

harry sanderson

z a z a ' ,

*Solid State: Archive*

*September 22nd - November 11th 2023*

*via Gasparotto 4, Milano*

*ciao@z-a-z-a.space*

*@zaza \_\_\_ milano*

ENG

*“Our best machines are made of sunshine; they are all light and clean because they are nothing but signals, electromagnetic waves, a section of a spectrum, and these machines are eminently portable, mobile. People are nowhere near so fluid, being both material and opaque.” - Donna Haraway*

*Solid State: Archive presents the results of a project which ran from 2013 - 2016 to create software to encode an image into a surface. How it works is transparent, and therefore also invisible.*

*In the normal process of simulating light rays, the patterns they produce are a result of the objects they interact with. In this situation that relationship is reversed, and the object is the result of the pattern. That pattern, or image, has then become a physical property of the object, akin to its weight, its dimensions, or its shadow. It is locked in the world that we live in, given a new life outside its circulation as data. To take an image from one space to another as a way to demonstrate that they share one reality underpinned by the extraction of resources and labour.*

*This exhibition brings together all of these objects for the first time. The laptop containing the code that computes the surfaces also died two weeks ago, so there is currently no way to make more of them.*

*The exhibition also presents a new work made by screen recording every minute of the production process. This was then sampled at 80 evenly spaced intervals and transferred to 35mm slides which were then washed to remove all but a trace of that labour of production. It functions primarily as a light source, but also as an example of how the presence of physical labour is often occluded in the transfer from material to digital mediums.*

*“It exists. The image is fragile and unstable, but I guess that’s to be expected. It’s like surfing through static trying to tune into a channel that keeps changing the frequency it broadcasts on. It makes me feel physically sick to think of the complexity and money and time expended on it, but I still can’t seem to let go of the idea of this perfectly smooth, coded object that folds the world into a picture. I think it’s an acceptable achievement, I don’t know.*

*The moment that I’m fixated on, where you hold it up to the light and the image lands, perfect and weightless on the wall behind it, or cast like a shadow inexplicably visible - is still far, far away. They need to be bigger, perfectly clean and clear, and the image needs to be completely accurate down to the pixel.*

*Just trying to convince myself that the project has ‘worked’ in that it has made harder work of achieving a picture, allowed me to experience the complexity of it, the vast amount of labour and resources involved, and that one day it will look how I imagine.” - diary entry, Turin, 2014*

*Additional credits:*

*Software development by Oscar Khan*

*B+W 16mm development and processing by James Holcombe*

*“Le nostre macchine migliori sono fatte di sole; sono tutte leggere e pulite perché non sono altro che segnali, onde elettromagnetiche, una sezione di uno spettro, e queste macchine sono eminentemente portatili, mobili. Le persone non sono affatto così fluide, essendo allo stesso tempo materiali e opache”. - Donna Haraway*

*Solid State: Archive presenta i risultati di un progetto che si è svolto tra il 2013 e il 2016 per creare un software in grado di codificare un'immagine in una superficie. Il funzionamento è trasparente, e quindi anche invisibile.*

*Nel normale processo di simulazione dei raggi luminosi, i disegni che essi producono sono il risultato degli oggetti con cui interagiscono. In questa situazione il rapporto è invertito e l'oggetto è il risultato del disegno. Quel disegno, o immagine, è diventato una proprietà fisica dell'oggetto, come il suo peso, le sue dimensioni o la sua ombra. È bloccato nel mondo in cui viviamo e riceve una nuova vita al di fuori della sua circolazione come dato. Portare un'immagine da uno spazio all'altro è un modo per dimostrare che condividono un'unica realtà sostenuta dall'estrazione di risorse e lavoro.*

*Questa mostra riunisce per la prima volta tutti questi oggetti. Anche il computer portatile contenente il codice che calcola le superfici è morto due settimane fa, quindi al momento non c'è modo di realizzarne altri.*

*La mostra presenta anche un nuovo lavoro realizzato registrando ogni minuto del processo di produzione. Questo è stato poi campionato a 80 intervalli regolari e trasferito su diapositive da 35 mm che sono state poi lavate per rimuovere ogni traccia di quel lavoro di produzione. Funziona principalmente come fonte di luce, ma anche come esempio di come la presenza del lavoro fisico sia spesso occlusa nel trasferimento dal materiale ai mezzi digitali.*

*“Esiste. L'immagine è fragile e instabile, ma credo sia prevedibile. È come navigare tra le scariche elettrostatiche cercando di sintonizzarsi su un canale che continua a cambiare la frequenza di trasmissione. Mi fa star male fisicamente pensare alla complessità, al denaro e al tempo spesi per realizzarlo, ma non riesco ancora a liberarmi dall'idea di questo oggetto perfettamente liscio e codificato che piega il mondo in un'immagine. Penso che sia un risultato accettabile, non lo so.*

*Il momento in cui sono fissata, in cui lo si regge alla luce e l'immagine atterra, perfetta e senza peso, sul muro dietro di lui, o viene proiettata come un'ombra inspiegabilmente visibile, è ancora molto, molto lontano. Devono essere più grandi, perfettamente puliti e chiari, e l'immagine deve essere completamente accurata fino al pixel.*

*Cercare di convincere me stesso che il progetto ha 'funzionato', nel senso che ha reso più difficile il lavoro di realizzazione di un'immagine, mi ha permesso di sperimentare la sua complessità, la grande quantità di lavoro e di risorse coinvolte, e che un giorno avrà l'aspetto che immagino”. - annotazione sul diario, Torino, 2014*

*Crediti aggiuntivi:*

*Sviluppo software di Oscar Khan*

*Sviluppo ed elaborazione B+W 16mm di James Holcombe*