

Art and Technology in the Third Millennium Landscapes and Protagonists

Cesare Biasini Selvaggi
Valentino Catricalà

Arte e tecnologia del terzo millennio Scenari e protagonisti



Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale

Il presente volume è stato realizzato per conto del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale
Direzione Generale per la Promozione del Sistema Paese

Electa

Collezione
FARNESINA



27. Federico Solmi
American Circus, 2019



29. Giulia Tomasello
Alma, 2018



28. Michele Spanghero
Ad lib., 2017-2018



30. Sara Tirelli
Medusa, 2019

federicosolmi.com
Instagram @federico_solmi
facebook.com/federicosolmistudio



L'interesse di Federico Solmi si concentra sulla realizzazione di videoinstallazioni, video-painting, opere narrative che mescolano le tecniche di pittura tradizionali con le nuove tecnologie, come i sistemi di videogiochi, la motion capture, la modellazione 3D (CGI) e, in tempi più recenti, la realtà virtuale (2017) e la realtà aumentata (2020). Nelle sue opere, i movimenti dei personaggi che popolano lo schermo sono prodotti da attori reali, su cui vengono realizzati i modelli 3D sui quali Solmi poi dipinge. Attraverso tale linguaggio, l'artista, partito dalla pittura e dal video in stop motion, ha dato vita a un ciclo di film d'animazione, sviluppati anche in installazioni: l'effetto è quello dei videogame, in cui il pubblico/giocatore è condotto nello spazio attraverso il punto di vista interno del personaggio inventato. Con leggerezza e irriverenza, e servendosi della sua tipica tavolozza dai colori accesi, l'artista realizza narrazioni assurde che illustrano gli aspetti più sgradevoli della vita e della società occidentale.

Tappe ulteriori del suo percorso sono costituite da due opere anarchiche e anti-establishment: la videoanimazione del 2005 *Rocco Never Dies* (ispirata al re del porno italiano Rocco Siffredi) e, nel 2006, con *King Kong and the End of the World*. In quest'ultima viene rappresentato un gorilla, simbolo di un "messia" animalesco e brutale, ma fondamentalmente buono, deciso a spazzare via un mondo le cui pretese di civiltà si scontrano con le ingiustizie, la solitudine e l'egoismo che ne dominano la quotidianità.

Tra i lavori più recenti c'è invece *American Circus*, una videoinstallazione che, per tutto il mese di luglio 2019, ogni notte, dalle 23.57 a mezzanotte, ha ruotato in loop a trecentosessantasei gradi su 25 schermi di Times Square, sostituendo i tradizionali messaggi pubblicitari con un vertiginoso ritratto satirico e conturbante della società odierna e dello stesso epicentro newyorkese.

Michele Spanghero

Gorizia, 1979
tag: sound art, field recordings, onde sinusoidali, audio software, scultura, video, fotografia, installazione
michelespanghero.com
Instagram @michelespanghero
facebook.com/michelespanghero



Il lavoro di Michele Spanghero è connotato da un'estetica rigorosa, essenziale, che combina ricerca sonora e arti visive con una forte componente concettuale, oltre che con vari riferimenti culturali (teatro, letteratura, musica, filosofia e scienze). L'artista rileva silenzi e impercettibili variazioni sonore nello spazio, esplorando il rapporto tra architettura e suono attraverso la forma scultorea. Nel progetto *Monologues*, iniziato nel 2014, Spanghero registra, partendo dal silenzio, la risonanza acustica delle sale vuote di alcuni teatri storici italiani, catturando dunque l'intima voce, che presenta attraverso video e sculture sonore.

La forma musicale del Requiem è invece il punto di partenza per l'indagine sul limite etico tra uomo e macchina, al centro delle sculture sonore *Ad lib.* (2013-2020) in cui ventilatori polmonari medici suonano organi a canne.

Nel lavoro di Spanghero emerge anche la rielaborazione di temi e forme dell'arte. In particolare, nelle installazioni *Audible Forms* egli analizza le proprietà acustiche della materia

di alcune statue presenti in collezioni museali (il Mart di Rovereto nel 2013 e il Museo Revoltella di Trieste, nel 2016), mentre, nell'installazione sonora *Natura Morta* (2016), fili di rame collegano alcuni limoni in modo da costituire un circuito elettrico che modula nel tempo un certo numero di oscillatori. L'interesse per la fisica del suono e la percezione acustica sono ancora al centro di opere come in *Panacousticon* (2019), enorme altoparlante dodecaedro omnidirezionale in alluminio satinato, che suona un bordone di onde sinusoidali. Il pubblico, muovendosi, esplora acusticamente lo spazio e percepisce modulazioni create dalle riflessioni sonore nella stanza.

Daniele Spanò

Roma, 1979
tag: video, video mapping, installazione, installazione interattiva, intelligenza artificiale, sound art
danielespano.com



Daniele Spanò sperimenta i nuovi media e le loro possibili interconnessioni. La luce, il suono e, soprattutto, il video sono i media con cui l'artista si misura per indagare alcuni aspetti della contemporaneità, come il rapporto tra il corpo e l'immagine, la solitudine dell'individuo nell'epoca del post-Internet e i fallimenti dell'intelligenza artificiale. Spanò predilige installazioni site specific e interventi temporanei nei quali utilizza videoproiezioni per lavorare con la luce, ancor prima che con l'immagine. È, infatti, il rapporto tra il fascio luminoso e la materia (muri, vegetazione, materiali scenografici) a determinare il prodotto finale (*Caelum*, 2019; *Orbis*, 2019).

Oggi la sua indagine sta volgendo verso una direzione più filmica e di racconto per immagini (*Line in the sand*, 2020).

Oltre ai lavori video, una serie di sculture multimediali programmate (*Pneuma*, 2015; *Urge oggi*, 2019) mette in luce le complesse interazioni tra i protocolli tecnologici, ironizzando in alcuni casi, e aprendo spunti di riflessioni in altri, sui fallimenti o sulle aspettative mancate a cui spesso conduce la sperimentazione tecnologica.

L'artista è poi attivo nel campo della performance e del teatro di ricerca. Ha infatti realizzato numerose scenografie multimediali per spettacoli di teatro e di danza, nazionali e internazionali.

Negli ultimi anni la sua ricerca si è estesa a tematiche di stretta attualità, quali il cambiamento climatico e le fake news (*Fake news*, 2020), producendo dispositivi multimediali ibridi, capaci di sovrapporre strati cognitivi e sensoriali.

Lino Strangis

Lamezia Terme (CZ), 1981
tag: installazione multimediale, performance intermediale, realtà virtuale, 3D, animazione sperimentale, videoarte, interattività, musica elettronica sperimentale, sound art, videogame art, scenografia multimediale, teatro sperimentale
linostrangis.net
facebook.com/LinoStrangis



Già musicista polistrumentista, dopo i primi esordi nel campo della pittura e delle installazioni, Lino Strangis individua le arti audiovisive sperimentali e l'intermedialità come linguaggio prediletto. In questi territori di confine, è impegnato a generare processi percettivi e fenomeni di senso alla ricerca di una versione attuale di quella che è definita "arte totale". Si dedica così alla videoarte (e, in particolare, alla composizione di scene impossibili nella realtà, con una narrazione metaforica attraverso una drammaturgia di forme in azione), alle installa-

zioni multimediali, alle realtà virtuali interattive, alla sound art e alla musica sperimentale, alle performance multimediali e al teatro intermediale. È inoltre pioniere nell'uso delle realtà virtuali nelle sue performance di improvvisazione intermediale. La scena teatrale (in senso lato) è infatti il luogo dove Lino Strangis prova in tempo reale, su se stesso, sugli altri performer e sullo stesso pubblico, l'effetto che gli ambienti realizzati e i processi posti in atto hanno sui corpi, sulle menti e sulle sensazioni generate dal relazionarsi di persone e macchine. Al riguardo, uno dei suoi progetti più significativi è *Partiture Spaziali. Altre musiche per altri mondi* (2019), realizzato seguendo l'idea di fondo che la musica (come metafora dell'andamento del mondo) deve cambiare, e per cambiare, devono cambiare le note, e l'intento stesso delle loro composizioni. Associando linguaggi diversi, dà vita a un concept ibrido e multidisciplinare che pone al centro della scena (si tenga presente che il tutto avviene durante una performance continuativa) l'incontro tra l'uso sperimentale della realtà virtuale, della musica elettronica di ricerca, fino a una serie di sculture totemiche composte di crome. Tali sculture sono realizzate grazie a un'innovativa e originale tecnica di modellazione 3D in realtà virtuale, ultimata con interventi a mano.

Marco Strappato

Porto San Giorgio (FM), 1982
tag: video, videoarte, videoinstallazione, installazione, CGI, desktop wallpaper, screenshot, device, grafica vettoriale, collage digitale, stampa 3D, fotografia, paesaggio
Instagram @marcostrappato



Marco Strappato riconsidera il ruolo delle immagini nell'epoca contemporanea e non solo sotto l'aspetto creativo, ma anche con riferimento alla loro produzione e distribuzione analizzando la nostra esperienza estetica quotidiana, costretta intorno a dualità antitetiche, come autentico/falso, esotico/familiare, artificiale/naturale. In particolare l'uso della tecnologia permette all'artista di mimare la natura e di modificare la percezione del mondo, provocando nell'osservatore slittamenti di senso su un piano che Strappato definisce "il sublime tecnologico". Il suo approccio multidisciplinare e multimediale fonde e fa coesistere differenti medium, in una pratica che si pone al confine tra due mondi: *The Virtual* (il mondo virtuale) e *The Actual* (il mondo tangibile). Nella sua produzione sono spesso utilizzati i desktop wallpaper di default dei più noti sistemi operativi (Windows XP o OS X Mavericks), come per *Untitled(Manifesto)*, del 2014, e per *I've caught Derek Jarman and Yves Klein looking at my desktop wallpaper*, del 2015. Attraverso l'utilizzo di software di grafica e foto editing, l'artista lavora per sottrazione sui livelli degli sfondi e riduce la superficie all'essenziale, elaborando immagini astratte che rimandano sia a un'idea di paesaggio che alla recente storia dell'arte italiana. In *Untitled(Sunset in Utopia)*, del 2015, un tramonto viene riprodotto artificialmente al computer attraverso software di manipolazione dell'immagine, riproducendo così un luogo inesistente di pura utopia digitale.

The Cool Couple

Milano, 2012
Niccolò Benetton (Arzignano, 1986), Simone Santilli (Portogruaro, 1987)
tag: fotografia, installazione, performance, film, video, audiovisivo, videogame, machinima, stampa 3D, shitposting
thecoolcouple.co.uk
Instagram @the_coolcouple
facebook.com/TheCoolCouplePhotography



La ricerca di The Cool Couple (TCC) prende le mosse dalla relazione quotidiana delle persone con le immagini (su Internet, Facebook, Tumblr, ecc.) e, in progetti come *Approximation to the West* (2013-2016) e *A Kind Of Display* (2015), si interroga sul potere della fotografia di riscrivere l'immaginario collettivo, evidenziandone i cortocircuiti prodotti. L'idea che le immagini operino come nodi in una rete, che siano entità attive e riconducibili a un programma inestricabile dalle logiche di estrazione del valore, si combina con un'esperienza maturata da TCC nel campo dello shitposting (pubblicazione di contenuti inutili o irrilevanti allo scopo di provocare o di far deragliare una conversazione). La pratica di TCC si traduce in diversi output: dalla fotografia al video, dal videogiochi alla stampa 3D, dall'installazione ai pannelli elettrostatici, dalle stanze per la meditazione alle cover band cinesi. Dal 2016 (come accade nei quattro capitoli del ciclo *Turbulent Times*, 2016-2018: *Karma Fails*, *Cool People Pay Happily*, *TURBORAGE*, *Way Out*), i due artisti canalizzano la loro ricerca su un doppio binario. Da un lato, denunciano la retorica della pretesa "smaterializzazione" del mondo digitale, che nasconde invece l'ingombro fisico-infrastrutturale e l'impatto ambientale delle reti di comunicazione e del volume dei dati generati quotidianamente; dall'altro, portano avanti la loro indagine sulle immagini e sul ruolo che esse hanno nella processo di trasformazione degli ideali contemporanei e nella percezione dello sconvolgimento globale in atto.

Sara Tirelli

Gorizia, 1979
tag: video, film, audiovisivo, videoarte, film sperimentale, cinema espanso, videoinstallazione, installazione immersiva, binaurale, ambisonico, stereoscopia, realtà virtuale, video volumetrico, video interattivo, biofeedback, narrazione non-lineare, attivismo
saratirelli.com
vrvpavilion.org



L'interesse verso le tecnologie emergenti come strumento per sperimentare nuovi linguaggi e indagarne le potenzialità estetiche, culturali e politiche, rappresenta il filo rosso del percorso di ricerca di Sara Tirelli, che si muove lungo il confine tra cinema, arte e nuove tecnologie, e che raccoglie l'eredità dell'*Expanded Cinema*, rinvenendo nell'arte audio-visiva (lens- e time-based media art) il suo principale mezzo espressivo. A partire dalle sperimentazioni dei primi anni duemila, con le performance audio-video live (Live-Cinema e VJ) o con il progetto collettivo di televisione dal basso *Telestreet* (nato in Italia tra il 2001 e il 2002), fino alla ricerca in corso sulla realtà virtuale, la pratica artistica di Tirelli ruota intorno alla relazione tra percezione, tecnologia e cultura. Il suo lavoro si basa sull'*esperienza cinematica - cinematic experience -* intesa come processo percettivo e cognitivo che governa la nostra relazione con ciò che ci circonda, e attraverso il quale è possibile esplorare la fenomenologia dello sguardo e ricercare dunque i processi che definiscono "l'atto del guardare".

Il suo approccio con la realtà virtuale è molto critico: piuttosto che dall'invenzione di mondi che non esistono, l'artista è affascinata dalla possibilità di espandere il mondo che abitiamo. Un approccio ben documentato in *Medusa* (2019), un'opera immersiva in due atti che coinvolge lo spettatore in una catena di eventi surreali: fatti realmente accaduti, fake news ed elementi iconografici dell'immaginario collettivo. L'ambiguità tra realtà e finzione è una delle caratteristiche di questo progetto, filmato nella stessa location in cui è stato

In copertina / Cover image
Daniele Puppi, *American Song*, 2019
Installazione audiovisuale site specific /
Site specific audio-visual installation
Photo: Giovanni de Roia
Courtesy the artist & Magazzino, Roma

Coordinamento editoriale /
Editorial coordinator
Stefania Maninchedda

Redazione / Editing
Roberto Spadea

Progetto grafico / Graphic Design
Angelo Galiotto

Traduzione / Translation
Colum Fordham

© Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale
per i testi e per le immagini

© 2020 Electa S.p.A., Milano
Tutti i diritti riservati
All rights reserved

www.electa.it

Questo volume è stato stampato per conto di Electa S.p.A.
presso lo stabilimento Elcograf S.p.A.,
via Mondadori 15, Verona nell'anno 2020

This volume was printed by Electa S.p.A.,
at Elcograf S.p.A., via Mondadori 15, Verona, in 2020