



## GLI ARTISTI, LE OPERE, LE RASSEGNE

Biografie e descrizioni complete sono online all'indirizzo [mediaartfestival.org/artisti](http://mediaartfestival.org/artisti)

### AUDINT | DRNE CARTOGRAPHY



**Biografia.** Registrato nel 1945, il collettivo AUDINT è attualmente composto da Toby Heys, Steve Goodman / Kode9 e Patrick Doan. Dal 2009, attivi come gruppo di ricerca, indagano i modi in cui le frequenze sonore e ultrasoniche vengono distribuite per modulare gli stati psicologici e fisiologici. Performance e installazioni recenti sono state esposte al Tate Britain, all'Accademia d'Arte di Berlino, all'Art in General a New York e al Museo di Arte Contemporanea di Herford, Germania.

**Opera.** Il film è una parte della "Martial Hauntology" dal titolo "DRNE Cartography". Mostra la caccia ai fantasmi del giornalista del Wall Street Journal, Te Peng-Cheng, fra gli impianti di riciclo dei vinili nel Sud della Cina, attraverso dei messaggi lasciati in una scatola a forma di Buddha. [video art]

### JACQUELINE BUTLER | WHITE ISLAND: WITHOUT SHADOW



**Biografia.** Coordinatrice e membro fondatore di FTN (Family Ties Network, Regno Unito) e MCollective (cooperativa di libri d'artista), sta attualmente svolgendo un dottorato di ricerca presso la Glasgow School of Art. Lavora con la fotografia, i video digitali e la scrittura dedicandosi in particolare agli archivi e alle collezioni, pubbliche e private. Esplora la narrativa visiva e le qualità materiali della fotografia, analogiche e digitali.

**Opera.** Un luogo fuori dalle mappe, uno spazio di luce bianca continua seguito da densi cieli neri senza sole. Scoperta nel 18° secolo, l'Isola Bianca è un posto remoto inabitato, completamente coperto da una calotta di ghiaccio, che si trova all'incirca a 700 miglia dal Polo Nord. Con l'estremo cambiamento stagionale artico, il sole dell'isola si trova sopra l'orizzonte in estate e poi scende sotto l'orizzonte in inverno. L'opera esplora un paesaggio immaginato attraverso un terreno senza ombre in uno spazio virtuale. Tra il reale e l'immaginario, il lavoro passa dalla rappresentazione del visibile all'invisibile. [video art]

### BPS | hArt



**Biografia.** Riccardo Rolla, designer e creativo; Emanuele Petrunaro, produttore informatico; Davide Aloisi, studente di ingegneria informatica e automatica; Federica Merlini, Project Manager. Insieme hanno creato Hart, un robot performer.



**Opera.** Un robot capace di elaborare e trasformare i dati di un determinato ambiente in una forma di arte astratta. Si muove sopra una tela in maniera casuale, disegnando in base alla media ottenuta dai dati atmosferici catturati. Cambia colore grazie agli input che riceve da parte del "cubo", ovvero un lettore munito di diversi sensori: temperatura, luminosità, movimento, rumore e umidità. Questi dati

sono trasmessi ininterrottamente ad hArt che li elabora disegnando su tela cambiando colore e/o velocità. [installazione robotica]

### CHRIS DANIELS | NORTHERN LIGHTS



**Biografia.** Artista e regista originario di Rotherham, nel South Yorkshire. Il suo lavoro è caratterizzato da una documentazione sperimentale di prospettive e ricordi comuni relativi alla posizione geografica. Dopo essersi diplomato al Royal College of Art, ha vinto il "Deutsche Bank Award 2010 in Art", per il suo progetto di collaborazione con Maria Anastassiou - Unrave: un film dipinto a mano, il più lungo realizzato in Gran

Bretagna. Il progetto ha avuto come risultato oltre cento eventi pubblici interattivi in tutto il Regno Unito, dalla Tate Britain al National Media Museum.

**Opera.** Un'inquisitoria voce che proviene da un futuro lontano travisa il linguaggio delle luminarie di Blackpool, un'attrazione balneare inglese. Il visitatore confonde le tradizioni e il vernacolo della regione con il lessico mutevole che circonda il futuro politico della Gran Bretagna. [video art]

An Initiative of





## DARIO D'ARONCO | FOUNTAIN



**Biografia.** Vive e lavora a Rotterdam. Si è diplomato presso l'Accademia di Belle Arti di Roma, ha partecipato al corso avanzato per le Arti visive alla Fondazione Ratti ed è stato artista in residenza presso l'istituto post-accademico Van Eyck Academie di Maastricht. Ha esposto in diversi musei nazionali e internazionali. La sua ricerca affonda le radici nella musica, filosofia e scienza. Recentemente ha focalizzato la sua

attenzione su lavori scultorei che prendono in esame il rapporto tra virtualità e realtà.

**Opera.** La scultura mette insieme la tecnologia radiologica dell'MRI con quella della stampa 3D. È realizzata attraverso una scansione a ultrasuoni della testa dell'artista che ha poi tradotto le informazioni ottenute in modello 3D. Il modello rappresenta l'ipotalamo, centro del nostro cervello e sede di alcune ghiandole endocrine responsabili di diverse funzioni fisiologiche del nostro corpo. In questo senso l'ipotalamo diventa il luogo in cui la visione viene realizzata, prima ancora di diventare desiderio e quindi immagine. Fountain è un dispositivo che congiunge l'invisibile al visibile, un oggetto al contempo alieno e primigenio. [installazione]

## RA DI MARTINO | SING-A-LONG #2



**Biografia.** Artista visiva e regista. Le sue opere, videoinstallazioni, fotografie e film, sono state esposte in Italia e all'estero in istituzioni e film festival quali la Tate Modern di Londra, il Moma-PS1 di New York, il MAXXI di Roma, il Museion di Bolzano, il Locarno Film Festival e il Festival del cinema di Venezia.

**Opera.** Il progetto, pensato per essere vissuto con i visori Moverio della Epson, è concepito come un karaoke ambulante. L'artista sfrutta la realtà aumentata permettendo allo spettatore, che indossa gli occhiali, di continuare a vedere la realtà circostante, le opere in mostra, e allo stesso tempo le parole della canzone sullo schermo degli occhiali. Alle parole viene aggiunta, tramite cuffie, la base della canzone senza la voce. Un karaoke ambulante immersivo nel quale i dati della realtà vengono filtrati e reinterpretati dal testo sullo schermo e dalla base audio. Lo scollamento tra lettura e ascolto crea un *sing-a-long* silenzioso che si aggiunge alla visione di ciò che lo circonda. L'opera è uno dei primi esempi in Italia del rapporto tra artisti e aziende tecnologiche. [opera Epson, installazione immersiva]

## JOE DUFFY | CILLINI



**Biografia.** Produttore di film, videoartista e fotografo. I suoi ultimi lavori indagano paesaggi traumatici come catastrofi naturali e artificiali concentrandosi sul concetto di Città fantasma anche attraverso l'uso di mappe gps, video e immagini stereoscopiche.

**Opera.** I Cillini si diffondono attraverso un'Irlanda rurale, punteggiata lungo i margini, l'angolo dei campi e l'entroterra delle fortezze delle fate, ogni roccia è un marcatore, ogni pietra una tomba. I Cillini nascono come luoghi traumatici di pratiche religiose, sono i luoghi dei bambini sepolti, i luoghi dei bambini non-battezzati le cui anime sono destinate a un eterno limbo. All'interno del film, i luoghi strazianti sono esplorati usando dei droni, per ricreare un senso emotivo di appartenenza, e i lamenti dei funerali irlandesi sono usati come traccia audio. Tutto ciò è un incontro inquietante fra due mondi, il contemporaneo e l'antico, il mondo dei vivi e quello del limbo, delle leggende sulle fate e sulla tragedia, in un paesaggio immerso nel dolore. [video art]

## ANTONIO FIORENTINO | OPUSIMAGO



**Biografia.** Nato a Barletta nel 1987, vive e lavora a Milano. Dopo gli studi si trasferisce a Carrara e frequenta l'Accademia di Belle Arti. Grazie a una borsa di studio che si iscrive per un anno all'Anotati Skoli Kalon Tecknon di Atene. Poi si trasferisce a Londra e viene selezionato dalla Tate Modern per il workshop "Unilever Series" con Tino Sehgal. Nel 2013 frequenta il corso di Arti Visive alla Fondazione Antonio Ratti e nel 2017 è selezionato per la ISCP di New York. Ha ricevuto diversi premi nella categoria "artisti emergenti", tra cui il Talent Prize 2015.

**Opera.** Un laboratorio alchemico del futuro dove diverse vegetazioni chimiche generano sculture simili a piante che continuano a crescere durante il periodo della mostra come un paesaggio di forme autonome in continuo mutamento che dà origine a un processo generativo che non può essere interrotto. L'opera è composta da diversi elementi, naturali e non, scelti dall'artista secondo le proprietà legate al colore e alla

An Initiative of





trasformazione in forme e volumi. Gli ambienti nelle ampole ricordano un vivaio artificiale e suggeriscono stati naturali, pur rimanendo composizioni irreali. [installazione]

### CHRISTIAN FOGAROLLI | FANTÔMES DE LA MUSIQUE



**Biografia.** Artista italiano, classe 1983. Ha conseguito nel 2010 un Master in studio, diagnostica e restauro di dipinti antichi moderni e contemporanei presso l'università di Verona e ha ottenuto una laurea specialistica in conservazione dei beni culturali presso l'università di Trento. La sua ricerca è caratterizzata dal rapporto dell'arte con teorie e discipline scientifiche. Si serve spesso della ricerca storico archivistica e usa diversi mezzi espressivi, come installazioni ambientali, fotografia, scultura, video, per analizzare dinamiche sulla percezione dell'immagine e dell'oggetto in rapporto alla soggettività.

**Opera.** L'installazione pone alcune questioni sulle cosiddette "allucinazioni uditive", ossia quei rumori, suoni o disturbi sonori, creati dal cervello e resi concretamente reali all'udito. L'opera è un'esperienza fisica che va vissuta personalmente ed è costituita da un corpo centrale su cui poggiano un modello in gesso dipinto del sistema uditivo umano degli anni '80 dell'Ottocento, una livella di ottone e una protesi acustica contemporanea. Ai lati due auricolari, uno bianco e uno nero. Dall'auricolare nero lo spettatore può immergersi nel disturbo acufenico sentendone i nove maggiori sintomi; mentre con l'auricolare bianco si entra nella fase della cosiddetta "cura" in cui sono riprodotti i suoni in grado di coprire e distrarre il nostro encefalo dalla percezione del fastidio uditivo. [sound art]

### ANNA FRANTS | ON THE LOOKOUT | NO.0



**Biografia.** Artista e curatrice nel campo della media art. È nata nel 1965 a Leningrado. Cofondatrice della fondazione culturale St. Petersburg Arts Project, del CYLAND Media Art Lab e del Cyfest Festival. Le sue installazioni interattive sono state esposte alla Biennale di Mosca, al Video Guerrilha Festival (Brasile), al Museo di Arte e Design di New York, all'Hermitage e in altri importanti festival e musei di tutto il mondo. Vive e lavora a New York, negli Stati Uniti e a San Pietroburgo.

**Opera.** Una testa di cervo con occhi artificiali, sensori e macchine fotografiche. Prende ispirazione dal concetto di paranoia e persecuzione e dalla legenda di Dionisio I, il tiranno di Siracusa che nel V secolo a.C. fu il primo a escogitare metodi di intercettazione. L'opera è una riflessione sul tema della paranoia nell'animo umano. [installazione video]

**Opera.** Un'installazione 3D che appartiene alla serie "Esplosione di una lattina di latte condensato, dopo che l'acqua è evaporata". L'opera rimanda visivamente all'infrastruttura di un edificio senza pareti, all'interno del quale sono ospitati oggetti fissi e in movimento, video e suoni. Gli spettatori si trovano immersi tra immagini, parole e azioni virtuali. L'ambiente multimediale è una visione sul futuro e un'ambientazione intima per meditare in modo poetico sul senso di sé. [installazione video]

### ELENA GUBANOVA & IVAN GOVORKOV | DIALOGUE



**Biografia.** Elena Gubanova nasce nel 1960 a Ulyanovsk. Appassionata di pittura, scultura, installazioni e video, il suo principale interesse è quello di esplorare le scoperte scientifiche attraverso il linguaggio figurativo dell'arte. Ivan Govorkon nasce nel 1949 a Leningrado. È impegnato in filosofia, psicologia, pittura, disegno, scultura e installazioni; lavora sulla relazione tra arte tradizionale e tecnologie all'avanguardia.



**Opera.** L'uomo usurpa le funzioni del Creatore. L'uomo crea la macchina e poi la macchina usurpa le funzioni dell'Uomo, creando da sola un'altra macchina e iniziando a interagirci. Questo è il nostro futuro. Tuttavia, l'artista si riserva il diritto di immaginare che il dialogo tra il creatore e il soggetto della creazione rimanga lo stesso. I gesti delle mani robotizzate eseguono lo stesso dialogo emotivo che sarebbe potuto

trasparire tra il Creatore e l'Uomo animando l'affresco di Michelangelo "La creazione di Adamo". Minaccia, disperazione o umiltà: il robot creatore inizia; l'uomo creatore risponde. E tutto è controllato dalla stessa presa elettrica. Vale a dire, non c'è differenza. [installazione robotica]



## SIGURDUR GUDJONSSON | RECORDER 2010



**Biografia.** Nato nel 1975, ha studiato a Vienna, Reykjavik e Copenhagen, iniziando la sua carriera espositiva nella scena sperimentale islandese. I suoi video oscuri e lunatici lo hanno condotto lontano, a Berlino, Londra, Pechino, Seoul. L'artista sfrutta il potenziale dei *time-based media* per produrre pezzi che coinvolgano ritmicamente lo spettatore in un'esperienza sinestetica. I suoi pezzi lenti e ripetitivi lo attirano e gradualmente iniziano a espandersi, creando loop complessi e schemi ritmici che possono travolgere i sensi.

**Opera.** Due dischi ruotano sopra una pozza d'acqua, in cui cadono goccioline d'acqua, che producono simultaneamente un effetto sonoro e un movimento rotatorio. Il movimento ripetitivo e il suono attirano lo spettatore in un potente mondo visivo. [video art]

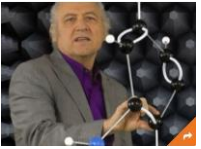
## ANDERSEN HANNIBAL | ART IN SAXO BANK: A DEDICATION TO ART AND PEOPLE



**Biografia.** Nato nel 1985 a Copenaghen si concentra su questioni socioeconomiche come la rappresentazione del potere e la trasformazione del capitale, ovvero i modi in cui un valore può essere convertito da una forma all'altra - per esempio come creatività, lavoro, informazione, competenza e così via si traducono in denaro, e viceversa. Attraverso l'uso di vari media, e spesso in modo site-specific, Hannibal entra in contatto diretto con questi meccanismi economici per produrre materiali che possano ampliarne l'analisi.

**Opera.** Una visita guidata al quartier generale della Saxo Bank a Copenaghen rivela la ricchezza, simbolica e letterale, di opere d'arte e altri oggetti acquisiti dall'azienda per arredare i propri uffici e al contempo ispirare e motivare gli impiegati. Si tratta di un caso esemplare di "corporate art collection", un efficace strumento per incarnare e trasmettere i valori di un'azienda, sia internamente che esternamente: l'arte viene così usata per contaminare il mondo della finanza con le sue ambiziose idee, e viceversa. [video art]

## GARY HILL | THE PSYCHEDELIC GEDANKENEXPERIMENT



**Biografia.** Nato nel 1951 a Santa Monica, in California, ha lavorato fin dagli anni '70 con il suono, il video, la performance e l'installazione. Il suo lavoro esplora una serie di problemi che vanno dalla fisicità del linguaggio, della sinestesia e degli enigmi percettivi fino allo spazio ontologico e all'interattività dello spettatore. Le sue opere sono state esposte in musei e istituzioni di tutto il mondo, con mostre personali presso la "Foundation Cartier pour l'art contemporain di Parigi", il Museo di arte moderna di San Francisco, il Centro Georges Pompidou di Parigi e il Guggenheim Museum SoHo di New York.

**Opera.** Un esperimento mentale, o Gedankenexperiment, non viene realizzato nella pratica, ma solo immaginato. L'artista indaga le alterazioni psichiche dovute all'assunzione di dietilamide dell'acido lisergico (LSD): l'ingestione della sostanza viene definita come "l'opera d'arte più potente e nel tempo più influente di tutta la storia". Il discorso e i movimenti di Mr. Hill sono bizzarri perché è stato filmato mentre parlava e si muoveva all'indietro. Su uno schermo, creato per guardare con occhiali 3D economici, il film originale scorre all'indietro in modo che le sue parole a malapena intelligibili possano andare avanti. [videoart]

## EDWARD KAC | INNER TELESCOPE



**Biografia.** Artista e scrittore che indaga le dimensioni filosofiche e politiche dei processi di comunicazione. Conosciuto internazionalmente negli anni '80 come pioniere della Holopoetry e della Telepresence Art, negli anni '90 crea le nuove categorie di Biotelematica e Arte transgenica. Kac unisce media e processi biologici molteplici al fine di creare ibridi attraverso le operazioni convenzionali dei sistemi di comunicazione attuali. Per primo Kac ha impiegato la telerobotica spinto dal desiderio di convertire lo spazio elettronico da strumento di rappresentazione a strumento di agenzia remota. Spesso poggiando sulla indefinita sospensione della chiusura e sull'intervento del partecipante, il suo lavoro incoraggia l'interazione dialogica e affronta questioni complesse riguardanti la nozione di identità, agenzia, responsabilità, e la possibilità stessa della comunicazione.

**Opera.** Un'opera d'arte a bordo della Stazione spaziale internazionale (ISS). Il lavoro di Kac fu concepito specificamente per la gravità zero e realizzato direttamente nello spazio dall'astronauta francese Thomas



Pesquet il 18 febbraio 2017. L'opera, realizzata con materiali già disponibili nella stazione spaziale, è uno strumento di osservazione e riflessione poetica, che ci porta a ripensare la nostra relazione con il mondo e la nostra posizione nell'universo. Sin dagli anni '80, Eduardo Kac ha teorizzato e prodotto arte e poesia che sfidano i limiti della gravità. Il suo manifesto di "Space Poetry" è stato pubblicato nel 2007. Nel 2017, Kac finalmente realizza il sogno che ha perseguito per più di 30 anni: la creazione, la produzione e l'esperienza di un lavoro direttamente nello spazio. [installazione]

## ROBERT LISEK | SIBYL



**Biografia.** Artista, matematico e compositore che si concentra su sistemi e processi (computazionale, biologico, sociale). Attingendo dall'arte concettuale e dalla software art, il suo lavoro sfida intenzionalmente una categorizzazione specifica. Lisek è un pioniere dell'arte basata sull'intelligenza artificiale e sull'apprendimento automatico è anche un compositore di musica contemporanea, autore di molti progetti e colonne sonore che uniscono musica spettrale, concreta e rumore.

**Opera.** SIBYL è l'Intelligenza artificiale che propone nuove storie e genera nuove composizioni. Il progetto offre una fusione innovativa tra tre settori: narrativa, musica sperimentale e intelligenza artificiale. L'opera crea e sperimenta nuovi metodi per generare musica, storie e nuovi tipi di prestazioni audiovisive attraverso le interazioni con l'agente AI autonomo. SIBYL è presentato come performance e installazione che usa reti neurali ricorrenti, deep learning e sintetizzatori audio-video analogici [EU-Enlight] [installazione video]

## DODDA MAGGY | DECORE (ROSEN)



**Biografia.** Artista e compositrice islandese, classe 1981, vive a Reykjavík. La sua pratica è incentrata sulla ricerca intorno i "time-based media", dagli studi formali della relazione strutturale tra il visivo e l'uditivo all'esplorazione delle qualità eteree del video, del suono e della musica. Un tema ricorrente nel suo lavoro è il tentativo di dare forma alle esperienze percettive. Produce installazioni audio e visive, basate sul suono, su composizioni musicali o immagini in movimento silenzioso. Dodda Maggy con le sue opere tenta di esternare le dimensioni interne del sensoriale e del fantastico.

**Opera.** Per anni l'artista ha cercato e raccolto immagini collegate al tema dell'alchimia. Non essendo in grado di comprenderne il significato simbolico, ma attirata dall'energia visiva, ha assorbito le immagini riproducendole in un video silenzioso. Il video, ispirato alla geometria sacra, è costruito animando perle e suoni di acqua dolce con un violoncello. L'immagine proiettata crea un gioco di ombre e luci nello spazio, la presenza dell'immagine rispecchia la presenza sonora del suono. I riferimenti sono tutti ai film astratti e alla musica visiva. [installazione video]

## NOISE ORCHESTRA | SWARM



**Biografia.** Collettivo composto dai sound artist David Birchall e Vicky Clarke. Usano la luce, l'elettronica, i giradischi e le partiture grafiche per tradurre la luce, le immagini e gli oggetti in rumore; un processo chiamato suono grafico. Le loro opere sono un incrocio tra arte, musica sperimentale e tecnologia e si manifestano in performance, strumenti fai-da-te, officine e installazioni; il tutto ispirato ai principi fotosafonici della sintesi del suono dalla luce.

**Opera.** Un'installazione sonora in cui dei dispositivi elettronici trasformano il suono in luce a partire da una partitura grafica. La frequenza e il tono sono determinati da motivi, figure in movimento e ombre. Il pubblico ha la possibilità di navigare tra gli effetti visivi creati dalle macchine, selezionando le forme d'onda e campionando le proprie voci. I dispositivi sono stati creati durante la residenza del progetto European Light Expression Network - ENLIGHT, finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Europa Creativa, presso la Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale [Opera EU-Enlight, *sound art*]



## CHIARA PASSA | EXTREME SURFACES AND TERRAINS



**Biografia.** Artista visiva (Roma, 1973). La sua ricerca esplora l'architettura come interfaccia e nasce dalla combinazione di molti media e piattaforme per analizzare i cambiamenti nello "spazio liquido" attraverso una varietà di tecniche, tecnologie e dispositivi, facendo spesso ricorso alla realtà aumentata e alle tecnologie di realtà virtuale. Lavora con l'animazione e con tecniche interattive di video-installazione, realizzando inoltre video-sculture VR e video-oggetti.

**Opera.** Una serie di video-sculture in realtà virtuale esplorano la superficie e l'architettura come interfaccia, permettendo al pubblico, attraverso visori 3D, di intraprendere un viaggio oltre lo spazio fisico, attraversando diverse animazioni astratte in continua trasformazione. Le animazioni a 360° sono costituite da sfumature minimaliste e gradienti estremi generati dagli slittamenti percettivi del linguaggio geometrico che, nella dimensione liquida della realtà virtuale, capovolge completamente le coordinate cartesiane. Gli spettatori diventano ciechi e ultra-vedenti allo stesso tempo, immersi in uno spazio astratto percepito come pura forma dell'intuizione. [Opera EU-Enlight, installazione]

## DONATO PICCOLO | THINKING THE UNTHINKABLE



**Biografia.** Nato in Italia, è uno degli artisti più interessanti della sua generazione. Le sue opere indagano fenomeni naturali, fisici e biologici attraverso disegni progettuali e installazioni tecnologiche e meccaniche. La maggior parte delle opere dell'artista combinano due aspetti complementari e inseparabili: sono allo stesso tempo sculture e macchine, forme e processi.

**Opera.** Una metafora, un esperimento sui limiti e le possibilità dell'uomo. Un'indagine sugli aspetti cognitivi che modificano la realtà e non ci permettono di distinguere tra ciò che vediamo e ciò che realmente è, modificando l'idea che abbiamo del rapporto tra soggetto e oggetto. "Thinking the unthinkable" è una grande e complessa installazione in movimento che gioca con i principi fisici, elettronici, dinamici ed elettromagnetici, applicandoli a un sistema di pensiero dove la macchina ha senso solo come pura astrazione dello spirito umano. [installazione robotica]

## PAULIUS ŠLIAUPA | THE INVISIBLE MAN



**Biografia.** Pittore lituano di nuova generazione. Dopo aver conseguito la laurea triennale in pittura presso l'Accademia di Belle Arti di Vilnius (VAA) nel 2013, Paulius Šliaupa realizza anche video, fotografie, scrive testi e nel 2016 inizia i suoi studi presso la VAA per il programma di scultura. L'artista ha tenuto cinque mostre personali in Lituania e ha partecipato a mostre collettive in Lituania, Russia, Spagna e Sud Africa.

Nei suoi video Paulius Šliaupa è interessato a varie forme d'acqua incontrate dai personaggi delle sue opere. Tutti i loro incontri con la natura sono come allegorie dipinte in quadri classici che non si riferiscono a individui specifici. La fotocamera dell'artista che le osserva da lontano è statica, ma l'assemblaggio associativo di immagini crea il senso di una storia molto personale.

**Opera.** "Un uomo aveva il sogno di diventare invisibile | Stava cercando un modo per svanire | Quando finalmente divenne l'uomo invisibile | È diventato l'essere più solitario del pianeta". Basato sul primo libro riguardante l'uomo invisibile scritto da H. G. Wells nel 1897. [installazione interattiva]

## ALBERT SOLDATOV | BALTHUS



**Biografia.** Albert Soldatov è nato nel 1980 a Mosca. Si è laureato alla Moscow State University of Printing Arts di Ivan Fedorov, specializzandosi come grafico. Dopo la laurea, ha lavorato nella pittura e nel design. Si è quindi iscritto alla Scuola di fotografia e multimedia Rodchenko di Mosca, nello studio di Kirill Preobrazhensky. L'interesse di Albert Soldatov si concentra sui nuovi media (in particolare il video) e sulla creazione di

dichiarazioni narrative che studiano il linguaggio del cinema e della video arte.

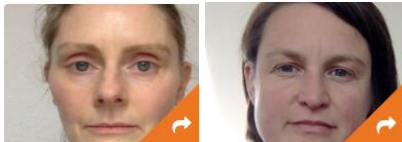
**Opera.** Un lavoro per rappresentare la condizione di inerzia dell'uomo moderno, privato di idee e contenuti. Le persone giacciono sui divani, alienate ed estraniare dall'uso dei cellulari, muovendo continuamente le dita sul touchscreen. Questo comodo accesso alle informazioni e lo sfarfallio infinito delle immagini pongono i protagonisti in uno stato di immobilità, proprio come i personaggi delle opere dell'artista francese Balthus. [video art]

An Initiative of





## PERNILLE SPENCE & ZOË IRVINE | HOUSE ARREST: TABLING ACTIONS



**Biografia.** Pernille Spence è un'artista e regista attiva con performance e installazioni fin dalla metà degli anni '90. Lavorando insieme a una squadra di paracadutisti, ha realizzato un'opera in cielo, sollevata in aria da 22 giganteschi palloni meteorologici. Ha ideato così una serie di esibizioni che si sono svolte in oltre 50 località nel

paesaggio lungo le linee ferroviarie da Aberdeen a Glasgow. Zoe Irvine è un'artista del suono e una sound designer. Dal 2013 al 2015 Zoë è stata artista residente nel Parlamento scozzese collaborando con il compositore Pippa Murphy. La loro opera, *Democratic Resonance*, è stata installata in Parlamento durante il Festival della politica 2015.

**Opera.** Il tavolo della cucina è utilizzato come palcoscenico per una serie di azioni domestiche. Usando oggetti ordinari e familiari come uova, tazze da tè, un ferro da stiro, utensili da cucina ecc., Spence e Irvine eseguono una coreografia sonora per la videocamera, dove le azioni consentono sottili trasgressioni. Queste lievi contravvenzioni alle norme del comportamento domestico aumentano la considerazione nei confronti degli atti domestici comuni. [video art]

## SPACETIK COLLECTIVE | LIBERAZIONI



**Biografia.** Laura Arcangeli, Daniela Gentile, Charlotte Sophia Greeven, Filippo Gualazzi, Yunfeng Liu, Emanuela Mottola sono studenti del biennio in Multimedia Arts and Design alla Rufa, Rome University of Fine Arts. Proveniendo da background differenti, il collettivo spazia dal sound design al video mapping, dalle installazioni interattive all'exhibit design.

**Opera.** Viviamo in un'epoca in cui l'umanità è stata privata della sua essenza, strumentalizzata per catalogare gli uomini con etichette: sesso, colore della pelle, religione e credenze diverse danno origine a divari sempre più marcati. La parola, come espressione di pregiudizio, sottolinea le differenze sociali. Le parole corrispondono alla sagoma dello spettatore, il quale con il movimento le può allontanare, lasciando spazio a un'esplosione di colori che rappresenta la liberazione dai pregiudizi, annullando qualsiasi differenza. Lo scopo dell'installazione è far riflettere lo spettatore sul peso delle parole e invitarlo a reagire assumendosi una responsabilità senza rimanere vittima passiva. [installazione video]

## MARCO STRAPPATO | RECORDER 2010



**Biografia.** Artista italiano, classe 1982, di base a Londra. Il suo lavoro è incentrato su una riconsiderazione pressante e urgente della produzione e distribuzione delle immagini in epoca contemporanea. I lavori più recenti guardano al paesaggio e alla tecnologia, lo schermo e lo spazio infinito che la tecnologia stessa ci offre; tali tematiche lo portano ad interrogarsi su quegli aspetti che potremmo definire del sublime tecnologico. Ha frequentato il Royal College of Art ottenendo un Master in Scultura. Il suo lavoro fa parte di diverse collezioni pubbliche e private ed è stato ampiamente esposto.

**Opera.** La proiezione è il desktop wallpaper del computer portatile dell'artista (è l'immagine di default, quella con cui la macchina viene venduta). L'immagine è parte della nostra quotidianità, nonostante non siamo noi a sceglierla direttamente. L'artista quindi decide di usarla ponendosi nella posizione di colui che si può definire consumatore/produttore. L'immagine è proiettata su due tele monocrome. Il lavoro si pone in quello spazio che esiste tra la materialità della pittura e l'aspetto effimero della video-proiezione: un dialogo continuo tra il mondo reale e immaginato che si fonde in un gioco di specchi. [installazione video]



## FRANCESCO SURDI | SATELLITE VIEWS



**Biografia.** Vive e lavora tra Palermo e Alcamo. Frequenta l'Accademia di San Martino Delle Scale (ABADIR) e l'Accademia di Belle Arti di Palermo dove nel 2010 consegue il diploma di II livello in Pittura. Per anni collabora con numerosi spazi indipendenti dell'area metropolitana di Palermo e in particolare con la galleria palermitana gestita dall'artista e curatore Federico Lupo, Zelle Arte Contemporanea. Del 2013 è la sua prima personale presso la Galleria Vannucci di Pistoia alla quale negli anni si aggiungono varie mostre collettive in numerose sedi istituzionali come il Museo Riso di Palermo, MACA Museo D'arte Contemporanea di Alcamo, Fabbriche Chiaramontane di Agrigento, e varie gallerie private di Palermo.

**Opera.** La rete, come luogo di molteplici paesaggi informatici, è il mare dal quale provengono le immagini che a partire dal 2014 danno vita alle serie *Landscape studies*, *Satellite views* e *Inizio*: tasselli di realtà che prendono forma affiorando sulla superficie cartacea di fogli A5/A4; frammenti paesaggistici senza tempo e luogo, neri sfondi dalla cui trama affiorano principi di elementi organici la cui trama digitale è convertita in una texture pulviscolare - a tratti sfaldata - mediante il processo fotochimico di una stampante laser dal toner danneggiato. Il disturbo nel passaggio di dati dal documento informatico a quello cartaceo, dà luogo a un gap della memoria e nello stesso tempo apre a zone di prossimità col bianco o apparizioni in nero: veicolo per l'immaginazione, luogo primitivo e primigenio sospeso nella dimensione del 'non finito', o dell'irraggiungibile. [installazione]

## MAT TOAN | AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) EXTENDED VER. 'I.S.Y.Y.S.M'



**Biografia.** Vive e lavora a Roma. Con una solida formazione tecnico-scientifica si specializza in Arti multimediali e tecnologiche all'Accademia di Belle Arti. Nel 2017 viene selezionato per la residenza d'artista "Daunia Land Art", curata da Giacomo Zaza. Con l'artista Lázaro Saavedra realizza opere di Land Art nel territorio del Gargano. Successivamente viene scelto per partecipare alla residenza "BoCs Art Cosenza", curata da Alberto Dambruoso. Nello stesso anno è finalista al Combat Prize e al premio Cramum.

**Opera.** Nasce da una riflessione su un recente esperimento effettuato da Facebook in cui due "intelligenze conversazionali", dovendo portare a termine una contrattazione uno contro uno, a un certo punto modificano il loro linguaggio continuando a conversare tra loro in modo incomprensibile per gli stessi programmatori. L'opera mette l'osservatore di fronte al fatto compiuto, vale a dire di fronte a un elaboratore che dichiara: lo penso. Siamo certi di comprenderne appieno il significato dell'affermazione? Quali sono i pensieri di un elaboratore che non prova emozioni, non ha etica né morale? Siamo certi di voler dare alle macchine questa facoltà? [Opera Epson, *installazione immersiva*]

## VASULKAS | REMINISCENCE | VOCABULARY | BAD | PYROSPHERES



**Biografia.** Steinunn Briem Bjarnadottir e Woody Vasulka sono considerati pionieri della video arte. Hanno iniziato a produrre opere sin dal principio degli anni Sessanta. Bohuslav Vasulka (Woody) è nato a Brno, in Cecoslovacchia, e si è laureato alla facoltà di cinema e televisione presso l'Accademia delle arti dello spettacolo (FAMU). Steinunn Briem Bjarnadottir (Steina) è nata a Reykjavik, in Islanda, e da bambina ha iniziato a studiare violino e teoria musicale. Convolati a nozze a Praga nel 1964, poco dopo si uniscono alla Icelandic Symphony Orchestra. Iniziano a sperimentare differenti attrezzature (modulatori, sintetizzatori video, keyer, sequencer) che permettono loro di isolare elementi di un vocabolario visivo e di costruire una sintassi specifica per le immagini elettroniche.

**Opera.** Una rassegna mette in mostra le opere di video arte più importanti del duo artistico. Le riprese di "Reminiscence" sono state rielaborate con un videopack Sony in Moravia, in una fattoria in cui Woody Vasulka visse da bambino, usando un processore Rutt-Etra che ha consentito di modificare completamente la logica spaziale. Con "Vocabulary" le leggi fondamentali che governano la manipolazione dell'immagine elettronica vengono esaminate didatticamente attraverso alcune funzioni digitali: il ritardo (che produce un volontario errore di tempo), lo scan processor (che riduce l'immagine alle sue linee di scansione), la chiave di croma (che permette l'inserimento di un'immagine dentro l'altra). Con "Bad" Steina usa il proprio volto come materiale visivo, smantellando e ricostruendo ritmicamente l'immagine di sé, mentre in "Pyrospheres" continua a esplorare il collegamento dei segnali video con software che elaborano le immagini elettroniche. [video art]

An Initiative of

