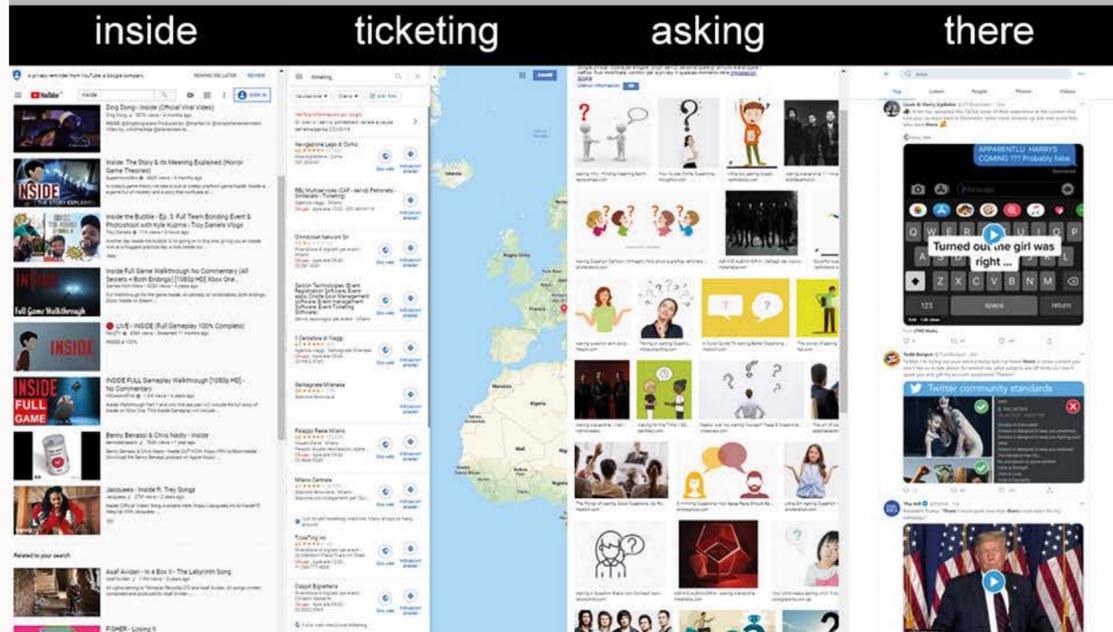
spiegazione dei quadri in mp3.

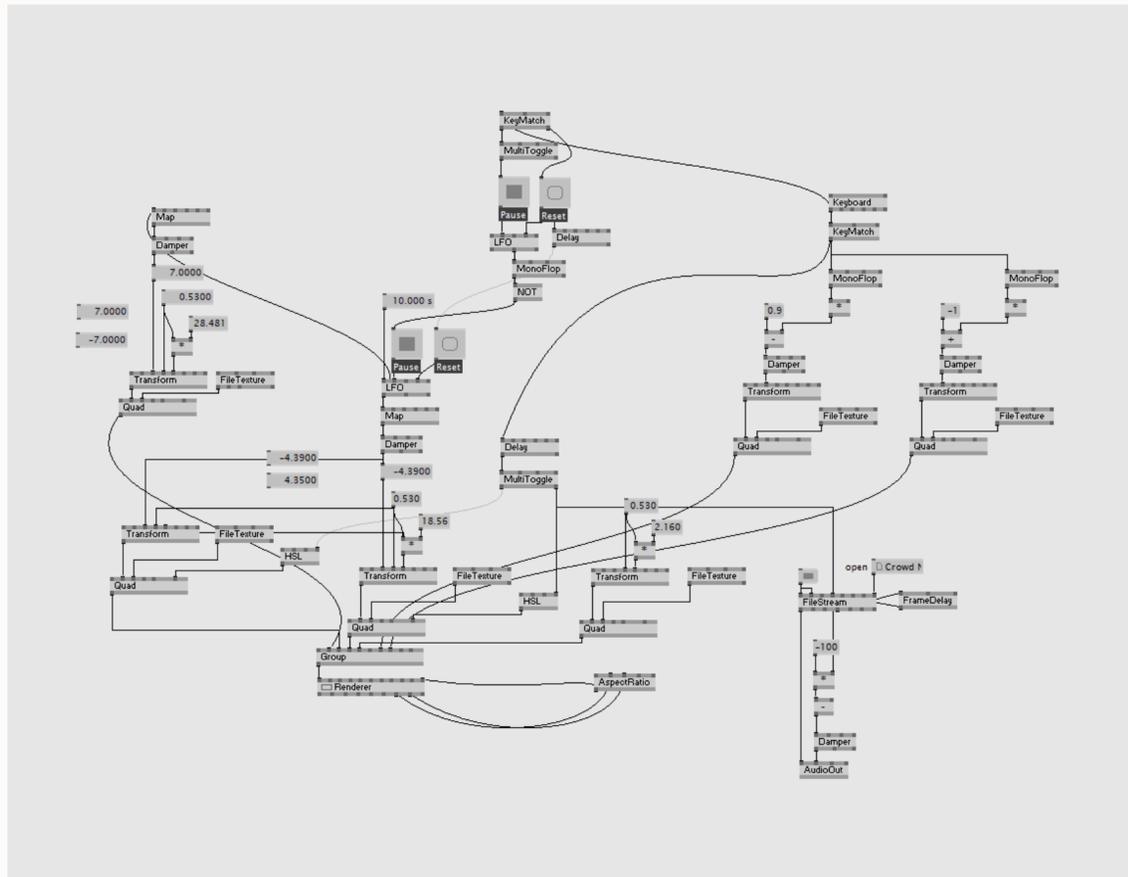
Riuniti e ripuliti gli output di queste AI, esse sono mostrate sui due monitor grazie ad una patch da me programmata in VVVV, patch che per l'appunto mostra su un primo monitor i quadri caricandone le texture e la descrizione, fa partire l'audio della spiegazione dei quadri ed estrapola dal testo della descrizione i termini più importanti, così da inserirli nel motore di ricerca di uno su nove possibili siti (Google, Google Maps, Google Immagini, Youtube, Instagram, Ebay, Facebook, Amazon e Twitter), per quattro browser distinti, mostrati in colonna sul secondo monitor. L'inserimento del termine di ricerca avviene tramite la manipolazione della stringa di testo da inserire nel browser, ad esempio:
"https://www.instagram.com/explore/tags/esempio"



The Round table

In this medieval painting by Giotto, "The Round Table", the artist depicted one of the most influential folkloristic stories of the United Kingdom, painting his subjects as they sat around a table together, with a cup of tea from the garden, and then he did one of the most famous scenes in folktales, where we see the Three Wise Men, The Little People, and then the King, Jafar and The Red Prince, singing a song: "Our King is Dead". The table in this painting is, of course, a square one, but when we look at the painting in detail, we see that this is an actual table of twelve equal-length sides. The men sit on the centre of the table.





Per il video dell'installazione:
[eugenioinalli.com/numbers1](https://www.youtube.com/watch?v=eugenioinalli.com/numbers1)

"Numbers" è un'installazione interattiva che si sviluppa su un tritico di tulle disposti in modo da svilupparsi in verticale dove, tramite l'ausilio di tre proiettori collegati ad un PC, un programma sviluppato in VVVV emula il tipico "scroll" di una pagina Instagram. La peculiarità sta nel fatto che le pagine scelte sono unicamente di Influencer con un grande seguito, pagine che, nel momento in cui il fruitore della mostra viene a contatto con una borsetta posta davanti al tulle centrale, mostrano gli influencer come quello che sono per le aziende: un amalgama di persone.

L'idea alla base dell'installazione "Numbers" nasce da una riflessione inerente ai vari utilizzi che ai giorni nostri si fanno dei social network. Volendo riflettere sulla finzione intrinseca dietro ad ogni scatto di realtà presente nei social, e concentrandoci su Instagram in qualità di social network più utilizzato degli ultimi anni, abbiamo cercato di cogliere il funzionamento delle dinamiche che lo caratterizzano. In modo particolare abbiamo ritenuto interessante indagare uno dei ruoli più

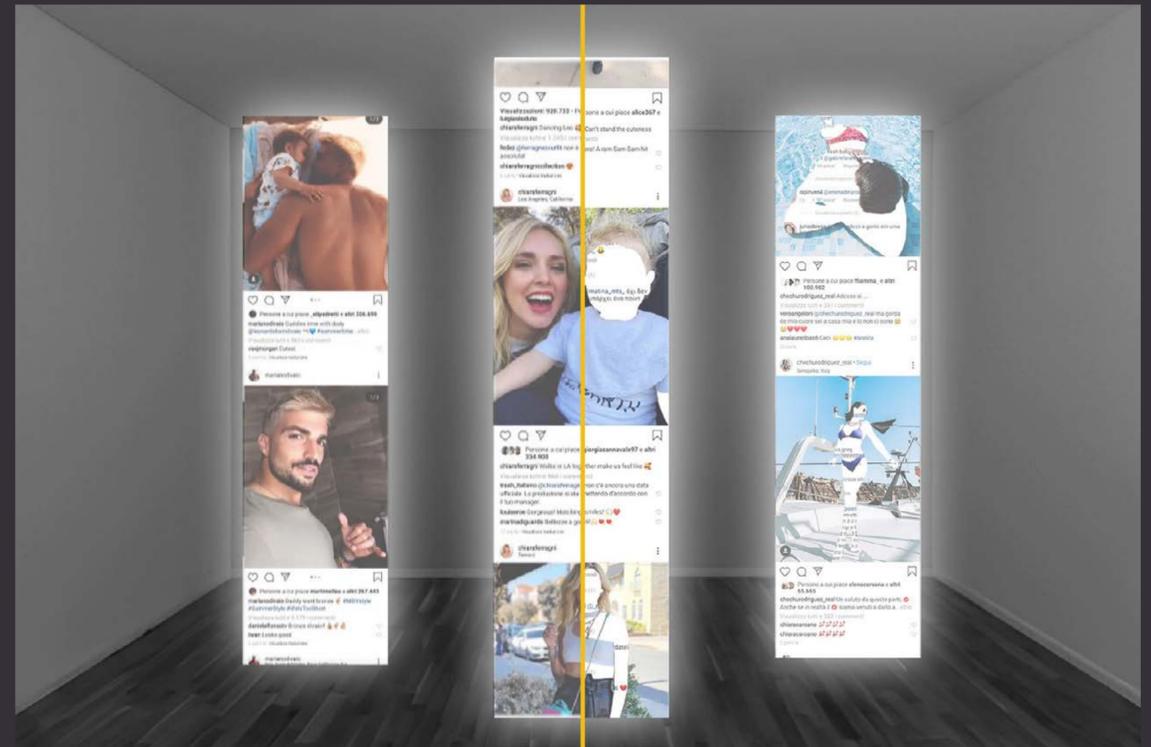
controversi della nostra società, nato e affermatosi grazie ai social: l'influencer. Siamo abituati a scorrere la bacheca di Instagram e venire bombardati continuamente dai contenuti che questi personaggi pubblicano incessantemente: i maggiori contenuti portano a maggiori visualizzazioni e quindi ad un numero sempre più elevato di followers. Proprio su questo tipo di osservazione nasce la nostra installazione: una presa di coscienza intorno al ruolo che un influencer ricopre nel mondo social. La ricerca continua di consensi fa emergere come questo tipo di persone non abbiano in realtà alcun ruolo o importanza rilevante legata alla propria persona ma sono dei semplici strumenti, liberamente intercambiabili tra loro, che vengono utilizzati a scopi commerciali per portare avanti un'industria pubblicitaria del consumo che punta tutto sul raggiungere il numero più alto di persone possibili, nascondendosi dietro ai volti più noti, incurante della persona, ma estremamente ingorda dei loro Numeri.

NUMBERS

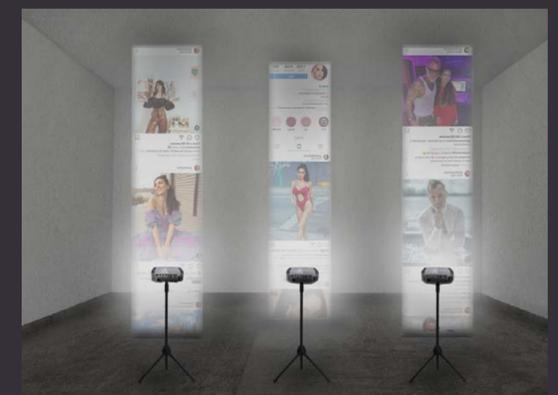
Installazione Interattiva
 Programmata in VVVV

Ideazione
 Programmazione
 Eugenio Cinalli

Raccolta Risorse
 Pulizia Texture
 Sara Pizzigoni



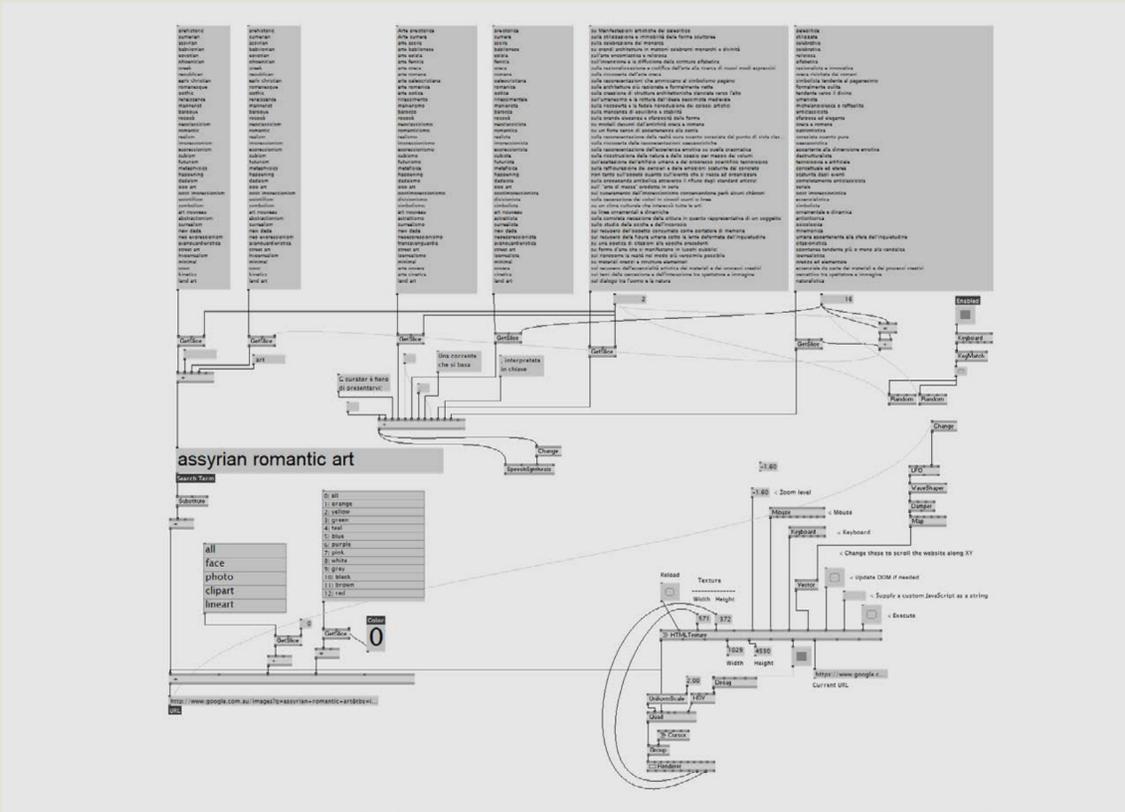
Questa è la visualizzazione dei profili Instagram prima dell'interazione con la borsetta.



Per il video dell'installazione:
[eugenioinalli.netlify.app/numbers-vvvv-installation](https://www.youtube.com/watch?v=eugenioinalli.netlify.app/numbers-vvvv-installation)



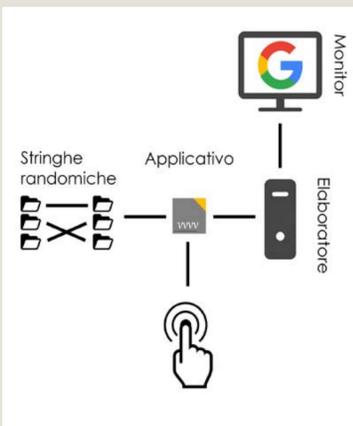
Questa è la visualizzazione dei profili Instagram dopo l'interazione con la borsetta.



Per il video dell'installazione:
eugeniocinalli.com/gcurator1

G. CURATOR

Installazione Interattiva
Programmata in VVVV



G.Curator è un'installazione interattiva programmata in VVVV che vuole far riflettere sul ruolo dell'arte all'interno di un mondo interconnesso, dove ogni utente può contribuire a dare la propria idea su questa o quella corrente artistica.

Generare ilarità, straniamento e stupore attraverso la rottura degli schemi storico-artistici è il fine ultimo del progetto, muovendo una critica concreta nei confronti dell'aspetto curatoriale e al costante bombardamento di immagini alla quale siamo sottoposti. Da qui l'idea che una ricerca Google possa sostituire i musei, riconduce la fruizione delle opere di tutta la storia dell'arte ad un'acozzaglia disordinata di pixel che scorrono, spesso poco pertinenti.

L'architettura di G.Curator è molto semplice: premendo un grosso pulsante gestito da un Makey Makey si interagisce con l'applicativo sviluppato in VVVV, il quale interroga Google

Immagini sulla base della combinazione randomica di due correnti artistiche. Il risultato è proiettato su di un monitor davanti all'osservatore. La patch si divide in 3 parti fondamentali:

Nella prima parte è stata stilata una lista di correnti artistiche divisa in due blocchi di stringhe. Ad esse sono associate una loro descrizione. Alla pressione del pulsante, vengono appunto selezionati due termini da inserire nella ricerca di Google Immagini. Il sintetizzatore vocale di Windows riproduce sia la ricerca che la descrizione delle correnti selezionate.

Il secondo blocco di codice crea un link Google Immagini interrogandone i server.

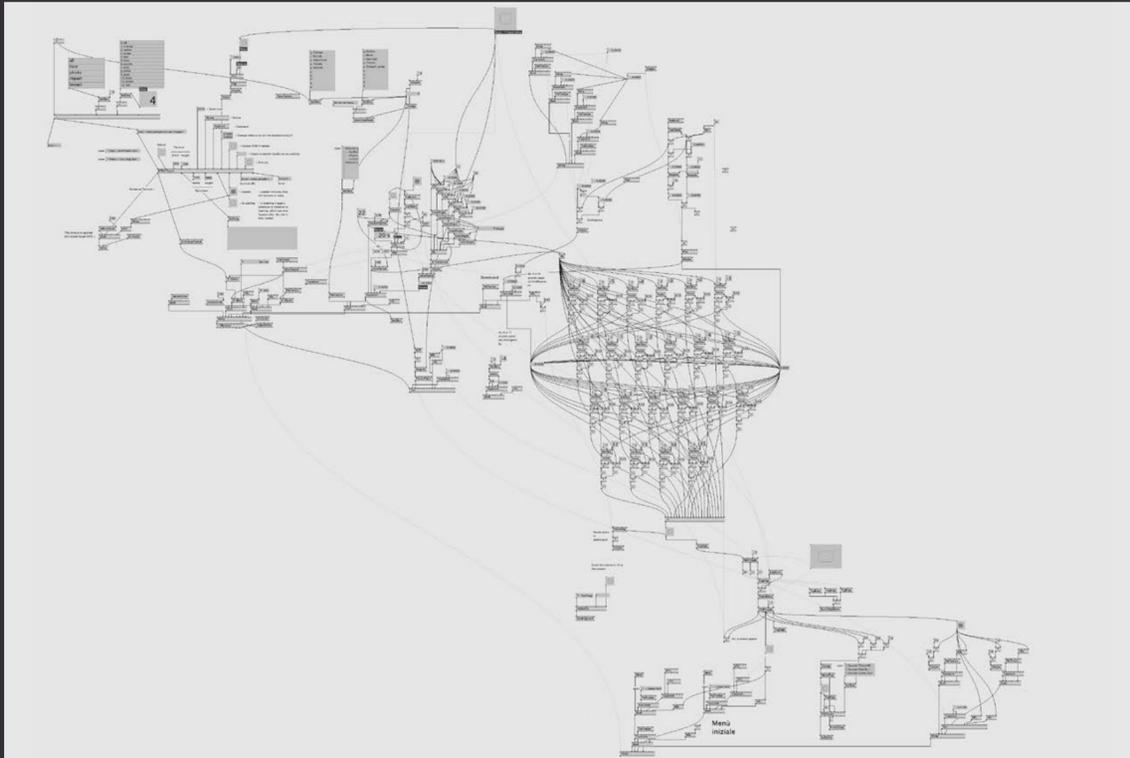
La terza parte implementa il risultato all'interno di uno spazio appositamente programmato per poi essere proiettato su di un monitor.

Per il video dell'installazione:
eugeniocinalli.com/gcurator1



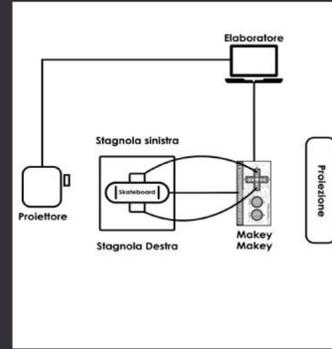
Dispositivo curatoriale proprietario.





SURFIN'THE INTERNET

Installazione Interattiva Programmata in VVVV

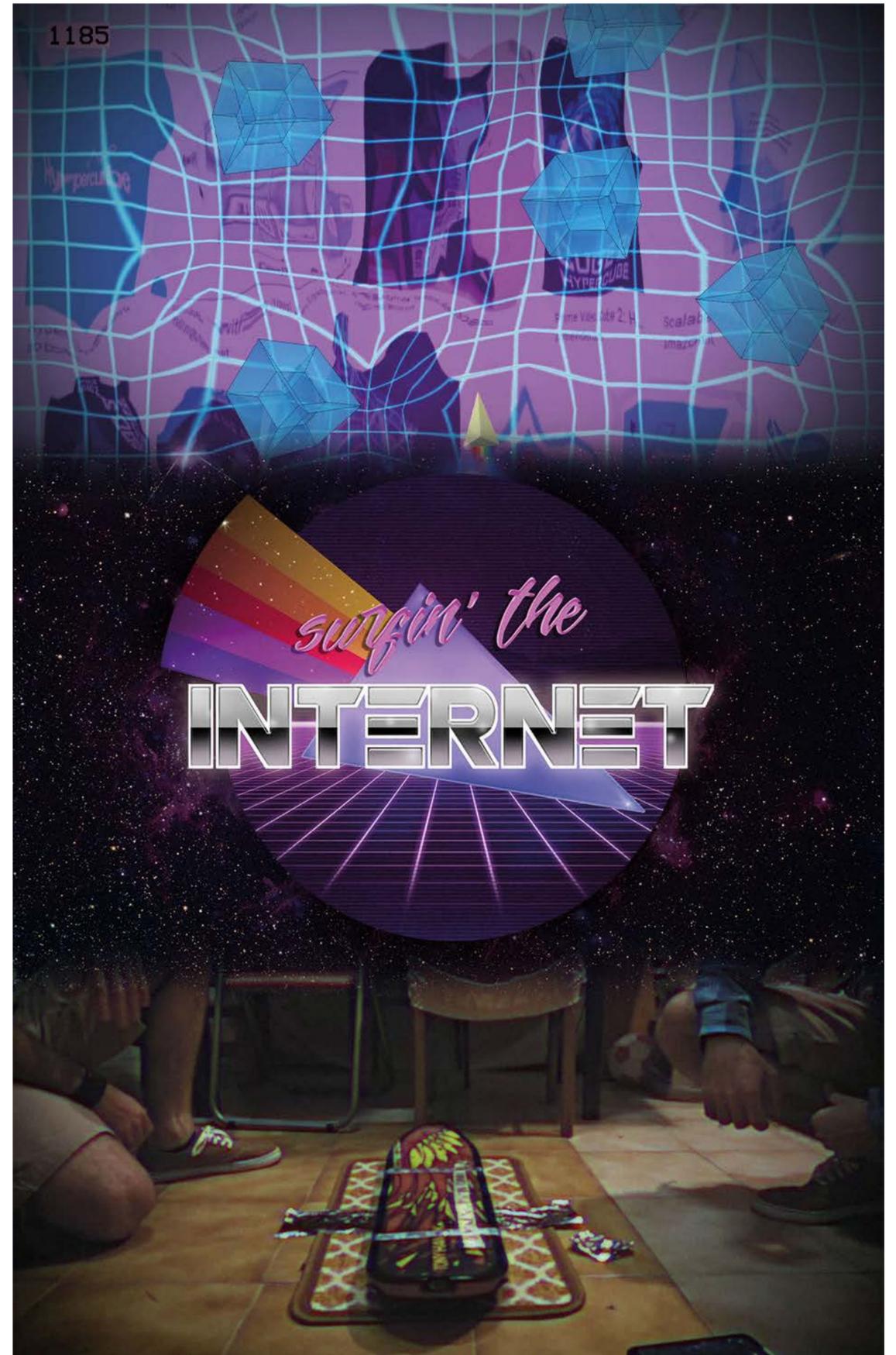


Surfin' The internet" è un'installazione interattiva basata sull'esplorazione della rete in chiave fortemente influenzata dall'immaginario fantascientifico che orbitava intorno ad internet negli anni '90. Si tratta di un percorso ad ostacoli, percorribile attraverso il movimento verso destra o sinistra del nostro alterego "Cursore" digitale" tramite l'inclinazione di uno skateboard senza ruote collegato al PC grazie ad un

Makey Makey, che permette per l'appunto di utilizzare lo skateboard come controller fisico dell'installazione. Gli ostacoli si posizionano randomicamente sopra la griglia digitale su cui si surfa, e viene mostrato sul fondale marino virtuale"il risultato della ricerca di suddetto ostacolo su Google Immagini. La presenza della componente Google Immagini permette il continuo aggiornamento del "fondale marino" grazie all'aggiungersi di risorse

online, contemplate dal continuo espandersi della rete e dalla documentazione in esso contenuta.

L'obiettivo primario di questa installazione è permettere la fruizione ludica di ciò che la rete considera quando si parla degli ostacoli che vengono a materializzarsi lungo la durata dell'installazione stessa, rendendo possibile intraprendere in modo letterale l'azione metaforica di Surfare l'internet.





una particolare attenzione alla coerenza a lungo termine dei vari costrutti musicali, melodie lavorate ed equalizzate tramite Ableton prima di essere inserite all'interno di Max MSP.

È possibile inserire qualsivoglia file audio all'interno della patch, come mostrato nell'esempio reperibile *sul mio portfolio*, dove Veronica Orrù ha sonorizzato un suo personale video tramite Wave e le melodie create da Alessandro Giustiniano.

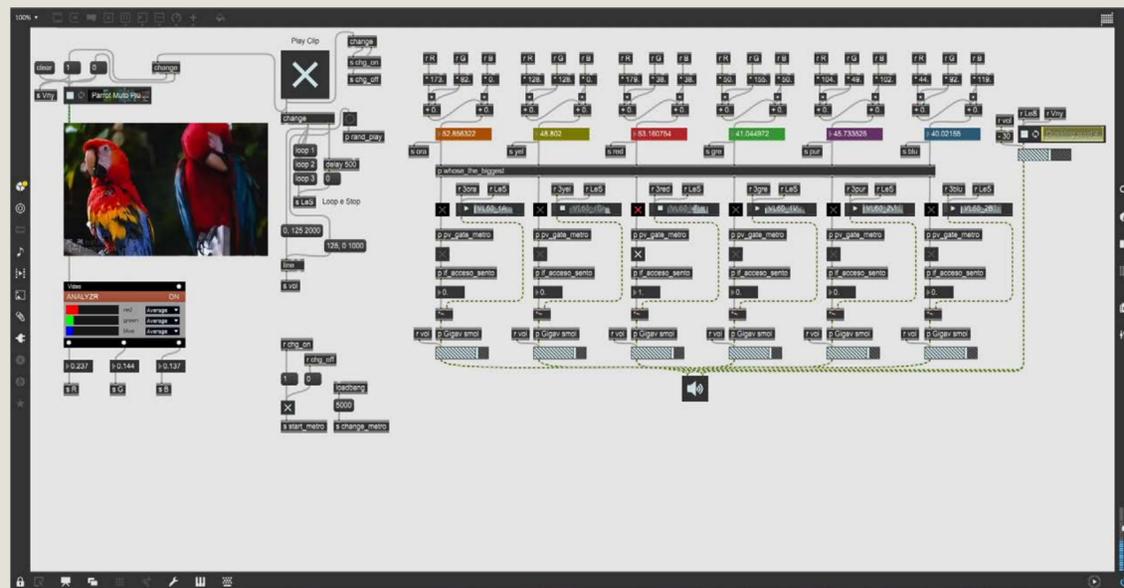
Essendo Wave in grado di analizzare un qualsivoglia stream video le possibilità installative sono molteplici, come ad esempio puntare una webcam su di un foglio di carta e lasciare che chiunque possa disegnarci sopra, sentendo come il proprio disegno "suona" man mano che viene creato, oppure affiancare a Max una patch in VVVV che converte il movimento registrato da un Kinect in pennellate su un canvas bianco, ottenendo un sinestetico connubio danza-pittura, nonchè pittura-musica.

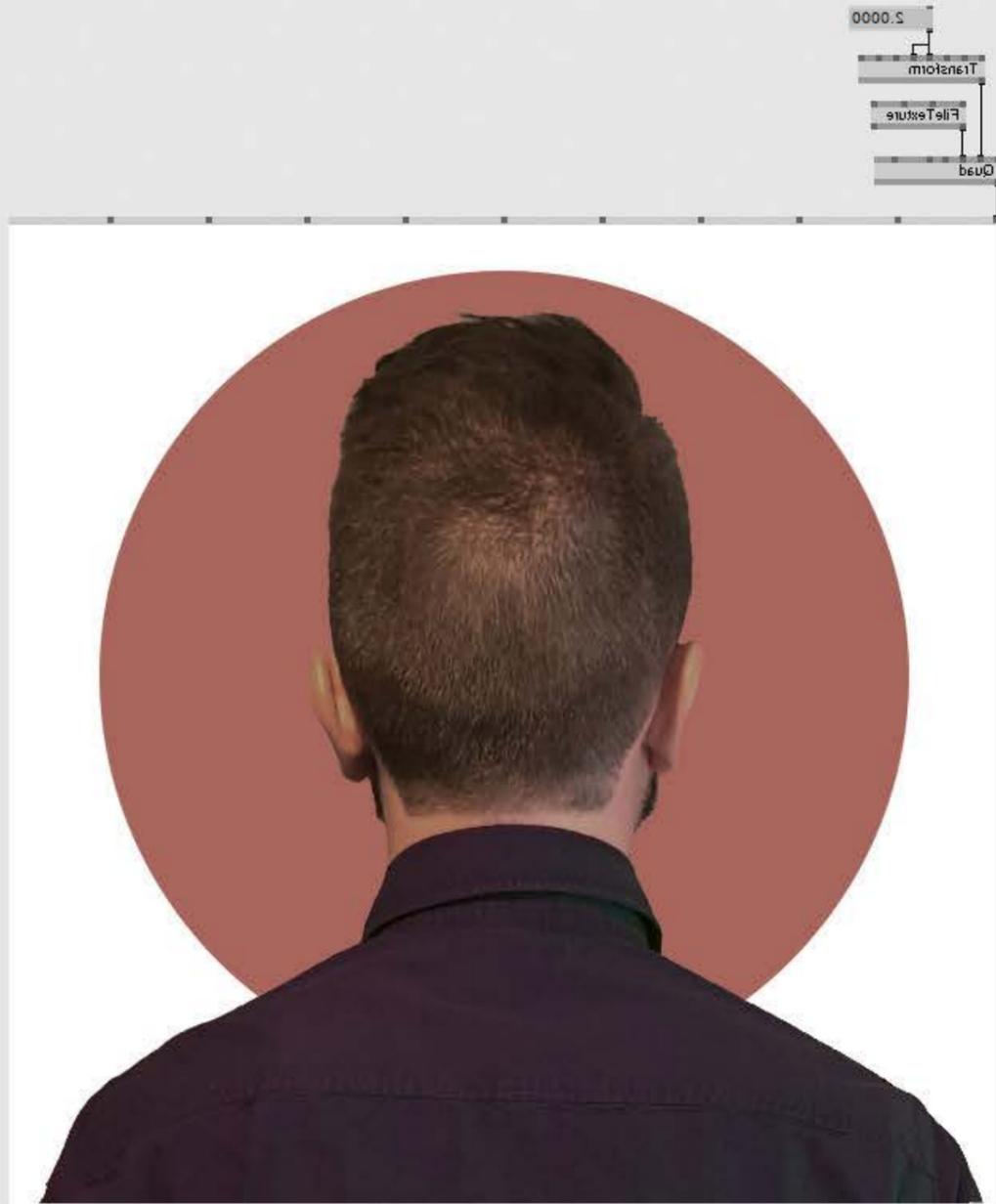
"Wave" è un progetto sviluppato in Max MSP che, analizzando uno stream video e comprendendo il sentimento della scena corrente tramite il colore dominante dell'inquadratura, adatta una melodia sulla base di un'associazione sinestetica tra tale colore e il sentimento sprigionato dallo stesso.

Le melodie sono state create da Music Transformer, una rete neurale "attention-based" in grado di generare musica con

WAVE

Progetto sviluppato con
MaxMsp e
MusicTransformer





EUGENIO
CINALLI
2016-2020

eugenio.cinalli@gmail.com
+39 3334284217
eugeniocinalli.com