

INCREASE
CORPORATE POLITICAL
RESPONSIBILITY AND
ACCOUNTABILITY



Data Materialities

Opere e artisti / Artworks and Artists

ITA

Morgane Billuart

Of Sand and Stones (Blueprints)

Video di animazione 3D, 8-10 minuti, 2025

Of Sand and Stones è un'installazione video che esplora il peso ecologico e simbolico dei semiconduttori, componenti spesso invisibili ma fondamentali per l'architettura del mondo digitale. Composto principalmente da silicio derivato da sabbia e pietre, il semiconduttore è il materiale nascosto attraverso cui operano le tecnologie più avanzate.

Nel video, forme lampeggiano su superfici granulari, creando paesaggi digitali frammentati, incompleti, in continuo cambiamento. Questa immagine instabile riflette la natura frammentata della produzione globale di semiconduttori e la complessità dei sistemi che essa sostiene. Evocando catene di approvvigionamento, pressioni ecologiche e tensioni geopolitiche che modellano l'industria, il film suggerisce come i semiconduttori siano diventati sia strumenti di connessione globale, sia strumenti di competizione territoriale.

Dai poli costieri di Taiwan agli impianti di fabbricazione nel deserto dell'Arizona, *Of Sand and Stones* restituisce poeticamente come questi circuiti produttivi svelino un equilibrio precario tra progresso e controllo.

Combinando animazione 3D, disegno digitale e immagini tattili, *Of Sand and Stones* compone una mitologia speculativa del semiconduttore. Invita chi osserva a riconsiderare la tecnologia attraverso la lente dell'estrazione, del lavoro e di processi complessi e invisibili, ricordandoci che ogni interfaccia digitale ha origine da un pugno di terra.

Raúl Silva

Compiler Machine

Tende portatili, video, inchiostro su carta, 2025

Compiler Machine è un'installazione video composta dalla riproduzione di tre tende portatili, storicamente utilizzate dai tecnici delle telecomunicazioni per lavorare nei pozzetti sotterranei delle città. Il design si basa su modelli tratti dagli archivi della Telefónica in Spagna, che documentano l'uso di queste tende a metà degli anni '80 per proteggere i lavoratori durante la manutenzione dei cavi — soprattutto per motivi di sicurezza e per segnalare la presenza di lavori tecnici in corso nello spazio pubblico.

Girato con uno stile a metà tra il documentario e il sensoriale, il video — installato insieme alle tende — mostra le condizioni quotidiane di chi lavora oggi nella manutenzione della fibra ottica domestica. La telecamera si concentra sulle mani, sui gesti tecnici e sull'ambiente di lavoro, evitando di mostrare i volti. Nel frattempo, la voce narrante riflette su autobiografia, identità, relazioni e attenzione quotidiana al lavoro tecnico. Attraverso questi racconti, l'opera esplora forme di comunicazione che mettono in primo piano la tecnica procedurale e le pratiche di manutenzione.

Sviluppato negli ultimi 18 mesi attraverso interviste e ricerche d'archivio in Galizia, a Santander e nei Paesi Baschi, il progetto di Silva intreccia indagine storica e narrazione semi-speculativa raccontando il lavoro invisibile dietro alla nostra comunicazione quotidiana.

Le tende diventano così simboli materiali del modo in cui l'informazione si muove e si costruisce nel mondo.

Le illustrazioni che accompagnano l'installazione funzionano come pubblicità distopiche provenienti da un passato esteticamente familiare, quasi nostalgico, in cui la comunicazione era ovunque, ma diventava talmente abituale da non farci più caso.

Il progetto fa parte di un più ampio processo di ricerca articolato attorno a due assi metodologici: un'indagine sul ruolo ideologico della pubblicità nelle telecomunicazioni portata avanti da Compañía Telefónica Nacional de España tra gli anni '30 e '90, basata su lavoro d'archivio e analisi visiva, e uno studio delle relazioni tra intersoggettività, materialità e lavoro tecnico, centrato sulle interviste realizzate dall'artista a partire da luglio 2024, attraverso l'organizzazione di focus group e attività sul campo con comunità di lavoratori a Toledo, Madrid e Vigo.

EXTENTS (Cyrus Peñarroyo, McLain Clutter)

Internet Cafe

Palazzo d'Accursio, Bologna, 2025

Internet Cafe esplora lo spazio fisico del digitale, partendo da un recupero "archeologico-mediatico" dei primi internet café. In un'epoca dominata dalle Big Tech e dalla connettività digitale onnipresente, l'internet café appare oggi come un reperto del passato in cui internet era vissuto come un luogo, non solo un servizio.

Oggi navighiamo comodamente da casa e in "modalità privata" sugli smartphone. Siamo immersi in cicli infiniti di pubblicità personalizzate basate sui nostri dati, e cerchiamo comunità digitali che rispecchiano le nostre stesse idee politiche e sociali. Ma se guardiamo indietro nella storia del web, possiamo vedere i primi internet café come spazi sociali complessi, dove le differenze convivevano e si incontravano — un'alternativa alle abitudini digitali di oggi, spesso solitarie e regolate da logiche aziendali.

In questa prospettiva, l'internet café ci ricorda i caffè pubblici descritti da Habermas, luoghi di vita pubblica e confronto, dove l'incontro con l'altro" (reale o virtuale) dava forma alla società.

Il progetto è nato da una ricerca approfondita sui primi internet café, in particolare tra il 1994 e il 1995, prima che l'uso dello spazio digitale si normalizzasse. Questi luoghi pionieristici mostrano piccoli dettagli interessanti — veri e propri "trucchi" che potrebbero aiutarci oggi a rendere di nuovo sociali gli spazi del digitale. Ci sono situazioni creative che mostrano il rapporto fisico con la tecnologia. In alcuni momenti i computer sembrano quasi umani, e ci sono esperimenti silenziosi e radicali in cui mangiare e usare il computer si sovrappongono.

La ricerca si è poi estesa ai pochi internet café ancora attivi oggi. Spesso questi luoghi offrono accesso alla rete a persone emarginate o escluse dai sistemi dominanti di connessione.

A partire da questa analisi, *Internet Cafe* diventa un'installazione fisica nello spazio di Palazzo d'Accursio: un vero e proprio internet café che ospita anche il lavoro degli altri artisti

in mostra. Il progetto restituisce materialità all’esperienza digitale, invitando a riflettere sulle nostre abitudini ormai automatizzate e solitarie nel consumo del web.

Il café è costruito con un insieme eterogeneo di materiali e componenti architettonici “hackerati” in modo giocoso per creare un ambiente unico. Il pubblico è invitato a interagire con l’opera facendo il log-in, navigando, e celebrando la connessione — digitale, sociale e architettonica.

ENG

Morgane Billuart

Of Sand and Stones (Blueprints)

3D animation video, 8-10 minutes, 2025

Of Sand and Stones is a video installation that explores the ecological and symbolic weight of semiconductors, often invisible but fundamental components for the architecture of the digital world. Composed mainly of silicon derived from sand and stones, the semiconductor is the hidden material through which the most advanced technologies operate.

In the video, forms flash on granular surfaces, creating fragmented, incomplete, constantly changing digital landscapes. This unstable image reflects the fragmented nature of global semiconductor production and the complexity of the systems it supports. Evoking supply chains, ecological pressures, and geopolitical tensions that shape the industry, the film suggests how semiconductors have become both instruments of global connection and instruments of territorial competition. From the coastal poles of Taiwan to manufacturing plants in the Arizona desert, *Of Sand and Stones* poetically shows how these production circuits reveal a precarious balance between progress and control.

Combining 3D animation, digital drawing, and tactile images, the video composes a speculative mythology of the semiconductor. It invites viewers to reconsider technology through the lens of extraction, labor, and complex and invisible processes, reminding us that every digital interface originates from a handful of earth. The installation, inspired by a domestic interior, invites viewers to experience the work comfortably on the exhibition space floor.

Raúl Silva

Compiler Machine

Portable tents, video, ink on paper, 2025

Compiler Machine is a video installation formed through three portable tents, inspired by those historically used by telecommunications technicians to work in underground access chambers in cities. The design is based on photographed images from the Telefónica archives in Spain, which document the use of these tents in the mid-1980s. The structures were used to protect workers during cable maintenance – especially for safety reasons, and to signal the presence of technical work in progress in public spaces.

Each tent displays a synchronized video shot in a documentary style, that tells the story of a telecommunications technician currently living on the outskirts of Madrid. Through his voice, the narrative presents a reading of the peri-urban landscape through layered histories of logistics, from telecommunications, to contemporary big tech infrastructures. His anecdotes, brought together over several interviews in 2025, relay an inter-subjective reading on logistics, and the histories of maintenance, care and daily dedication that sustain their functionalities.

The project as a whole, developed over the past 18 months through interviews and archival research in Galicia, Santander, and the Basque Country, intertwines historical inquiry, ethnographic research and speculative imagining to explore the past and future of information circulation through the lens of infrastructure and labour. .

The illustrations accompanying the installation are based on archival research of telecommunications advertisements carried out by La Compañía Telefónica Nacional de España (CTNE) between the 1930s and 1990s. In his analysis, Silva identified three major shifts in the visual culture of telecommunications publicity: from depictions of technical infrastructure, to imagery evoking portals and metaphysical transport, and finally, to a rhizomatic sense of immaterial hyper-connectivity that characterizes much of today's media landscape. The artist critiques these visual archetypes by developing a telecommunications publicity of a not-so-distance future, where infrastructure and logistics take precedence over immateriality, and where the primary subject is the data materiality, rather than its abstract origin or destination.

The methodology of Silva's practice hinges on both archival work, aesthetic analysis, and the organization of focus groups and on the ground field activities with communities of workers in Toledo, Madrid, and Vigo.

EXTENTS (Cyrus Peñarroyo, McLain Clutter)

Internet Cafe

Palazzo d'Accursio, Bologna, 2025

Internet Cafe explores the physical space of the digital, starting from an “archaeological-media” recovery of the first internet cafés. In an era dominated by Big Tech and omnipresent digital connectivity, the internet café today appears as a relic of the past where the internet was experienced as a place rather than instantaneous service.

Today we browse comfortably from home and in “private mode” on smartphones. We are immersed in endless cycles of personalized advertising based on our data, and we seek digital communities that reflect our own political and social ideas. But if we look back in the history of the web, we can see the first internet cafés as complex social spaces, where differences coexisted in a hybrid interactive space. — These spaces existed as alternatives to today's digital habits, often solitary and regulated by corporate logics.

From this perspective, the internet café reminds us of the public cafés described by Habermas, places of public life and discussion, where the encounter with the "other" (real or virtual) shaped society.

The project originated from extensive research on the first internet cafés, particularly between 1994 and 1995, before the use of digital space became pervasive and normalized for constant, singular use. These pioneering places show interesting small details — real “tricks” that could help us today to make digital spaces social again. There are creative situations that show the physical relationship with technology. At times computers seem almost human, and there are silent and radical experiments where eating and using the computer overlap.

The research then extended to the few internet cafés still active today. Often these places offer network access to marginalized people or those excluded from dominant connection systems. Based on this analysis, *Internet Cafe* becomes a physical installation in the space of Palazzo d'Accursio: a real internet café that also hosts the work of the other artists in the exhibition. The project restores materiality to the digital experience, inviting reflection on our now automated and solitary habits in web consumption.

The café is built with a heterogeneous set of materials and architectural components playfully “hacked” to create a unique environment. The public is invited to interact with the work by logging in, browsing, and celebrating connection — digital, social, and architectural.