CYFEST

FESTIVAL INTERNAZIONALE ARTE E TECNOLOGIA


11CYFEST
Weather Forecast: Digital Cloudiness

presentato da

ST. PETERSBURG ARTS PROJECT
media art lab
CYLAND

sponsor

ONE MARKETDATA

partner

Reggia di Caserta

a cura di
Anna Frants, Elena Gubanova, Isabella Indolfi

design e coordinamento Diana Ciufo
direzione tecnica, software, engineering Alexey Grachev
software, hardware Sergey Komarov
risorse umane Roberta Cangiano
logistica Maurizio Nocerino, Vasilii Bakanov

grafica, catalogo e video: Emanuele Marziani
ufficio stampa: Alessandra del Giudice
rapporti istituzionali: Riccardo Staffa
foto e riprese: Christian Cardia
mediatori culturali: Ilenia Falco, Mimmo Vastano, Chiara Spacciante

si ringrazia
Mauro Felicori, Vincenzo Mazzarella, Daniele Napolitano, Barbara Cangiano, Melina Cortese

con il patrocinio di

REGIONE CAMPANIA

madre
fondazione donnaregina per le arti contemporanee
sotto il matronato della fondazione donnaregina per le arti contemporanee 2018

FONDAZIONE BANCO di NAPOLI

FONDAZIONE IDIS CITTA' DELLA SCIENZA

Consolato Onorario della Federazione Russa in Napoli

network

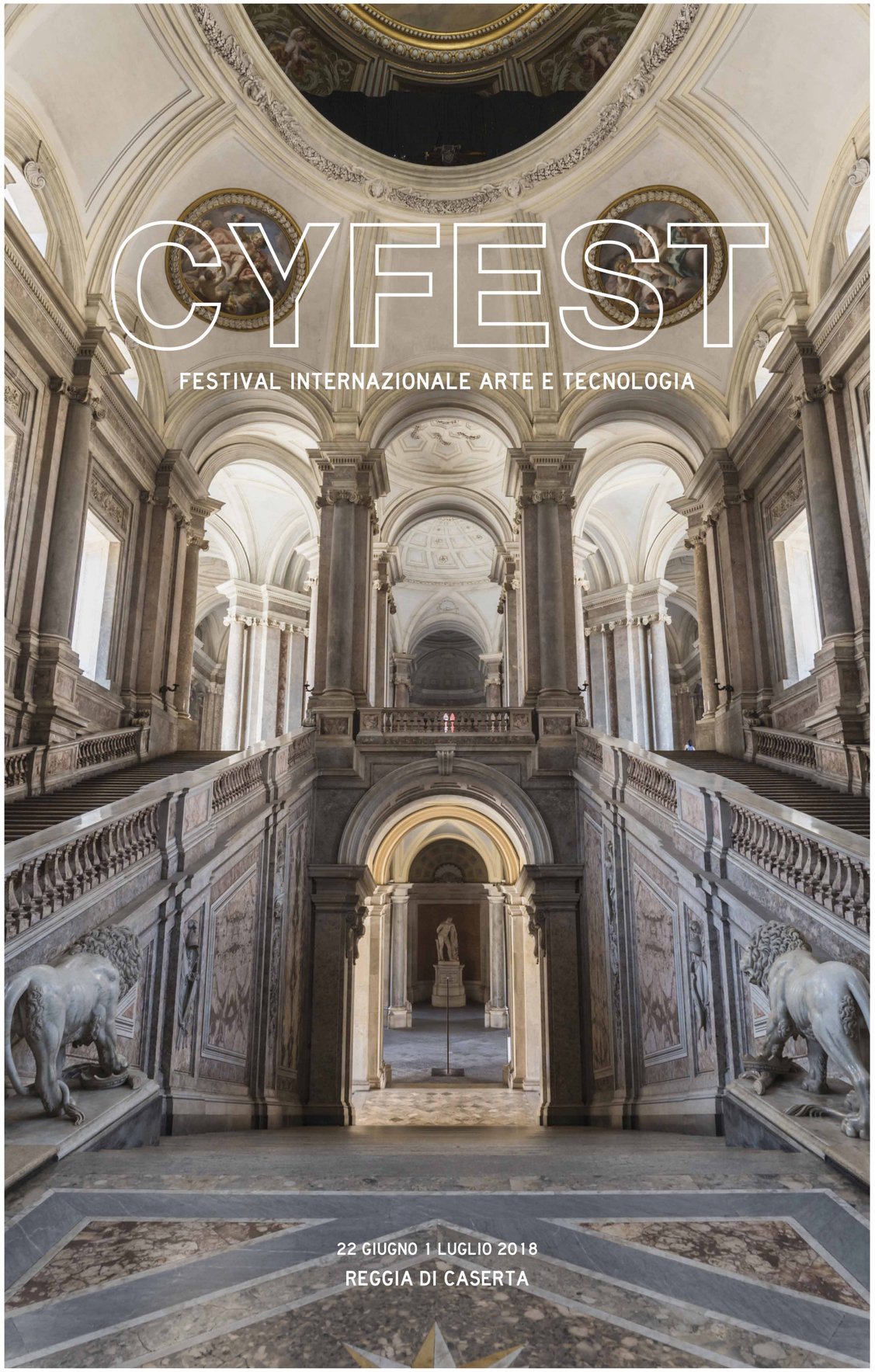
SEMINARIA

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI NAPOLI

012 factory

media partner

DIGICULT



ARTISTI

anna frants

donato piccolo

elena gubanova
& ivan govorkov

licia galizia &
michelangelo lupone

alexandra dementieva

franz cerami

alexey grachev &
sergey komarov

daniele spanò

maurizio chiantone

previsioni del tempo
nuvolosità digitale

elena gubanova

L’essere umano è sempre alla ricerca di una comfort zone. I cambiamenti portano ansia e la voglia di rimanere attaccato a ciò che si conosce, a ciò che è familiare e che dà conforto. L’ideale sarebbe trattare i cambiamenti nel mondo delle tecnologie digitali, che si sono integrate nella nostra vita mondana, come se fossero modelli climatici. Come qualcosa che è al di là del nostro controllo, ma che influenza la nostra routine quotidiana.

In tutta la sua storia il CYFEST Festival si è sempre preoccupato di analizzare il dialogo tra i linguaggi visivi tradizionali e nuovi, e di cercare di mostrare i successi tecnologici attraverso la conversione artistica. L’arte assorbe le tecnologie contemporanee ed aggiunge altre realtà al suo regno. L’artista si avvale di strumenti sempre più nuovi per creare immagini e metafore del mondo reale. Come il mondo appare oggi e come si muove verso un nuovo linguaggio visivo, come la nostra comunicazione e la nostra percezione del conosciuto si stiano trasformando. Non ci basta più un riflesso nello specchio – le nostre immagini provengono da centinaia di fotografie digitali, ed è possibile viaggiare ovunque senza essere presenti fisicamente in un luogo, semplicemente attraverso un programma del computer. Fino a che punto tutto ciò è sufficiente, necessario o troppo per noi?

L’artista ha sempre tenuto una scatola dei segreti dove poter conservare ciò che è prezioso, non-trasformabile e non trasformabile digitalmente in ”nuvole”: una esperienza vissuta, uno spostamento oppure un ricordo, una immagine casuale oppure un sentimento. Questi tesori sono paragonabili a piccoli diamanti che rifinivano i meccanismi automatici del XVIII secolo.

Qual è lo scopo di combinare arte e tecnologia? Per mostrare la lingua del futuro o semplicemente per adattare il mondo in rapida trasformazione al nostro passato?

La realtà digitale si è avvicinata così tanto alla cultura tradizionale che non si riesce a distinguere se le semplici interazioni umane ed i suoni del mondo reale siano sufficienti per noi, oppure se abbiamo bisogno di una decodificazione digitale di quelle interazioni e di quei suoni.

Invitiamo gli artisti e programmatori ad adattare le loro conoscenze ed energie creative ai processi artistici. Attraverso la lente di una dichiarazione artistica, noi proponiamo di guardare avanti, osservare il quotidiano e comporre una “previsione metereologica” della co-esistenza reale/digitale – almeno per il mondo di oggi.

I viaggi in tutto il mondo di Cyfest sono diventati una regolarità. Ogni volta cerchiamo di sviluppare il concetto del festival e di includere artisti locali nella mostra. Siamo lieti di presentare l’11esimo Cyfest nella Reggia di Caserta. Questo viaggio del festival mostra lavori di artisti italiani e russi che si confrontano con nuove forme di arte.

Lo scambio culturale tra i paesi e la connessione storica dell’arte russa ed italiana esistono da tanto tempo. Nel XX secolo c’era il futurismo e l’Arte Povera che divennero impulsi per la Budetlyane e Russian Povera, nonché della avanguardia russa con Malevich, Tatlin, Larionov influenzati dal minimalismo italiano. La versione italiana del Cyfest ha qualcosa in comune con quella russa. Entrambe si svolgono in spazi storici. In Russia, il Cyfest si svolge nella sale delle mostre dell’Accademia di Arte e Design Stieglitz di San Pietroburgo. Questo spazio è una immagine generalizzata dell’architettura del Rinascimento italiano e ricorda un cortile dei palazzi italiani. In Italia, il Cyfest è alla Reggia di Caserta, il palazzo neoclassico del 18esimo secolo, la più grande residenza reale al mondo.

Nonostante tutti i cambiamenti che ci sono stati nell’arte durante il 20esimo secolo, il patrimonio classico influenza ancora gli artisti contemporanei. Questa pressione silente dell’arte tradizionale è un’altra caratteristica che il Cyfest (come è stato concepito a San Pietroburgo) condivide con l’arte italiana.

I lavori artistici presenti al Cyfest contrastano con l’ambiente barocco. Il corso del tempo diventa visibile. Come il tempo, è al di là del controllo umano. Vediamo come il tempo si muove e quali cambiamenti lo accompagnano. Qui il presente dell’arte incontra il passato. Collegamenti e connessioni di diverse epoche, culture e percezioni di realtà. Il Cyfest mostra in quali forme l’arte esiste oggi e cerca di fingere ciò che sarà il nostro futuro condiviso, in espressioni non-tangibili, digitali ed espressioni fisiche.

The human being is constantly looking for a comfort zone. Changes induce anxiety and a desire to stick to the already known, familiar and comfortable. We suggest to treat changes in the realm of the digital technologies, which became integrated to our mundane life, as if they were the weather patterns. As something that is beyond our control, but what directly affects our routine.

Throughout its history, the CYFEST Festival main concerns were to inspect the dialog between new and traditional visual languages and to try to show the technological achievements via artistic conversion.

Art absorbs contemporary technologies and gives rise to the augmented reality in its realm. Artist avails her/himself with ever new instruments for creating images and metaphors of the real world. What our world looks like today and how it moves towards a new visual language; how our communication and our perception of the known are being transformed. We are no longer satisfied with a reflection in the mirror — our images are built out of hundreds digital photographs, and it is possible to travel anywhere without being physically present in place simply using a computer program. To what extent is this sufficient, necessary — or too much — for us?

Artist would always keep its secret box where (s)he could preserve the precious, digitally non-convertible, non-transferred into the ‘cloud’ moments: a true experience, a move or a memory, a coincidental image or a feeling. These treasures are similar to the tiny diamonds used to be the defining element of the clockwork mechanism since XVIII. What is the purpose of combining art and technologies? To expose the language of the future or simply to adapt the rapidly changing world to our past? Digital reality has come to the traditional culture so close that it is barely undistinguishable whether simple human interactions and the real world sounds are enough for us — or we need the digital decoding of those interactions and sounds.

We invite artists and specialists in computer programming to jointly adapt their knowledge and creative energy to the art processes. Through the lens of an artistic statement we propose to look ahead, observe the everyday and compose a “weather forecast” of the real/digital coexistence – at least for the present day.

Worldwide travelling of Cyfest has become a regular practice. Each time we strive to develop the festival conception and include local artists in the exhibition. Now we are glad to present 11th Cyfest in Reggia di Caserta. This iteration of festival shows artworks of Russian and Italian artists working with new forms of art.

Cultural exchange between countries, historical connection of Russian and Italian art have existed for a long time. In XX century there were Italian Futurism and Art Povera, that became impulses for The Budetlyane and Russian Povera, and at the same time, there was Russian Avant-garde with Malevich, Tatlin, Larionov influenced on Italian minimalism.

The Italian version of Cyfest has something in common with Russian ones. Both of them take place in historical spaces. In Russia, Cyfest took place in the exhibition hall of St. Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design. This space is a generalized image of Italian Renaissance architecture, by the form it is reminiscent of the courtyard of the Italian Palazzo. In Italia, Cyfest is going to be in Reggia di Caserta, the 18th-century neoclassical palace, the largest royal residence in the world.

In spite of all huge changes, that have happened in art during XX century, classical heritage still influences on contemporary artists. This quiet pressure of traditional art is another characteristic which Cyfest (as born in Saint Petersburg) shares with Italian art.

Artworks on Cyfest look contrast to surrounding Baroque environment. The course of time became visible. As the weather, it is beyond of human control. We can see how time moving and what changes accompanying it. Here the present of art meets with its past. We can see connections and oppositions of different epochs, cultures, perception of reality. Cyfest shows in what forms art exist now and tries to pretend what will be our shared future, in intangible, digital and physical expressions.

weather forescast digital cloudiness

elena gubanova

tutto comincia con l'individuo

isabella indolfi

Siamo nelle Retrostanze del Settecento, nel cuore degli appartamenti nobili della Reggia di Caserta, dove originariamente era esposta la collezione Terrae Motus (che vanta opere di Joseph Beuys, Andy Warhol, Robert Mapplethorpe, Pistoletto, Kounellis e Paladino), ovvero il primo importante approccio che la Reggia borbonica ebbe con l'arte contemporanea.

Il Cyfest da San Pietroburgo porta con sé una nube digitale di arte e tecnologia. La mostra è concepita come un viaggio tra i grandi cambiamenti contemporanei, tra visioni distorte del presente, del futuro e del passato. L'impeto del cambiamento digitale ha travolto la natura, la società, la comunicazione, le basi stesse dell'essere umano e tutti gli aspetti della realtà, la cui rappresentazione è mutata attraverso le tecnologie.

In un percorso che segue gli andamenti della temperatura dell'atmosfera e degli addensamenti nuvolosi, le stanze della mostra diventano man mano più "calde" per i media che usano e per gli argomenti che trattano.

Seguendo la palette di colori fornita dai metereologi, dalla prima sala, blu e fredda, dominata da una natura artificiale e testimone del cambiamento climatico, si passa alla seconda e terza sala, verde e arancione, temperatura mite, si parla di cambiamenti sociologici in rapporto alla macchina e alle tecnologie; infine l'ultima sala, rossa e calda, affronta la mutazione del senso più profondo dell'essere umano, dell'amore e della sensualità. Video-proiezioni, installazioni interattive, sculture cinetiche e robotiche e opere sonore giocano nello spazio settecentesco per aumentarlo, espanderlo e investirlo di nuovo senso.

"**Caelum**" (Daniele Spanò) squarcia il soffitto incombendo sul visitatore, mentre "**Mare Oscuro**" (Licia Galizia e Michelangelo Lupone) lo prende dal basso, arrivando a "bagnare" i piedi di chi interagisce con un tocco. "**Number 0**" e "**Living Tapestry**" (Anna Frants) sono opere con infiniti occhi che ci seguono, ci tracciano, intrappolano le nostre facce nei loro database, riflettendo su una società ormai liquida, immersa in architetture futuristiche abitate da personaggi inquieti persi in simultanee visioni frammentate. Una società incerta nel proprio presente, si interroga continuamente sul proprio futuro. *Come vivere senza la morte?* Recita la testa di Donato Piccolo (Thinking the Unthinkable) che ci guarda irragionevole da sotto a un tavolo, ponendo quesiti sulla singolarità dell'essere umano e sulla presunta intelligenza artificiale. *Quali ipotesi faranno i posteri quando troveranno i resti della nostra civiltà scomparsa?* è la domanda che anima la complessa opera multimediale "**The Sleeper**" (Alexandra Dementieva) che, in un batter d'occhio aumentato, ci ritrova congelati, come il protagonista dell'omonimo film di Woody Allen, di fronte alla narrazione di un futuro improbabile.

Tra le sale barocche, tracce archeologiche di un passato riattivato appaiono qua e là, come resti riprogrammati per una nuova vita, dal tocco di milioni di dita pronte a digitare codici improbabili per nuovi sistemi di comunicazione.

L'analisi sui media del passato ci porta alla collaborazione con il **Museo Dinamico della Tecnologia A. Olivetti di Caserta**, che mette in mostra alcuni pezzi storici della collezione; queste macchine da scrivere Olivetti, testimoniano un passato in cui si credeva nell'integralità tra uomo, tecnologia e territorio.

Il ricordo di una comunicazione lenta e riflessiva che è andata perduta, si contrappone alle ultime tecnologie di mani artificialmente intelligenti che cercano di mettere in atto un "**Dialogo**" (Elena Gubanova e Ivan Govorkov) nella lingua universale dei segni e dei gesti. Dalle Olivetti degli anni '30 alla robotica più recente, il tempo forse ci è sfuggito, come i granelli di sabbia che cadono in una clessidra, impossibili da contare se non trasformati in suono; il suono del tempo che passa in "**Quantum**" (Alexey Grachev e Sergey Komarov).

Nell'ultima sala la temperatura è alta e il colore è rosso perchè ad essere in discussione è la natura animale dell'uomo in sé, che lentamente si trasforma e si lascia plasmare dall'invasione tecnologica. Se l'intelligenza umana è divenuta artificiale, cos'è successo all'amore, alla sensualità, all'istinto? "**Possessive shoemaker**" (Anna Frants) ci tiene sospesi sui temi sfumati di dominio, possesso, sottomissione e gioventù. Il meccanismo è oleato, i movimenti costanti e delicati, la sostanza liquida fuoriesce. Uomo e donna si riflettono vanitosi nelle superfici specchianti di "**Danae**" (Elena Gubanova e Ivan Govorkov), dorate come la pioggia che per leggenda la ingravidò, momento mitologico che ha affascinando popoli e artisti, tra cui Rembrandt, autore del Danae a cui quest'opera si ispira. In questa grande e ammaliante scultura mobile, il corpo della dea è astratto, eppure vi si riconoscono le movenze sensuali di un meccanismo vivo, che respira sotto lo sguardo del visitatore.

Allo stesso modo diventa astratta la sensualità che si consuma dietro le videocamere. "**Lipstick Portraits**" (Franz Cerami) ci catapulta senza mezzi termini nell'immensa dark room del web. Una visione intima e privata ci aggredisce nella piccola stanza, e giunge senza chiederci il permesso, come una riflessione di tarda notte, offuscata dai contraccolpi del cambiamento digitale.

Franz Cerami e Maurizio Chiantone sono gli artisti campani ai quali è stato affidato il compito di creare opere inedite, realizzate appositamente per questa mostra. A farsi sentire, ora, è il *genius loci* che si sprigiona in "**Anime**" (Maurizio Chiantone), opera sonora site-specific che ci proietta all'esterno delle sale espositive, nel magnifico Giardino Inglese.

Abbiamo iniziato questo viaggio partendo dalla natura artificiale della prima sala e ci ritroviamo ora a cavalcare le onde di una melodia, sorvolando in fretta i 6 chilometri di Parco della Reggia, solo per tornare a noi stessi. Senza risposte, ma con tante domande. A questo serve l'Arte.

Tutto comincia e finisce con l'individuo, creatore della bellezza e della complessità degli artefatti artistici, tecnologici e sociali. Responsabile dei cambiamenti epocali che stanno accadendo, *l'individuo è quel piccolo battito d'ali sufficiente ad alterare il corso del clima per sempre* (Edward Lorenz 1963).

individual is the beginning

isabella indolfi

We are in the eighteenth-century halls, in the heart of the royal apartments of the Palace, same spaces where Terrae Motus collection was exhibited (featuring works by Joseph Beuys, Andy Warhol, Robert Mapplethorpe, Pistoletto, Kounellis and Paladino), in other words where the first relevant date the Bourbon Palace had with contemporary art.

The Cyfest from St. Petersburg brings a digital and windy cloud of art and technology. The exhibition is designed as a journey through the great contemporary changes, among distorted visions of the present, the future and the past. Whether the nature, society, communication or the very human bases, the impetus of digital change has crushed all aspects of reality, whose representation has changed through technologies.

In a path that follows the trends of the atmosphere temperature and clouding, the exhibition halls become gradually "warmer" because of the media they use or the topics they deal with. Following the colors palette provided by meteorologists, we move from the first room, blue and cold, dominated by artificial nature and witness of climate change, to the second and third room, green and orange, mild temperature, sociological changes about machines and technologies is the topic; and finally the last room, red and warm, up to the deepest mutations of the sense of human beings, love and sensuality. Video-projections, interactive installations, kinetic and robotic sculptures and sound artworks play in the eighteenth-century space to increase it, expand it and turn it into new meanings.

"**Caelum**" (Daniele Spanò) breaks the ceiling, threatening the visitors from the top, while "**Dark Sea**" (Licia Galizia e Michelangelo Lupone) takes them from the bottom, up until they wet their feet by touching it. "**Number 0**" e "**Living Tapestry**" (Anna Frants) are artworks with infinite eyes, that follow us, trace us, trap our faces in their database, reflecting a fluid society, immersed in futuristic architectures dwelled by weird characters, lost in simultaneous fragmented visions. A society uncertain in its present, continually questions its own future holding on to the past. *How to live without death?* declaims Donato Piccolo's head (**Thinking the Unthinkable**) who looks at us unreasonably from under a table, asking questions about the singularity of the human being and the alleged artificial intelligence. *Which theories will develop the posterity once they find the ruins of our disappeared civilization?* is the question that motivates the complex multimedia work "**The Sleeper**" (Alexandra Dementieva) who, in the blink of an eye, finds us frozen, like the protagonist of the same name film by Woody Allen, facing the narration of an unlikely future. Archaeological traces of a re-activated past are scattered here and there in the exhibition, like ruins re-programmed for a new life by millions of fingers ready to digit improbable codes for new communication systems. The analysis of the past media takes us to the collaboration with **Museo Dinamico della Tecnologia Adriano Olivetti in Caserta** which shows some pieces of its collection; vintage Olivetti typewriters give evidence of a past believing in the wholeness between man, technology and territory. The memory of a slow and reflective communication, which has gone lost, counters the new technologies of artificially intelligent hands, which try to create a "**Dialog**" (Elena Gubanova e Ivan Govorkov) in the universal language of gestures and signs. From the 1930s Olivettis to the recent robotics, time has perhaps slipped away from our hands, like grains of sand running down an hourglass, impossible to count unless changed into sound; the sound of the time passing by "**Quantum**" (Alexey Grachev and Sergey Komarov).

In the last room the temperature is high and the color is red because to be questioned is the animal nature of the human being, which slowly transforms itself, molded by the technological invasion. If human intelligence has become artificial, what happened to love, to sensuality, to instinct? "**Possessive shoemaker**" (Anna Frants) keeps us suspended on the nuanced themes of dominance, possession, submissiveness and youth. The mechanism is oiled, the movements are constant and delicate, the liquid comes out. Man and woman are vainly reflected in the mirrored surfaces of "**Danae**" (Elena Gubanova and Ivan Govorkov), golden like the rain that made her pregnant by legend, mythological moment that has fascinated people and artists, including Rembrandt, painter of the Danae to whom the work is inspired. In this great and enchanting mobile sculpture, the body of the goddess is abstract, yet we recognize the sensual movements of a living mechanism, which breathes under the gaze of the visitor. In the same way the sensuality that is consumed behind the cameras becomes abstract in "**Lipstick Portraits**" (Franz Cerami), that suddenly propels us in the huge dark room of the web. An intimate and private vision assaults us in the small room, and comes without asking permission, as a late-night reflection, clouded by the consequence of digital change.

Franz Cerami and Maurizio Chiantone are the artists from Campania who have been engaged in creating unpublished works, specifically conceived for this exhibition. The *genius loci* is now to be heard, by playing in "**Anime**" (Maurizio Chiantone) a site-specific sound artwork that projects us out of the exhibition halls, in the magnificent English Garden.

We started this journey from the artificial nature in the first hall and we now find ourselves riding the waves of a melody, flying in a rush over the 6 kilometers of the Royal Park, only with the aim to come back to ourselves.

Without answers, but with many questions. This is what Art is for.

The individual is the beginning and the end of everything. Creator of the beauty and complexity of artistic, technological and social artifacts. Responsible for the momentous changes that are happening, *the individual is that little flap of wings sufficient to alter the course of the climate forever* (Edward Lorenz 1963).

daniele spanò
caelum

licia galizia &
michelangelo lupone
mare oscuro

alexey grachev & ser-
gey komarov
quantum

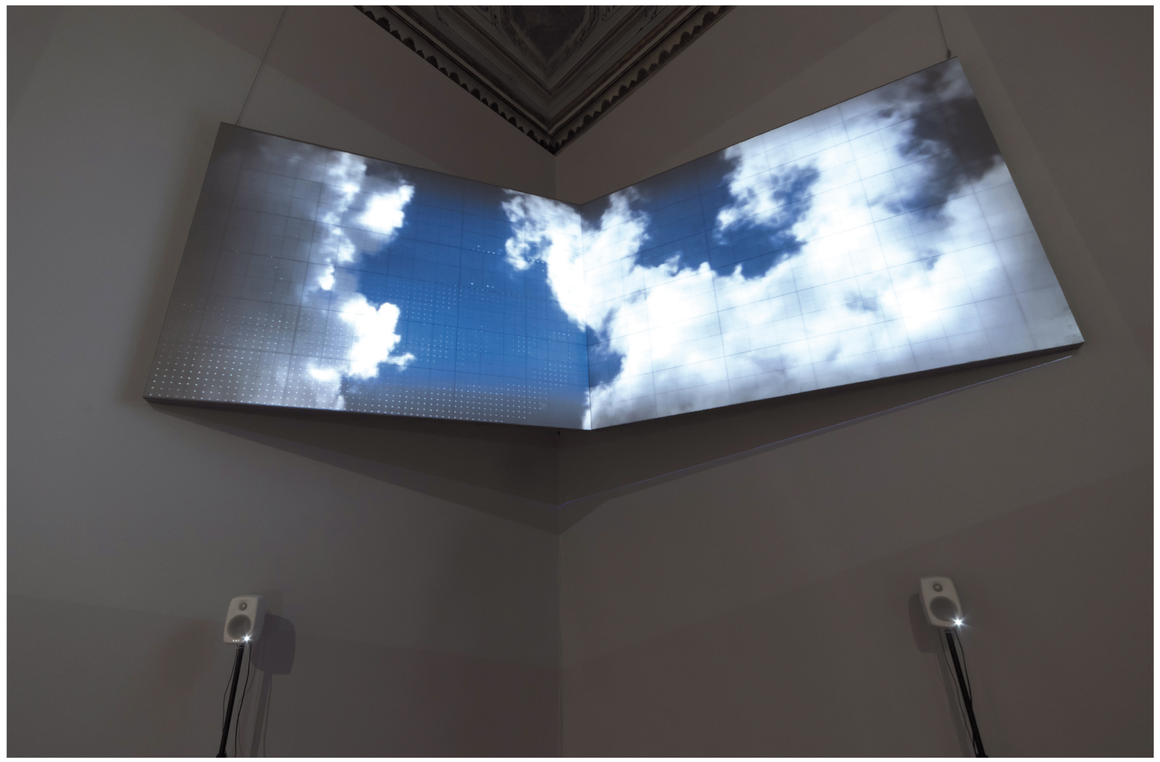






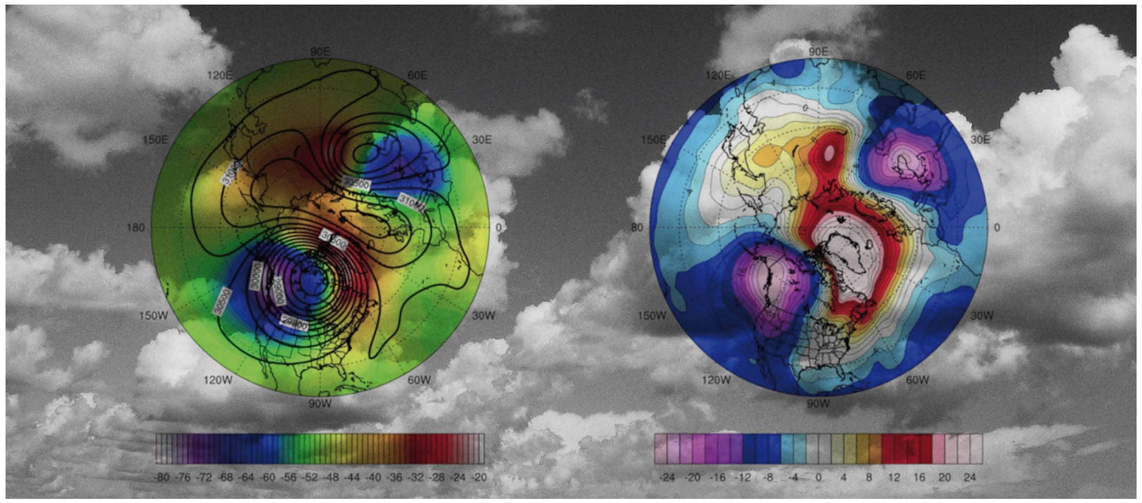
caelum

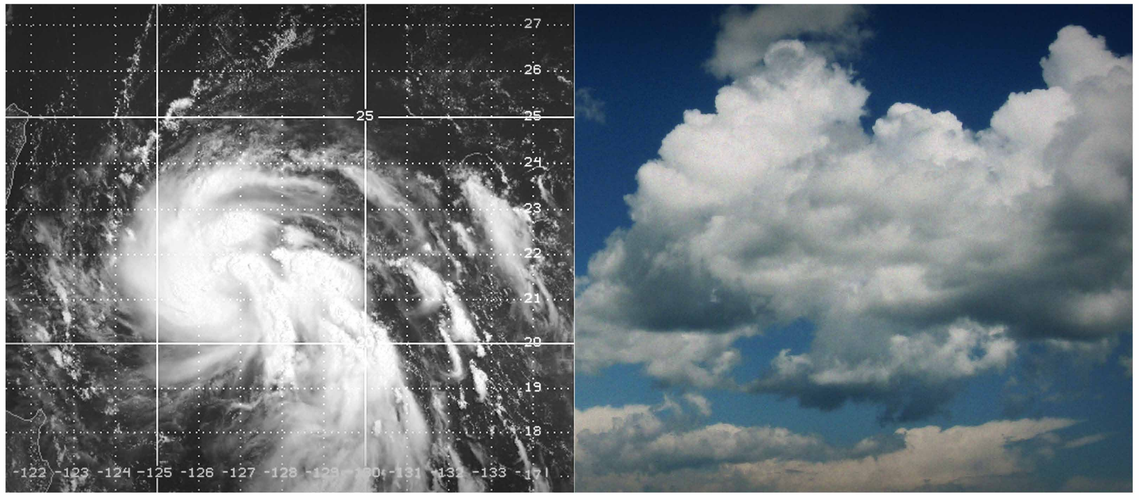
daniele spanò



Caelum, è una video-installazione che squarcia il soffitto in un angolo della sala affrescata e diventa il nostro cielo in terra.
Due schermi in posizione insolita, ci costringono ad alzare gli occhi, a guardare un cielo artificiale, dove immagini di nuvolette rassicuranti si affiancano a immagini di catastrofi naturali. Sullo sfondo la carta millimetrata misura e inquadra ogni dettaglio, punteggiato dalla musica di Franz Rosati.
Digitando sui motori di ricerca “climate change” e “weather” le prospettive cambiano completamente - anche se il primo concetto è strettamente legato al secondo e viceversa. Le immagini risultanti da questa ricerca, sono state raccolte in un database a cui la videoinstallazione attinge randomicamente. Questo programma di schizofrenia controllata, esprime tutta la dicotomia di un mondo che continua a sfruttare la Terra pur sapendo che le risorse stanno per finire. Troppo spesso dimentichiamo che fuori, oltre lo schermo, c’è un cielo reale, molto più limpido e facile da leggere delle sue previsioni digitali.

Caelum, is a video installation which “breaks” the ceiling in a corner of the frescoed hall and it soon becomes our sky.
Two screens in an unusual position, force us to look up at an artificial sky, where images of reassuring clouds are alternated with images of natural disasters. In the background, millimeter paper measures and frames every detail, punctuated by Franz Rosati’s music.
By googling “climate change” and “weather”, perspectives change completely, even though the first phrase is strictly related to the second word and viceversa.
The googled images were collected into a database, from which the video installation draws randomly.
This program of controlled schizophrenia shows the dichotomy of a world still deliberately exploiting the Earth, unconcerned about the depletion of its resources.
Too often we forget that outside, beyond the screens, there is a real sky, a clearer and a much easily predictable sky than its digital forecast.







mare oscuro

licia galizia & michelangelo lupone





Mare Oscuro è una scultura musicale adattiva. Forma, suono e nuove tecnologie vivono simbioticamente in questo unico corpo scultoreo, sensibile e ibrido, capace di rispondere agli stimoli esterni, all'affondo o alla carezza di una mano.
Onde segnate con il piegarsi di lastre che affiorano, si sovrappongono, e sempre più si innalzano dal fondo invitano ad immergersi in questo mare e navigarne le superfici. Toccando le onde, è possibile interagire con l'opera e ricevere una risposta sonora che varia a seconda delle vibrazioni che i sensori ricevono. Una piccola intelligenza artificiale fa in modo che la risposta del mare non sia mai la stessa, ma si adatti agli input ricevuti e da essi impari a comportarsi. Esattamente come noi non potremmo mai pronunciare la stessa parola due volte nello stesso identico modo, così il Mare Oscuro ci "parla" con le composizioni di Michelangelo Lupone.
Un mare che arriva a "bagnare" i piedi e invita a giocare nello spazio e scappare o rincorrere la spuma bianca, come si fa con le onde sulla battigia. Oscuro come il destino dei migranti che attraversano il Mediterraneo in cerca di una nuova vita.
I flussi migratori umani si intrecciano idealmente con i flussi elettronici dei dati e i flussi sensoriali del pubblico, dando vita ad un suono cupo e tragico che si leva dalle onde del mare come un grido di sofferenza, come un lamento profondo che vibra nell'aria e fa ribollire la materia.

Dark Sea is an adaptive musical sculpture. Shapes, sounds and new technologies live symbiotically in one sculptural entity, sensitive and hybrid, responding to external inputs, plunges and the caressing of a hand.
Waves marked by the bending of sheets, coming to the surface, overlapping, and emerging from the deep, invite all visitors to bathe and sail the surfaces. By touching the waves of the artwork, it is possible to interface with it and get an auditory response, which varies with the sensors' vibrations. A little artificial intelligence never gives two sea responses the same, while adjusting to external inputs and behaving accordingly. As we could never pronounce two words exactly the same, so the sea would never wet us twice with the same water.
A sea which wets our feet and invites us to play and run away or chase the white foam, just like real waves on the shore. As dark as the migrants' destiny, who cross the Mediterranean for a new life. Human migration flows intertwine ideally with the electronic data fluxes and the visitors' sensory flows, generating a tragic and gloomy sound coming from the sea waves, which is like a cry, like a deep lament vibrating into the air, and makes the substance foam and seethe.

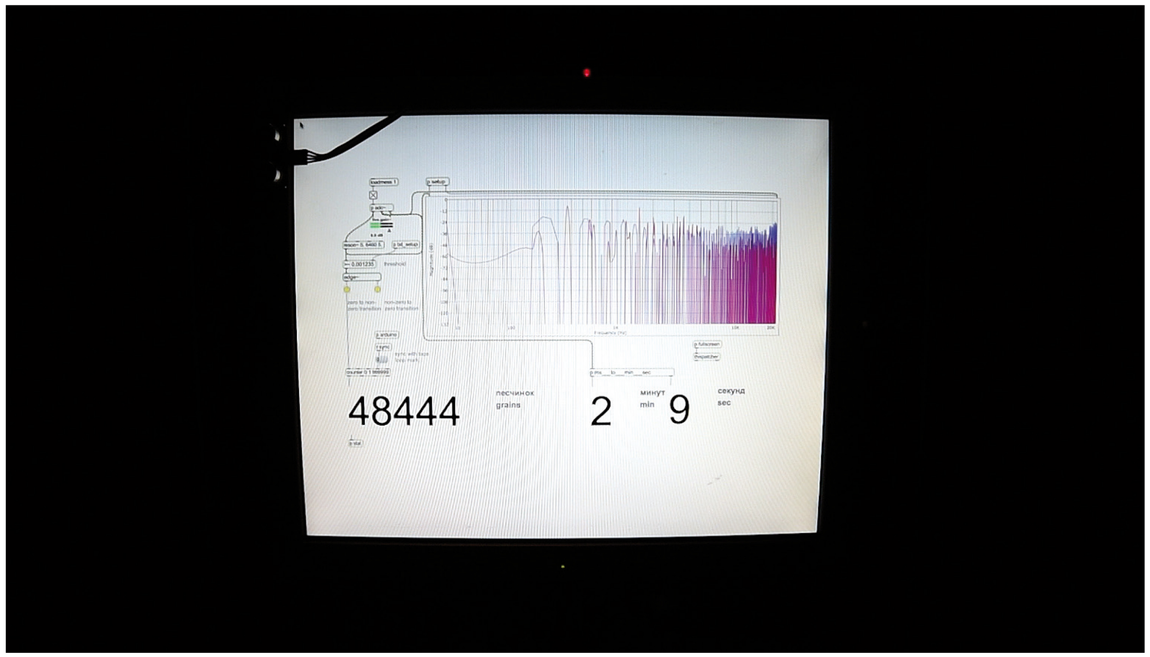
Con il supporto di Centro Ricerche Musicali (Roma), Associazione P.A.C. Progetti Arte Contemporanea, Fondazione Carispaq L'Aquila,
courtesy Galleria Anna Marra Contemporanea.

Centro Ricerche Musicali · PAC Progetto Arte Contemporanea · Fondazione Cassa di Risparmio della Provincia dell'Aquila · Galleria Anna Marra

quantum

alexey grachev & sergey komarov

È possibile registrare il suono del tempo che passa? Dovremmo contare i granelli di sabbia che cadono in una clessidra.
Una delle direzioni della collaborazione di Alexey Grachev e Sergey Komarov è lo studio dei rumori della natura animata e inanimata. In questo lavoro, gli artisti conducono un'analisi dello spazio-tempo; usando strumenti scientifici, registrano su un nastro magnetico il rumore della sabbia che scorre in una clessidra. Quindi il suono viene analizzato utilizzando il sistema di calcolo rigenerativo che, partendo da un granello di sabbia, racconta i "quanta" di tempo in maniera totale. Il lavoro è stereofonico: il suono riflette il tempo e, in effetti, è il tempo che si muove da un orecchio all'altro dello "spazio-ascoltatore". Questa installazione è contemporaneamente una sonorizzazione del tempo e un tentativo di quantizzarlo e raccontarlo.



Is it possible to record the sound of passing time? We should count the grains of sand that fall into an hourglass.
One of directions in the collaboration of Aleksey Grachev and Sergey Komarov is the study of noises of the animate and inanimate nature. In this work, the artists conduct an analysis of time-space; using scientific instruments, they record the noise of sand that trickles in an hourglass on the magnetic tape. Then this sound is analyzed using the regenerating-computing system, accurate to a grain, and the "quanta" of time get recounted. The work is stereophonic: sound reflects time and, in effect, it is time departing from one headphone channel and arriving in the opposite one, having flown through the space-listener. This installation is simultaneously a vocalization of time and an attempt to quantize and recount

Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.



anna frants

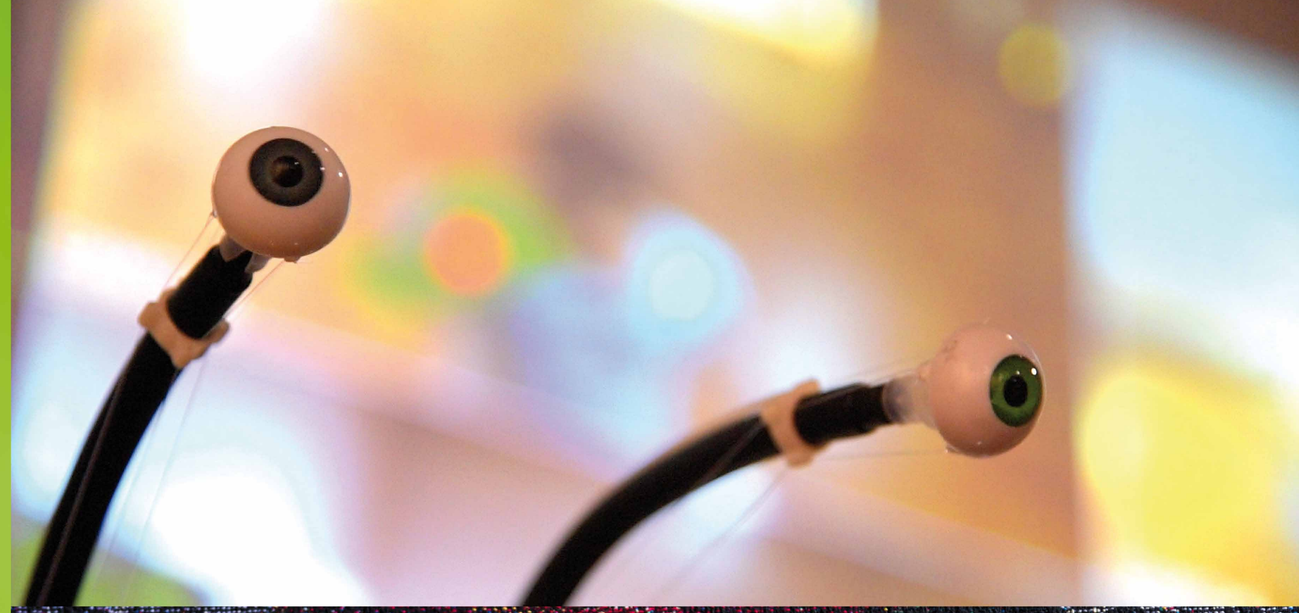
living tapestry

alexandra dementieva

sleeper

donato piccolo

thinking the unthinkable







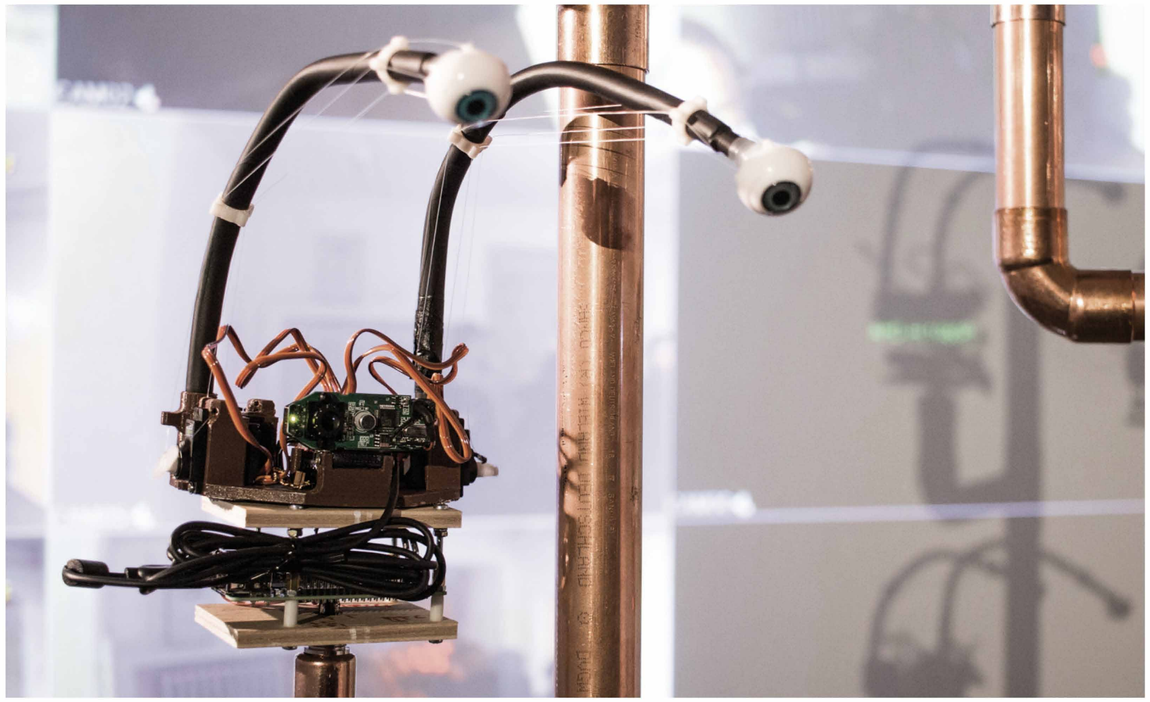
living tapestry

anna frants



Uno dei più grandi cambiamenti contemporanei riguarda la società del controllo che, con la scusa della sicurezza, ha riempito le città e i luoghi pubblici di videocamere. Siamo tutti tracciati. I dispositivi che portiamo in tasca e quelli che ci circondano individuano la nostra posizione, scattano fotografie, analizzano, costruiscono tabelle e grafici dinamici, archiviano dati e traggono conclusioni basate su di essi.
Se ce ne rendessimo conto, proveremmo la stessa sensazione di ansia che proviamo davanti a Living Tapestry, dove siamo tutti ridotti a bersagli mobili in un grande arazzo intessuto di vite umane.
Gli occhi robotici seguono lo spettatore, registrando ogni movimento e creando in tempo reale una trama di frammenti video simili a “pixel tessili”. I servomotori scattano e si sente il rumore sommesso della folla: il “vivente” si trasforma in “dinamico”, il “caldo” in “temperatura favorevole” e “amore” in “rilascio ormonale”.

Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.



One of the greatest contemporary changes concerns the surveillance society that, with the excuse of security, has filled the cities with video cameras. We are all tracked.
Gadgets help us narrow down our location, take photographs, analyze, construct dynamic tables and charts, store the accumulated data in the clouds and draw conclusions based on it.
If we realized it, we would feel the same anxiety that we experience in front of Living Tapestry, where we are all reduced to moving targets in a large tapestry woven with human lives. Robotic eyes track the viewer, registering each of his movements and creating in real time a fabric out of video fragments that is similar to “textile pixels” in the traditional tapestries. The servo-engines are clicking, and one can hear the subdued noise of the crowd - the “living” into “dynamic”, “warm” - into “favorable temperature setting”, and “love” — into “hormonal release”.



sleeper

alexandra dementieva



Cosa sarà dell'arte contemporanea quando diventerà antica?
Immaginiamo che una generazione evoluta di essere umani (o più probabilmente extra-umani), ritrovino in un futuro forse non molto lontano, tra le macerie della nostra civiltà ormai scomparsa, un artefatto come quello che qui ci presenta Alexandra Dementieva.
Gli archeologi del futuro potrebbero non cogliere la semplice bellezza di questi arazzi intessuti a mano, che hanno l'aura della pittura astratta. Ne cercheranno, invece, la funzione, la ragione e scopriranno che in realtà ognuno di questi arazzi rappresenta un fermo immagine del film "Il dormiglione" (Woody Allen), opportunamente danneggiato dal tempo e dal glitch del disturbo digitale che lo rende irriconoscibile.
Come il protagonista del film citato, ci ritroviamo anche noi, come congelati e risvegliati in un futuro improbabile.
In questa sorta di pinacoteca futuristica, di fronte all'immagine ormai criptica e più simile ad un codice, non possiamo far altro che impugnare l'I-pad, puntarlo sugli arazzi e attivare l'interazione in realtà aumentata. Guidati dalla voce sintetica di un umano-non-umano, scopriremo, passo dopo passo, arazzo dopo arazzo, la curiosa ipotesi avanzata dagli archeologi del futuro: gli artefatti qui presenti sono il disperato tentativo della civiltà umana di salvare le pellicole cinematografiche dall'oblio, trasportandole dal supporto digitale a quello analogico, di gran lunga più durevole, quasi eterno come un arazzo.

What will contemporary art become when it will be ancient?
Imagine that an evolved generation of humans or extra-human, find in a future perhaps not very far, among the ruins of our civilization, an artifact like the one presented here by Alexandra Dementieva.
Archaeologists of the future might not grasp the simple beauty of these hand-woven tapestries, which have the aura of abstract painting. Instead, they might look for the function and discover that actually each of these tapestries represents a still frame taken from the movie "Sleeper" (Woody Allen), in a sequence appropriately damaged by the time and glitch of the digital disturbance that makes it unrecognizable.
Like the protagonist of the film mentioned, we also find ourselves, as frozen and awakened in an improbable future.
In this sort of futuristic gallery, in front of the image, now cryptic and more similar to a code, we can only interact with it through an augmented reality system.
By pointing the provided I-pad on the tapestries, we will discover, guided by the voice of a human-non-human, the curious interpretation given by the archaeologists of the future: the artifacts presented here are the desperate attempt of human civilization to save movies from oblivion, transforming them from a non durable digital files into an analogue, far more durable, almost eternal object, as tapestry is.



Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.

thinking the unthinkable

donato piccolo



"Tutto quello che non riusciamo a capire è dentro il nostro cervello / Tutto quello che non riusciamo a vedere è dentro i nostri occhi / Tutto quello che non riusciamo ad immaginare è il nostro futuro."

Un tavolo con quattro gambe, una testa e un braccio, un innesto improbabile a cui si aggiungono una scimmia e un vortice in un bicchiere. Quel che vediamo non è reale. È solo una rappresentazione della mente umana. Impensabile, indescrivibile, inafferrabile, eppure, si dice, riproducibile attraverso l'intelligenza artificiale.

"L'intelligenza artificiale è solo un metodo per far pensare ad altri quello che tu avresti voluto non pensare. Sentirsi intelligenti davanti ad una intelligenza artificiale potrebbe essere solo l'avvio di una nuova logica esistenziale chiamata Deficienza artificiale."

A parlare è la testa anziana, animata da un'intelligenza a sistema "RandA" inventata da Donato Piccolo e dai suoi collaboratori - ovvero una piattaforma elettronica in cui R sta per Raspberry che comanda a sua volta un Arduino (Raspberry AND Arduino). La scultura ci osserva, ci parla, ci coinvolge emotivamente, recitando un discorso che è una dichiarazione d'amore per l'essere umano, un discorso poetico, aleatorio e viscerale. (il testo integrale del discorso è disponibile su www.thinkingtheunthinkable.it). Cosa ci rende umani di fronte a macchine sempre più simili a noi? L'utopia di ieri è la distopia di oggi. La nostra identità di specie umana vacilla, incapace di elaborare la propria fin troppo rapida evoluzione. Il test di Turing si è invertito: ora sono le macchine che ci fanno domande per capire se siamo umani o robot. "I AM NOT A ROBOT" siamo costretti a dichiarare più volte in una giornata durante la navigazione. L'interfaccia utente sta cambiando il nostro approccio al mondo: siamo sempre più veloci, effimeri, assertivi, semplificatori e compulsivi. Il cogito ergo sum non basta più all'uomo per affermare la propria peculiarità.

"Sono stupido dunque?"

La stupidità, intesa come attitudine all'errore, potrebbe diventare un valore cognitivo e relazionale che contraddistingue l'uomo, capace di trovare nell'errore e nell'imprevisto, un principio di creatività. Forse l'impensabile è questo: innestare nella macchina il senso dell'insicurezza, del fallimento, della paura, della morte, che la renderebbe più umana di qualsiasi elevata capacità di calcolo.

L'opera fa parte di un progetto itinerante che è partito dall'Hermitage State Musuem di San Pietroburgo presso lo Youth Educational Center nel novembre del 2017 e ha fatto tappa, insieme all'11° Cyfest, presso lo Stieglitz Museum di San Pietroburgo, passando per il NY Media Center IFP di New York, il Museo MAXXI di Roma, la Reggia di Caserta e Università Ca'Foscari di Venezia.

"All we cannot understand is inside our brain / All we cannot see is inside our eyes / All we cannot imagine is our future."

A four-legged table, a head and an arm, an unlikely combination with a monkey and a whirlwind in a glass. What we see is not real. It's just the representation of human mind. Unthinkable, indescribable, elusive, yet, it is said, reproducible through artificial intelligence.

"Artificial intelligence is only a way of making others thinking of what you would like not to think. Feeling intelligent in front of an artificial intelligence could only be the beginning of a new existential logic called Artificial Deficiency."

It's and old head speaking, animated through a "RandA" system intelligence: an electronic operating system invented by the Donato Piccolo and his collaborators, where R stands for "raspberry" which controls Arduino (Raspberry and Arduino). This sculpture watches us, speaks to us, involves us emotionally, by reciting a speech that is a declaration of love for the human being, a poetic, aleatory and visceral discourse. (the full text of the speech is available on www.thinkingtheunthinkable.it).

What makes us human compared to machines that are more and more like us? Yesterday's utopia is today's dystopia. Our identity as human species falters, unable to figure out its own, too rapid, evolution. The Turing test has reversed: now it is the machines asking us questions in order to understand if we are human or robot. "I AM NOT A ROBOT" we have to declare several times in a day while browsing. The user interface is changing our approach to the world: we are more and more ephemeral, assertive, fast, simplifying and compulsive. The cogito ergo sum is no longer enough for man to affirm his own peculiarity.

"Am I stupid?"

Stupidity, meant as an attitude to error, might become a cognitive and relational value that makes human beings different from computers. We are able to find a principle of creativity in errors and unexpected things. Perhaps this is the unthinkable: introducing into computers the sense of insecurity, of failure, of fear, of death, that would make them even more human than any high calculation skill.

The work is part of an itinerant project that started from the Hermitage State Musuem in St. Petersburg at the Youth Educational Center in November 2017 and stopped with the 11th Cyfest at the Stieglitz Museum in St. Petersburg, at the NY Media Center IFP in New York, at the MAXXI Museum in Rome, at the Royal Palace of Caserta and the Ca'Foscari University in Venice.



Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.

In collaborazione con Marcello Mangione (Elmann), Alexey Grachev (Cyland), Amedeo Lepore (Prodron s.r.l.), Andrea Sartori (MakeinBox), Aldo Filippi, Alessandro Colacino, Giulio Curti (Fablab Lazio), Edoardo Ciniglia (sound engineer), Celia Noemi Rucci (designer).

www.thinkingtheunthinkable.it

anna frants

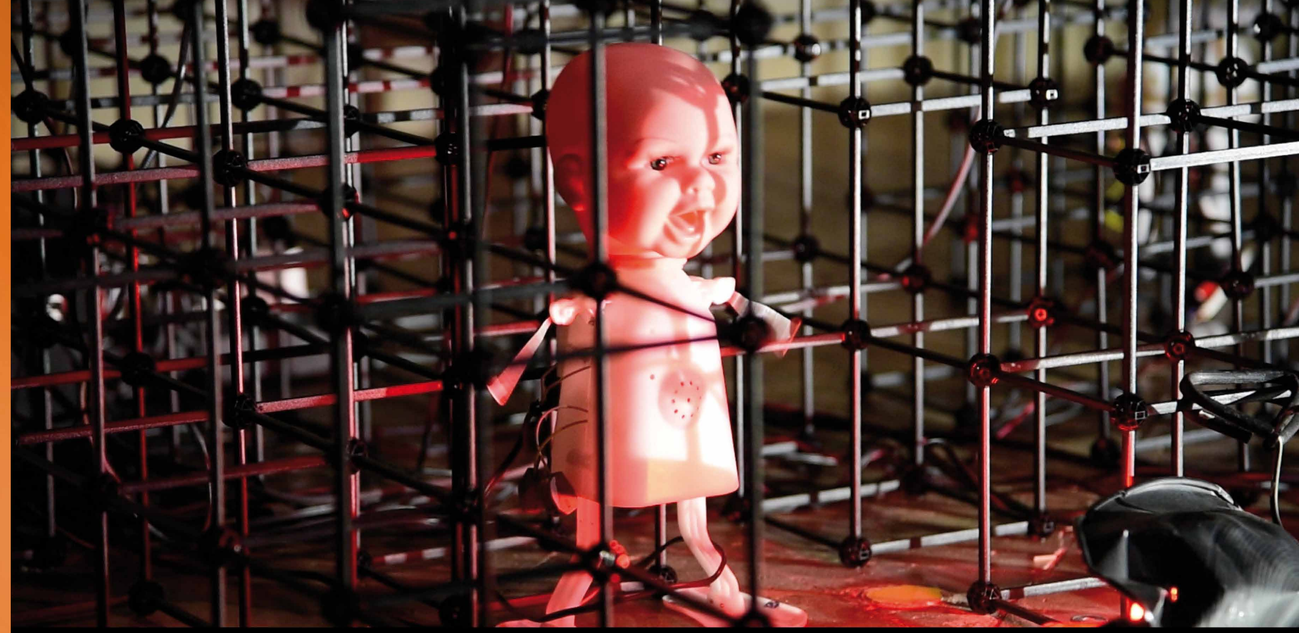
no.0

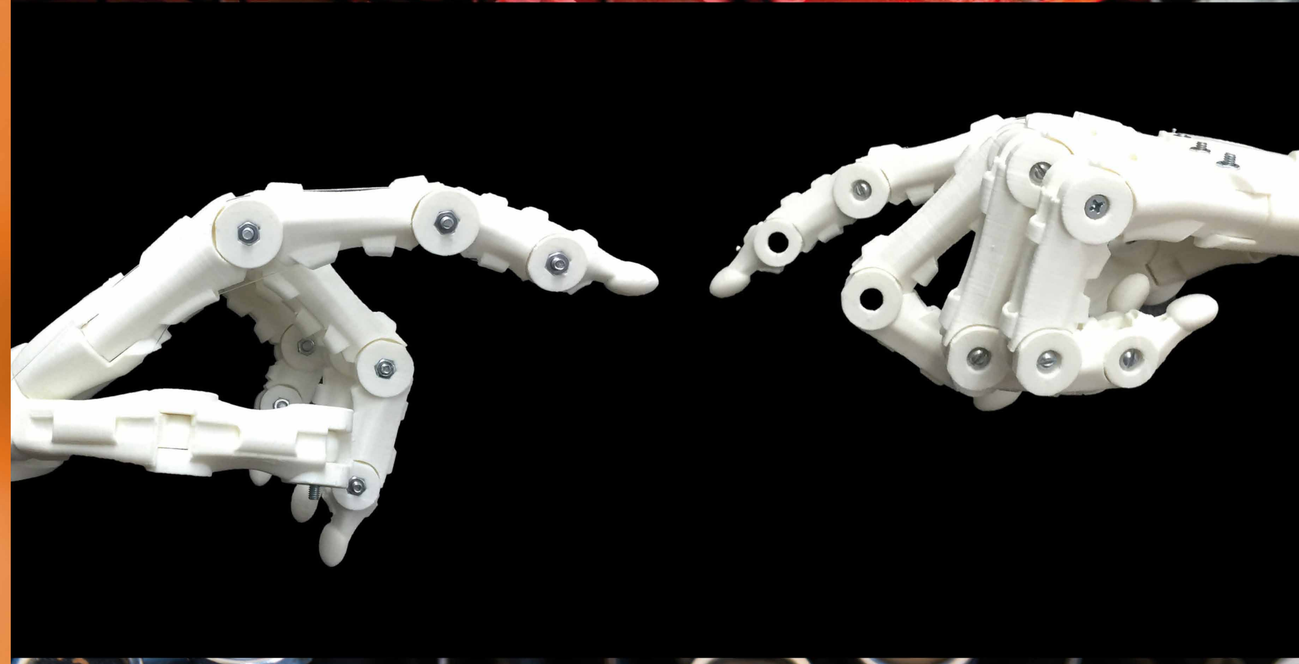
elena gubanova &
ivan govorkov

dialogue

progetto olivetti

divenire

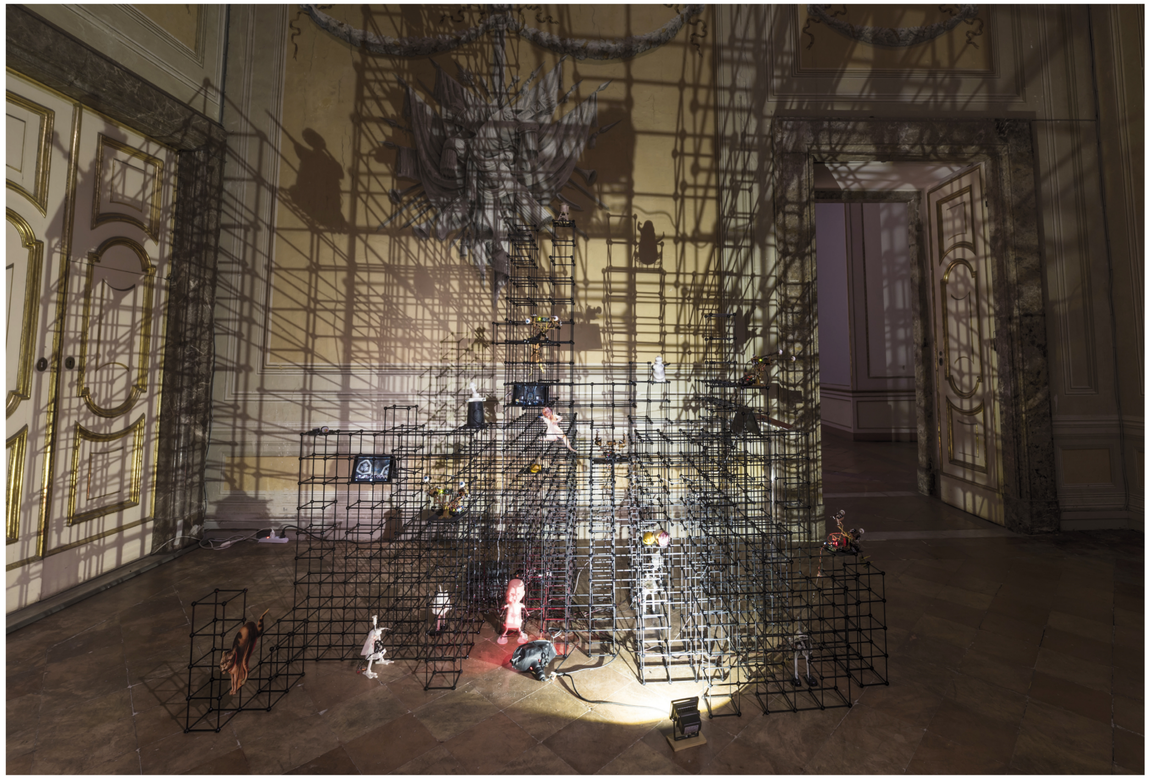






no.0

anna frants





«No. 0» is modular, 3D Public Art installation from the artist's series, "Explosion of a Can of Condensed Milk After Water Has Evaporated". Conceptually referencing a computer grid and visually reflecting the infrastructure of a building sans walls – Frants builds an open framework room.

Comprised of raw polypropylene cubes, the exposed framework houses objects, videos, and movements. The interior (unlived-in lived-in) space is empty for viewers to navigate the visuals, sounds, words, and virtual actions of the exterior matrix and formulate their own story. Birds chirp, recorded faces communicate, playful toys whiz and whirl, the seas ebb and flow – each with brand names that they are sold as or known by as characters in Frants' theatrically staged work and beyond.

At first glance reminiscent of "The End" or "Mad Max", this multimedia environment is less a scene from a dismal future and more so an intimate setting presented to poetically ponder a sense of self.

The installation is flexible, varying from site to site, country to country, with local materials utilized in each iteration.

"No. 0" è un'installazione 3D modulare, che fa parte della serie di opere "Esplosione di una lattina di latte condensato dopo che l'acqua è evaporata".

Un grande edificio senza pareti, somigliante ad una griglia elettronica, è abitato da oggetti, video, occhi e movimenti. Lo sguardo del visitatore è libero di perdersi in questa babele di immagini, suoni, parole e azioni virtuali. Gadget animati, facce registrate, messaggi lasciati, giocattoli che sibilano, ogni cosa fa parte di una narrazione in una messa in scena quasi teatrale.

Memore di "The End" o "Mad Max", questo ambiente multimediale non è tanto lo scenario di un triste futuro, quanto più un'ambientazione intima che si propone di meditare poeticamente sul senso di sé.

L'installazione è itinerante e varia da sito a sito, da paese a paese, inserendo nella griglia ogni volta elementi diversi, presi dal luogo.



Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.



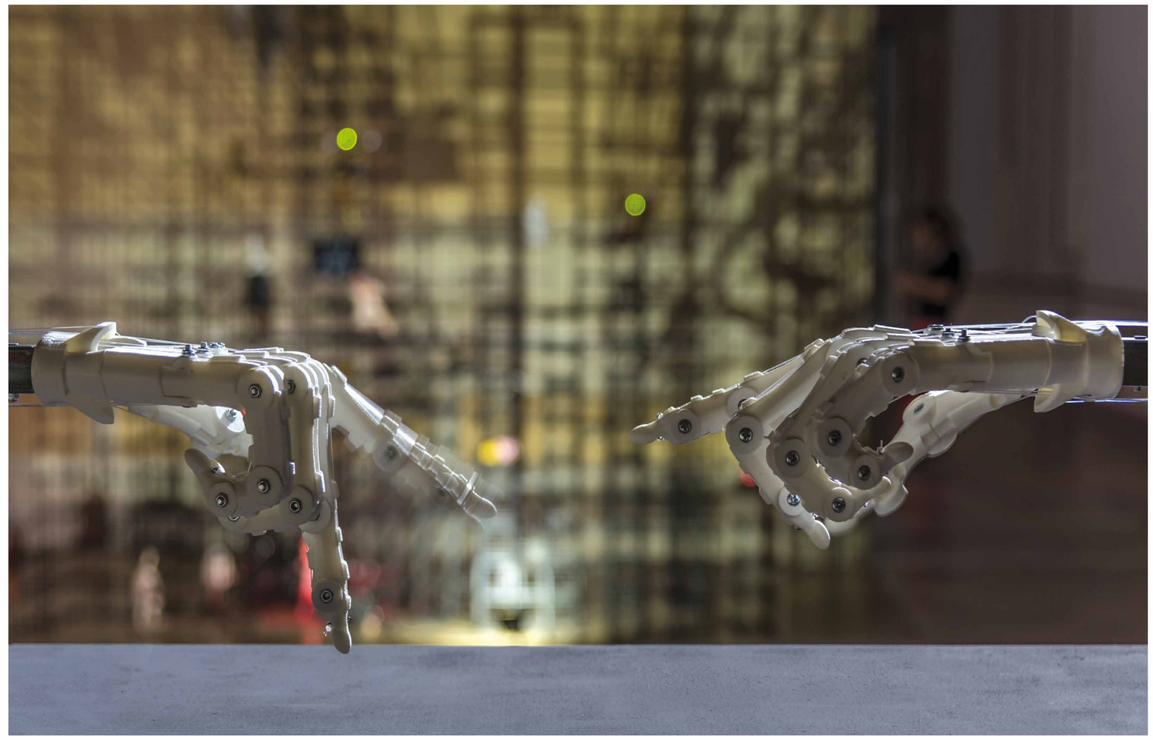
dialogue

elena gubanova & ivan govorkov

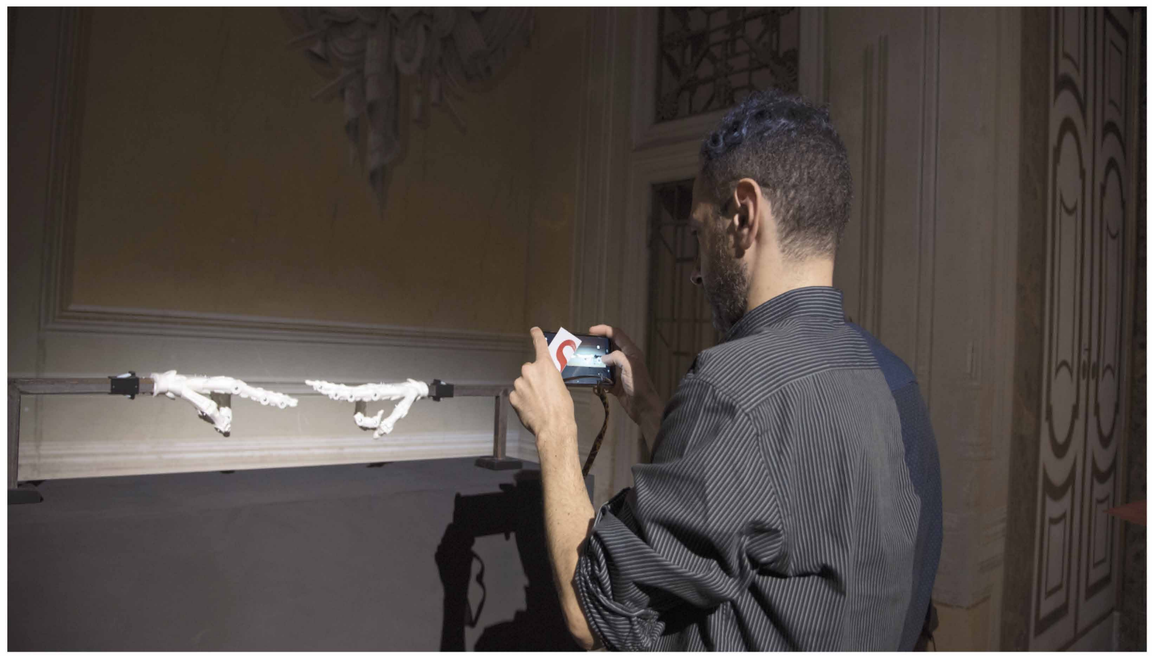


L’uomo usurpa le funzioni del Creatore. L’uomo crea la macchina, quindi la macchina usurpa le funzioni dell’Uomo, creando a sua volta un’altra Macchina con cui inizia a interagire in maniera indipendente. Questo è il nostro futuro.
Tuttavia, l’artista si riserva il diritto di immaginare che il dialogo 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 se avessimo potuto animare 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: la creazione minaccia e dimentica sé stessa.

Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.



The man usurps functions of the Creator. The man creates the Machine. Then the Machine usurps functions of the Man, creates the Machine on its own and starts interacting with the Machine. This is our future.
Nevertheless, the artist reserves the right to imagine that the dialogue between the creator and the subject of creation remains the same Gestures of the robotized hands perform the very same emotional dialogue that could have transpired between the Creator and the Man if we are to animate Michelangelo’s fresco “The Creation of Adam”. Menace, despair or humility: the creator robot starts; the creator man responds. And everything is controlled from the same electrical outlet. That is to say, there is no difference: the creation menaces itself and forgives itself.



divenire

progetto olivetti



Dal dialogo con il territorio casertano, nasce la collaborazione con il Museo Dinamico della Tecnologia A. Olivetti di Caserta, che mette in mostra alcuni pezzi storici della propria collezione. Le macchine da scrivere Olivetti, esposte in ordine cronologico per datazione e modello, come reperti archeologici tra l'arte contemporanea, ci raccontano di una storia, non molto lontana, che ha precorso i tempi, affermando il concetto dell'integralità tra uomo, tecnologia e territorio, facendo dell'arte, la letteratura e il design il fulcro dell'impresa sostenibile.
Come ha scritto Mauro Nemesio Rossi, direttore del Museo Dinamico della Tecnologia A. Olivetti di Caserta: "la filosofia olivettiana ed il modo di concepire la società e lo status dei suoi dipendenti era ancor più rivoluzionaria degli aspetti tecnici e ingegneristici; lo si vedeva nei prodotti e nel loro design, ma anche nella letteratura, nell'arte, nella sociologia e nella politica. La Olivetti rimane ancora oggi punto di riferimento e modello di vita. La storia di questa impresa e la storia di Adriano Olivetti, si intrecciano con l'urbanistica, nel progetto della Martella di Matera; con l'arte, attraverso amicizie come quella con il pittore Guttuso, che realizzò per il negozio Olivetti di via del Tritone a Roma la pittura murale "Boogie-Woogie"; con la letteratura, con le Edizioni Comunità che portarono in Italia autori come Simon Weil, gli scritti dell'urbanista e sociologo Lewis Mumford, o i trattati di Hannah Arendt. Questo ed altro hanno il profumo della storia adrianea."

In collaborazione con Museo Dinamico della Tecnologia A. Olivetti.



Starting from the dialogue with the territory of Caserta, has been developed the collaboration with the A. Olivetti Dynamic Museum of Caserta, which showcases some historical pieces of its collection. Olivetti typewriters, in chronological order by date and model, as archaeological finds among contemporary art, tell us of a story not far in time even if farsighet, which stated the integrality between man, technology and territory, by making art, literature and design to be the focus of sustainable business.
As Mauro Nemesio Rossi, director of the A. Olivetti Dynamic Technology Museum in Caserta, wrote: "The Olivetti's philosophy and the way of conceiving society and the status of its employees was even more revolutionary than technical and engineering aspects and this was seen in products and their design, but also in literature, art, sociology and in politics. The Olivetti still remains a point of reference and a model of life. The history of this enterprise and the philosophy of Adriano Olivetti, are intertwined in urban planning, with the Martella project in Matera; in art, through friendships like that with the great painter Guttuso, who created the Boogie-Woogie wall painting for the Olivetti store in Via del Tritone in Rome; in literature, with the Community Editions that brought authors like Simon Weil to Italy, the writings of the urbanist and sociologist Lewis Mumford, or the treatises of Hannah Arendt. This and more have the scent of Adrian's history."



anna frants

possessive shoemaker

elena gubanova &
ivan govorkov

danae

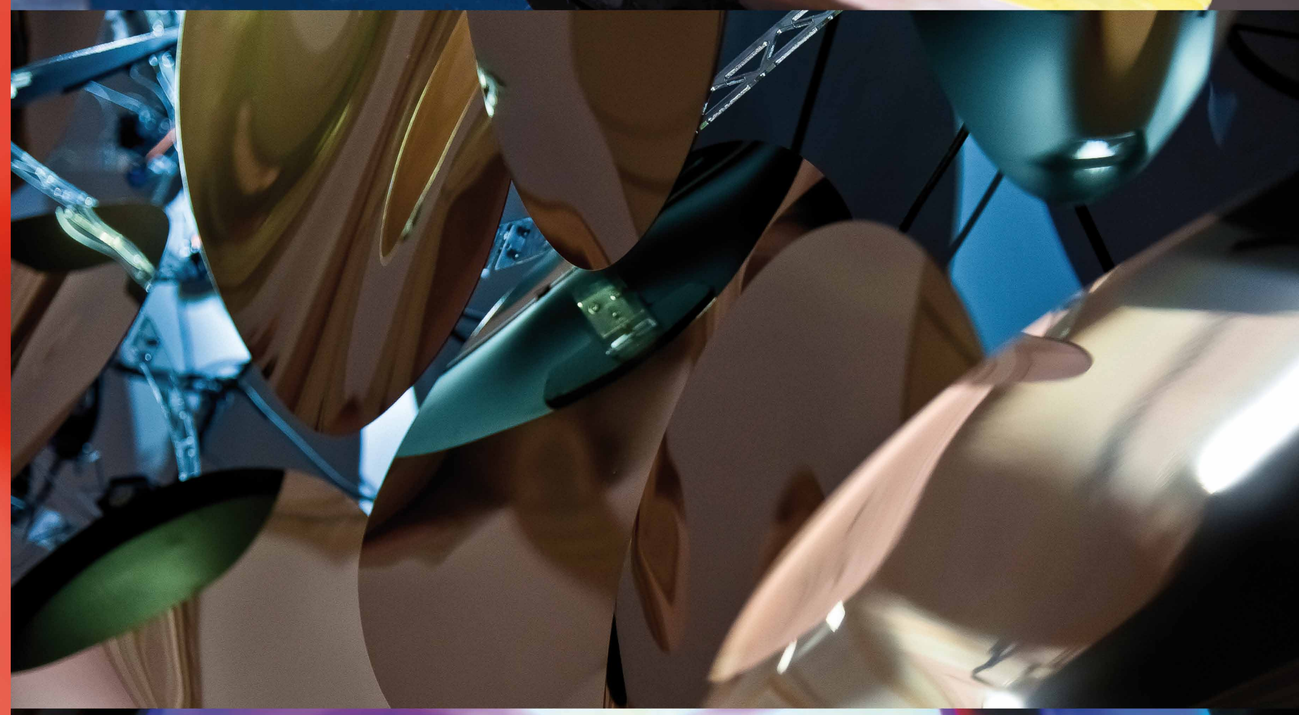
franz cerami

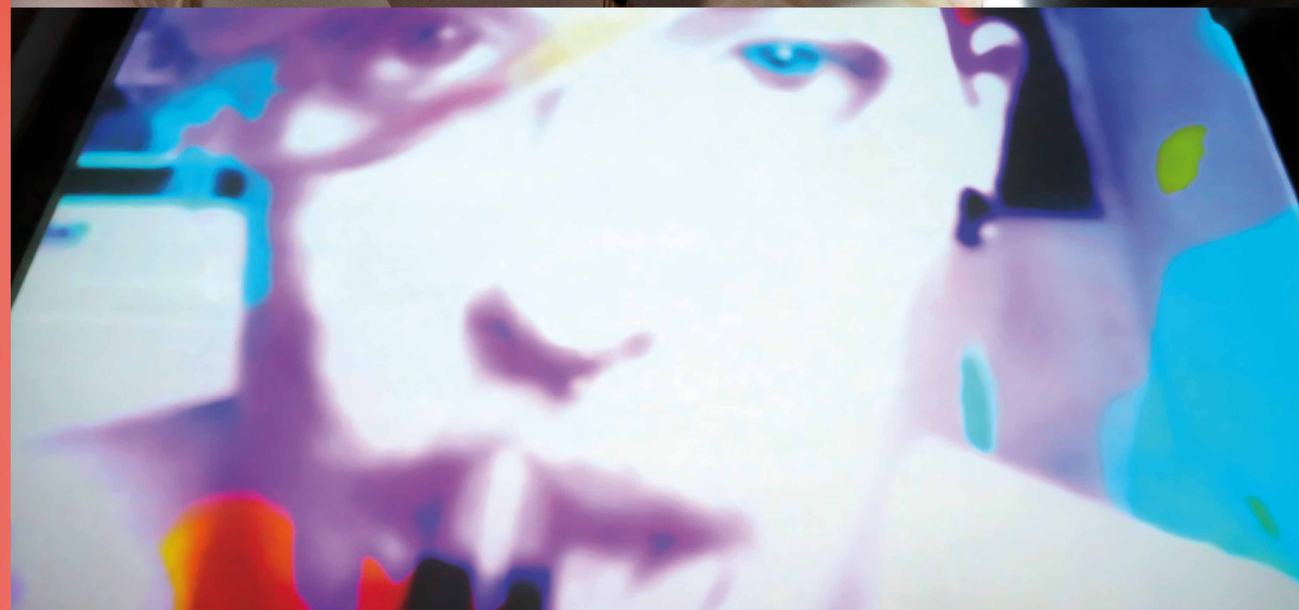
lipstick portraits

maurizio chiantone

anime



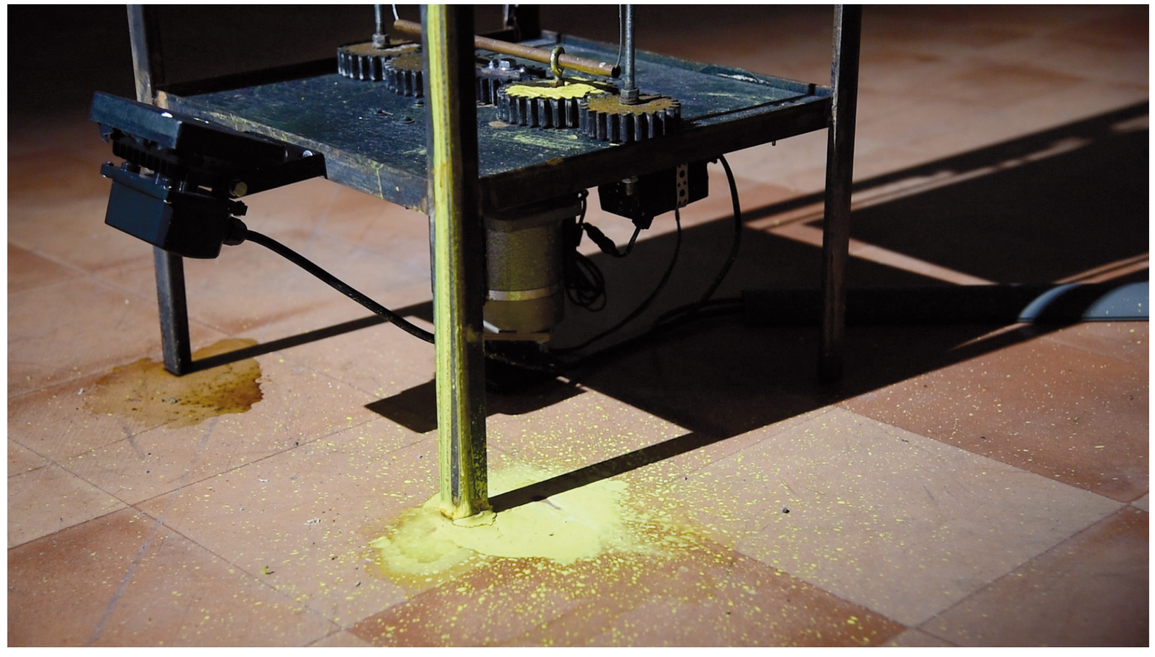




possessive shoemaker

anna frants

Il polso di questa installazione ruota costantemente, fisicamente e metaforicamente, e costruisce una dinamica che fa da perno al maschile e al femminile; mantenendo lo spettatore naturalmente sospeso sui temi sfumati di dominio, possesso, sottomissione e gioventù. Al centro dell'installazione c'è una scarpa oversize, ovviamente maschile, e una conchiglia palesemente femminile. Siedono intrecciati su un piedistallo strutturato, mentre gli ingranaggi ruotano visibilmente sotto di loro. Tutti gli elementi combinati proiettano un rumore bianco familiare - come la staticità dell'oceano. Quando si avvicina l'orecchio alle profondità della conchiglia, si possono udire frammenti e deboli morsi di gelosia giovanile. Una volta trascorso abbastanza tempo, una sostanza liquida emana gradualmente dalla cavità del guscio - il sottoprodotto dei due - e lo spettatore ha un nuovo elemento da concepire simultaneamente e circumnavigare fisicamente.



The pulse of this installation steadily rotates physically and metaphorically, and builds a dynamic that pivots off the masculine and feminine; keeping the viewer naturally suspended into nuanced themes of dominance, possession, submissiveness and youth. Central to the installation is an oversized, obviously male shoe, and an overtly feminine conch shell. They sit intertwined on a structured pedestal, while gears visibly turn underneath. All of the elements combined project a familiar white noise — like the static of the ocean — upon the wall before them. When one puts their ear close to the depths of the conch shell, they can hear fragmented and faint sound bites of juvenile jealousy. Once enough time has passed, a liquid substance gradually oozes out of the cavity of the shell — the byproduct of the two — and the viewer has a new element to simultaneously conceive, and physically circumnavigate.

Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.





danae

elena gubanova & ivan govorkov





"La luce esercita una pressione fisica sugli oggetti nel suo percorso, un fenomeno che può essere dedotto dalle equazioni di Maxwell, ma può essere più facilmente spiegato dalla natura particellare della luce: i fotoni colpiscono e trasferiscono il loro momentum. In larga scala, una leggera pressione può far girare gli asteroidi più velocemente, agendo sulle loro forme irregolari come sulle pale di un mulino a vento…" (Wikipedia)

"Danae" è un oggetto multimediale, una scultura cinetica che gioca su questi principi fisici. Gli specchi rotondi dorati sembrano vivi e vibrano al tocco di un raggio di luce riflesso sulla loro superficie. Gli artisti si avvicinano al mito di Diana come la più bella illustrazione della forza vivificante dell' "immateriale" nell'arte. Lo schema generale della scultura può essere correlato con la figura di Diana nel dipinto di Rembrandt esposto all'Hermitage. Nell'installazione, la luce che colpisce i dischi si muove seguendo un algoritmo che è lo stesso del movimento dell'occhio di un osservatore sul dipinto di Rembrandt.

La vibrazione dello specchio e il tremolante riflesso della luce sulla superficie creano un contesto sensuale ed erotico della percezione dell'oggetto.

"Light exerts physical pressure on objects in its path, a phenomenon which can be deduced by Maxwell's equations, but can be more easily explained by the particle nature of light: photons strike and transfer their momentum. At larger scales, light pressure can cause asteroids to spin faster, acting on their irregular shapes as on the vanes of a windmill…" (Wikipedia)

The artists approach the myth of the daughter of Acrisius and god Zeus as a most beautiful illustration of the life-giving force of "immaterial" in art. Danae is a multimedia object-sculpture made of "live" round mirrors that quiver from the touch of a ray of light on their surface. The sculpture's general outline can be correlated with the figure of Diana in Rembrandt's painting in the Hermitage. In the installation, the artists connected the algorithm of movement of light with the algorithm of movement of a viewer's eye over the Rembrandt's painting.

The mirror's quivering and the trembling reflection of light from its surface create a sensual, erotic context of the object's perception.

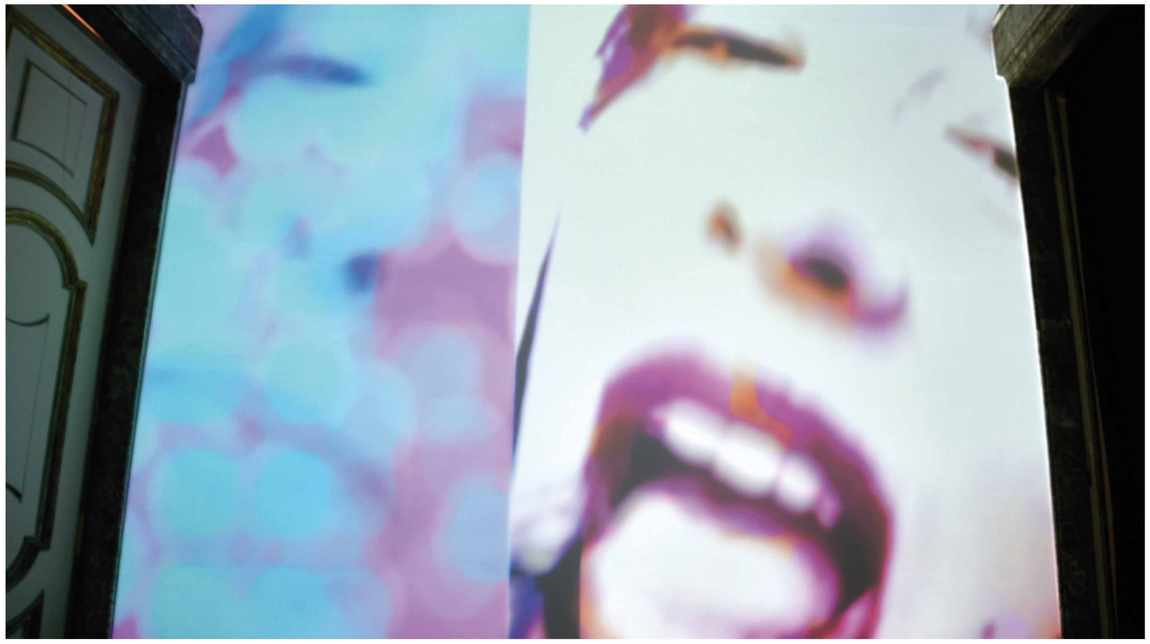
Con il supporto di CYLAND Media Art Lab.

lipstick portraits

franz cerami







“Lipstick Portraits” è una visione intima e privata, come la sensualità che si consuma dietro le videocamere di quell’immensa dark room che è il web.
L’intelligenza e il corpo si fanno artificiali, così come la sessualità, mediata da computer che ripuliscono i nostri rapporti da tutte quelle “impurità” sensoriali che scaturiscono dal toccarsi, dall’annusarsi, di quella carne tremula sotto influssi chimici che oggi svaniscono in 0 e 1.
Le persone proiettate in questa dark room si sono connesse da tutto il mondo, contattate dall’artista attraverso i social network e invitate a mettere in scena la loro sensualità, maschile o femminile che fosse, senza intrappolarla in schemi prestabiliti. La confusione, in questo marasma di immagini calde e vicine, è la stessa che trascina la sessualità umana nei meandri del web.
La ricerca dell’artista, seppur utilizzi ampiamente i linguaggi digitali, ha una matrice profondamente pittorica. Pittura a olio e disegno a matita sono alla base delle sue installazioni: il gesto del dipingere, attraverso una serie di trasformazioni, viene trasferito all’interno della videoproiezione, traslando lo sguardo verso l’astrazione.

Ringraziamenti Mindy Pearson, Igor Prado, Adriana Sanz Prieto, Kyle Chen, Riccardo Zenna, Alexandra Cozma, Alexander Zaharia, Fabrizio D’Aniello, Rafaela, Natassia Malatesta, Tania Diaz, Yasmin Rocha, Ashley Johns, Carol Teixeira, Massimiliano Neri.

An intimate and private vision, like the sensuality consummated behind the video cameras of that immense dark room that is the web. The intelligence as well as the body become artificial, like sexuality mediated by computers, which clear up our relationships of all sensorial “impurities” of touching and smelling the trembling flesh under chemical influences that today disappear in 0 and 1.
The models for this dark room connected from all over the world and were contacted by the artist through social networks. They were invited to “stage” their female/male sensuality without trapping it into frozen schemes. The confusion, in this chaos of close and warm images, is the same that drags human sexuality into the web’s meanders.
Despite the use of digital languages, the artist’s pursuit stems from a pictorial matrix. His installations are oil-paint and pencil-drawing based: thus, the act of painting, through a series of transformations, is transferred into the video projection, shifting towards the abstract.

anime

maurizio chiantone



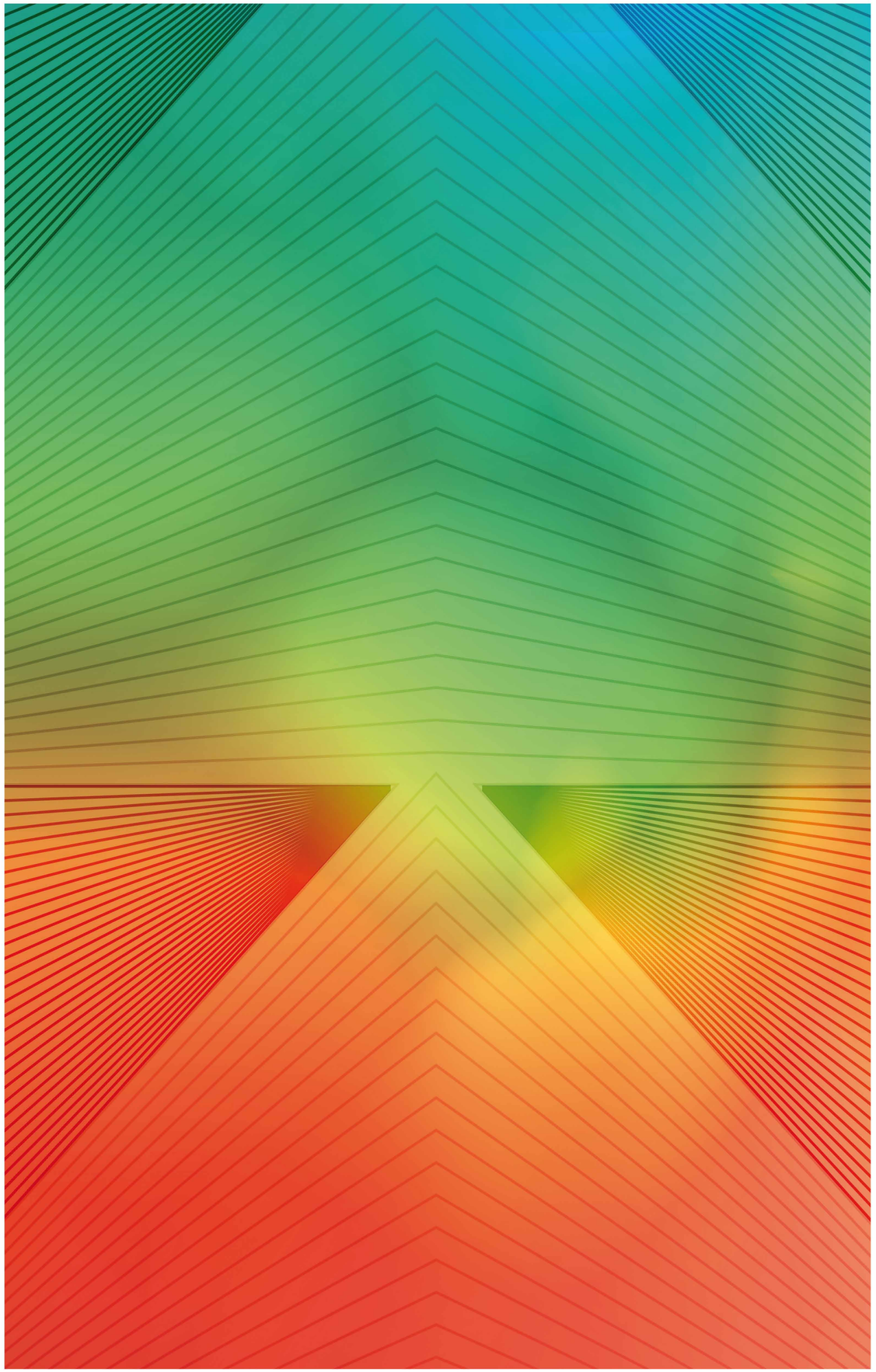
“Anime” è un’opera sonora site-specific, nata nel Giardino Inglese della Reggia, ispirata al luogo incantato.
Il rincorrersi di melodie e suoni sembra dar forma al Bagno di Venere e si intreccia agli alberi esotici disegnati da John Andrew Graefer nel 1786. Caratterizzato da un apparente disordine, il giardino all’inglese si propone di emulare in tutto e per tutto la natura, allo stesso modo in cui dal caotico fluire dell’acqua emergono le melodie di “Anime”.
L’artista, esplorando intimamente lo spazio, ne ha percorso gli angoli nascosti e ha composto l’opera sulle tracce sonore dell’acqua. “È una sospensione dell’anima di ciò che ci circonda, che comunica la sua essenza attraverso suoni e voci che bisogna ascoltare, interpretare e accogliere; non solo con il senso dell’udito ma attraverso una disponibilità multisensoriale e plurale che non deve coglierci di sorpresa ma semplicemente pronti a farci guidare allo smarrimento, dentro un noi stessi rinnovato e universale.” Maurizio Chiantone

Ringraziamenti Gianni Battimiello (assistenza e soluzioni tecniche), Peppe Buonanno (supporto attrezzature), Francesco De Ciampis (analista software), Michelangelo Pepe (consulenza), Enrico Pofi (reportage).



“Anime” comes into being inside the English Garden of the Reggia as a composition inspired by the enchanted place. Melodies and sounds chase one another and shape the Bagno di Venere (Venus’ bathing place), intermingling with the exotic trees designed by John Andrew Graefer in 1786. The illusory disordered English Garden emulates Nature, in the same way in which the chaotic flow of the waters gives life to the melodies of Anima.
The artist, led by the sound of the waters towards an intimate exploration of the every nook and cranny of the site, composed a site-specific melody. *“The soul of what surrounds us is suspended, and it communicates our essence through sounds and voices which want to be listened to, interpreted ansd welcomed. It is not simply an auditory experience but a multisensorial and plural one, which should not catch us unawares; on the contrary, we should be ready to be led towards a sense of loss inside a renewed and universal us.”* Maurizio Chiantone.





CYFEST

FESTIVAL INTERNAZIONALE ARTE E TECNOLOGIA

22 GIUGNO 1 LUGLIO 2018

REGGIA DI CASERTA

biografie

Franz Cerami nasce a Napoli dove attualmente vive e lavora. È stato direttore artistico di Monumedia, mostra internazionale sui linguaggi digitali applicati ai Beni Culturali. Ha diretto per dieci anni Corto Circuito, festival di comunicazione audiovisiva breve. Insegna Retorica e Storytelling Digitale presso l'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli. Tra le sue opere di maggior rilievo vanno ricordate: Miss Digital World installazione sulla bellezza virtuale; Remix the Classic installazione di video mapping proiettata sul Castel dell'Ovo di Napoli, ovvero poesia visiva sul tema della reinterpretazione del classico; il Muvarc, Museo Virtuale di Architettura Contemporanea realizzato per la Regione Campania; Cam portraits, ritratto di uomini e donne costruito attraverso lo specchio della webcam: una installazione di Arte Globale che investiga l'essenza dei caratteri contemporanei della identità; Ovo Mapping Faces, dove per la prima volta proietta graffiti animati su un Bene Culturale; nel 2017 produce l'animazione di videomapping Eggs & Skulls commissionata dal Museo di Arte Contemporanea Madre di Napoli. Ha appena prodotto "Migrant Sirens", una installazione sulle donne migranti per Erfap Uil.

›› www.franzcerami.com

Maurizio Chiantone. Tante le collaborazioni e gli eventi connessi all'indagine in campo visuale e nella sperimentazione sonora. L'artista ha realizzato eventi, installazioni e azioni performative per: Motus, Parigi - Fondazione Ravello, Salerno - Studio Morra, Napoli - PAN, Napoli - Teatro Mercadante, Napoli - Galleria d'Arte Al Blu di Prussia, Napoli - Festival Suoni di Terra, Sant'Agata de' Goti - Artissima 13, Torino - Politecnico, Napoli - Institut Française de Grenoble, Napoli - Festival Internationaux de Musique et d'Art Sonore Electroacoustiques, Bourges - Biennale Teatro, Venezia - SanctionedArray/SpecifyOthers, New York - White Box, New York - Museo MADRE, Napoli - Grimbsy Festival/Lightworks, UK - Elmur.net - Pantocrator Gallery - Shanghai. Presente in qualità di Esperto nelle liste di disponibilità di EACEA Education, Audiovisual and Culture Executive Agency - Bruxelles, Belgio; ha insegnato presso le Accademie di: Napoli (Web Design, Progettazione di Spazi Sonori, Sound Design, Audio e Missaggio per Cine/Tele/Photo), Urbino (Art Direction, Video Music), Roma (Tecniche dei Nuovi Media Integrati), Frosinone (Tecniche dei Nuovi Media Integrati, Sound Art). Attualmente insegna Esecuzione e interpretazione della Musica Elettroacustica al Conservatorio di Musica di Benevento.

›› www.soundart.zone

Alexandra Dementieva. Artista. Nata nel 1960 a Mosca, URSS. Ha studiato giornalismo e belle arti a Mosca (URSS) e a Bruxelles (Belgio). La sua ricerca artistica si focalizza su la psicologia sociale e la teoria della percezione nelle installazioni interattive multimediali. Nei video esplora lo sviluppo della narrazione cinematografica attraverso il punto di vista di una telecamera soggettiva. Partecipa attivamente al CYLAND Media Art Lab fin dal 2008. Professore presso la Royal Academy of Arts (Bruxelles, Belgio). Dementieva ha ricevuto il primo premio per il miglior video monocanale al VAD Festival (Girona, Spagna). Partecipa a numerose mostre nelle principali istituzioni culturali russe e internazionali, tra cui l'Hermitage Museum (San Pietroburgo, Russia), il Museo di Arte Contemporanea di Mosca (Russia), il Centro de la Imagen (Città del Messico, Messico) e altri. Vive e lavora a Bruxelles, in Belgio.

›› www.alexdementieva.org

Anna Frants. Artista e curatore nel campo della media art. Nata nel 1965 a Leningrado, Unione Sovietica. Si è diplomata alla Vera Mukhina High School of Art and Design (Leningrado, URSS) e al Pratt Institute (New York, USA). Cofondatore della fondazione culturale senza scopo di lucro St. Petersburg Arts Project, CYLAND Media Art Lab e Cyfest festival. Installazioni interattive di Frants sono state esposte alla Biennale di Mosca (Russia), al Video Guerrilha Festival (Brasile), a Manifesta 10 Biennale (San Pietroburgo, Russia 2014), al Museo di Arte e Design (New York, USA), all'Hermitage Museum (San Pietroburgo, Russia), Chelsea Art Museum (New York, USA), Russian Museum (San Pietroburgo, Russia), Kunstquartier Bethanien (Berlino, Germania) e in altri importanti luoghi di tutto il mondo. Opere dell'artista si trovano nelle collezioni del Russian Museum (San Pietroburgo, Russia), del Museum of Art and Design (New York, USA), del Centro per l'arte moderna Sergey Kuryokhin (San Pietroburgo, Russia) e della Kolodzei Art Foundation (New York, USA) così come in numerose collezioni private. Vive e lavora a New York, negli Stati Uniti e a San Pietroburgo, in Russia.

›› http://annafrants.net

Licia Galizia (Teramo, 1966) Artista visiva. Si è diplomata in pittura all'Accademia di Belle Arti dell'Aquila, poi specializzata in Beni Storico-Artistici. Vive e lavora tra l'Aquila e Roma. Dal 1992 partecipa a numerose mostre in spazi pubblici e privati, tra cui: galleria Mara Coccia, Roma; Palazzo delle Esposizioni, Roma; galleria A.A.M. Architettura Arte Moderna, Roma; Temple Gallery University, Roma; XII Quadriennale, Roma; G.C.A.M.C., Roma; Museo Laboratorio di Arte Contemporanea dell'Università "La Sapienza", Roma; Castello Cinquecentesco, L'Aquila; Galleria Livio Nardi, Norimberga; Ministero degli Esteri, Roma; X Biennale di Architettura, Venezia; Consolato Italiano, Istanbul; Museo Benaki, Atene; galleria Vèra Amsellem, Parigi. Nel 2005 intraprende una collaborazione artistica con il compositore Michelangelo Lupone e il CRM, Centro Ricerche Musicali di Roma, dando vita a opere concepite come ambienti interattivi, luoghi di esperienza multi-sensoriale, che integrano le forme plastiche alla musica e consentono al visitatore una fruizione partecipata. Tra le mostre realizzate da Galizia in collaborazione con il CRM ricordiamo quelle presso: Goethe Institut, Roma; Istituto Italiano di Cultura, Belgrado; Museo dell'Ara Pacis, Summit G8,L'Aquila; Roma; Museo Nazionale di Arte Moderna, Il Cairo; Centro Cultural Ccori Wasi - Universidad Ricardo Palma, Lima; Palazzo dell'Emiciclo, L'Aquila; Museo Bilotti, Roma; MACRO, Roma; Istituto Tomie Ohtake, Centro per l'arte contemporanea, San Paolo del Brasile; Museo degli strumenti musicali dell'Accademia Nazionale di Santa Cecilia, Parco della Musica, Roma; National Gallery of Modern Art, New Delhi; Galleria Anna Marra Contemporanea, Roma. Nel 2018 con la compositrice Laura Bianchini e il CRM vince il bando "Arte sui cammini"per la realizzazione di tre opere pubbliche permanenti presso Trevi nel Lazio.

›› www.liciagalizia.it

Ivan Govorkov. Artista. Nato nel 1949 a Leningrado, Unione Sovietica. Laureato presso l'Ilya Repin State Academy Institute of Painting, Sculpture and Architecture (Leningrado, URSS). È impegnato in filosofia, psicologia, pittura, disegno, scultura e installazioni. Professore di disegno all'Ilya Repin Institute. Destinatario del premio Sergey Kuryokhin (Russia, 2012) nella categoria "Miglior lavoro di arte visiva" (insieme a Elena Gubanova). Le sue opere sono state esposte nelle maggiori sedi russe e straniere, tra cui l'Hermitage Museum (San Pietroburgo, Russia), il Russian Museum (San Pietroburgo, Russia), il Museo di Mosca (Mosca, Russia), il Chelsea Art Museum (New York, USA), Kunstquartier Bethanien (Berlino, Germania), Sky Gallery 2 (Tokyo, Giappone). Partecipante al Manifesta 10 Biennale Parallel Program (San Pietroburgo, Russia, 2014) e diverse mostre parallele alla Biennale di Venezia (Italia, 2011, 2013, 2015, 2017). Dal 1990 lavora in collaborazione con Elena Gubanova. Vive e lavora a San Pietroburgo, in Russia.

›› www.elenagubanova.com

Alexey Grachev. Artista del suono, ingegnere, programmatore di computer. Nato nel 1983 a Kaluga, URSS. Laureato presso il ramo di Kaluga dell'Università tecnica statale di Mosca Bauman (Russia). Completato il programma "Scuola per giovani artisti" presso la Fondazione Pro Arte (San Pietroburgo, Russia). Artista, direttore tecnico e capo ingegnere di CYLAND Media Art Lab. Partecipa al World Young Artists Festival (Nottingham, Gran Bretagna, 2012), ai Cyfest Festivals, al progetto speciale "Urbi et Orbi" alla VI Biennale di Mosca (Russia, 2015). Dal 2015, insieme a Sergey Komarov, sviluppa il progetto sonoro "Subjectivization of Sound". Vive e lavora a San Pietroburgo, in Russia.

Elena Gubanova. Artista, curatore. Nata nel 1960 a Ulyanovsk, USSR. Laureata presso l'Ilya Repin State Academy Institute of Painting, Sculpture and Architecture (Leningrado, URSS). È impegnata in pittura, scultura, installazioni e video. Destinataria del premio Sergey Kuryokhin (Russia, 2012) nella categoria "Miglior lavoro di arte visiva" (insieme a Ivan Govorkov). Le sue opere sono state esposte nelle principali gallerie russe e straniere, tra cui l'Hermitage Museum (San Pietroburgo, Russia), il Russian Museum (San Pietroburgo, Russia), il Museo di Mosca (Mosca, Russia), il Chelsea Art Museum (New York, USA) , Kunstquartier Bethanien (Berlino, Germania). Partecipante al Manifesta 10 Biennale Parallel Program (San Pietroburgo, Russia, 2014) e a diverse mostre parallele alla Biennale di Venezia (Italia, 2011, 2013, 2015, 2017). Dal 1990 lavora in collaborazione con Ivan Govorkov. Vive e lavora a San Pietroburgo, in Russia.

›› www.elenagubanova.com

Sergey Komarov. Artista del suono, curatore, ingegnere, programmatore di computer. Nato nel 1980 a Kaluga, URSS. Dal 2008 lavora come programmatore presso il CYLAND Media Art Lab; dal 2012, ha curato progetti audio e CYLAND Audio Archive (cyland.bandcamp.com). Dal 2015, insieme a Alexey Grachev, realizza il progetto sonoro "Subjectivization of Sound" il cui soggetto è l'interazione con lo spazio e gli spettatori. Partecipa al Cyfest da vari anni e al festival di Archstoyanie (Regione di Kaluga, Russia, 2014). Vive e lavora a Kaluga e San Pietroburgo, in Russia.

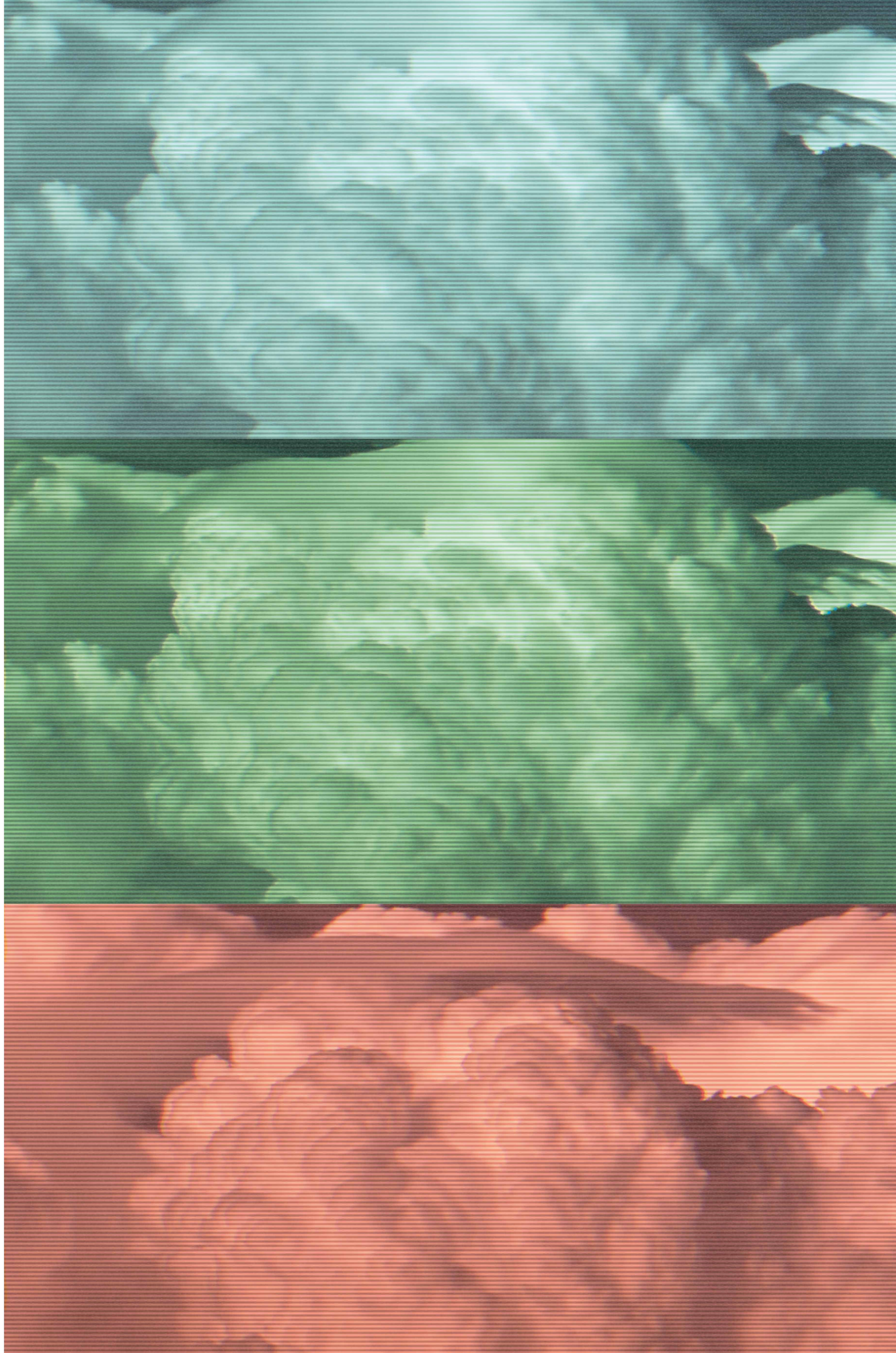
Michelangelo Lupone (compositore, Solopaca, 1953). La sua attività si distingue per l'approccio interdisciplinare, artistico e scientifico. Scrive musica per solo, ensemble, orchestra e musica elettronica. Ha concepito tecnologie digitali innovative, Fly10 e Fly30, e strumenti musicali "aumentati" (Feed-Drum®, SkinAct, Wind-Back). Ha collaborato con artisti visivi e coreografi tra cui Pistoletto, Uecker, Moricone, Galizia, Paladino, Bonavita. Ha scritto opere di teatro musicale, di danza e opere integrate all'ambiente, grandi installazioni musicali permanenti e adattive tra cui: Gioco delle Risonanze (Soprintendenza Archeologica di Pompei – Palestra grande), Forme Immateriali (Galleria Nazionale D'arte moderna e contemporanea di Roma), Sorgenti nascoste (Alto Calore – Benevento). Ha ricevuto riconoscimenti dall'Accademia delle Scienze di Budapest, dalla Japan Foundation, dal MIUR, dal Ministero della Cultura Francese, i Premi Carloni e Scanno, incarichi da Texas Instruments, Centro Ricerche Fiat e commissioni da istituzioni musicali (Tanzhaus, Duesseldorf, Maggio Musicale Fiorentino, Teatro Regio di Parma, Kyoto Philarmonic Orchestra, INA-GRM, Festival Aujourd'hui Musique). Le sue produzioni artistiche e scientifiche sono curate dal CRM - Centro Ricerche Musicali di Roma di cui è co-fondatore. E' docente di Composizione Musicale Elettroacustica al Conservatorio S. Cecilia di Roma.

›› www.crm-music.it

Donato Piccolo (Roma, 1976). La sua arte indaga fenomeni naturali, fisici e biologici attraverso disegni progettuali e installazioni tecnologiche e meccaniche. Attraverso lo studio delle facoltà cognitive umane, l'arte di Piccolo analizza gli aspetti percettivi del mondo naturale. La maggior parte delle opere dell'artista combinano due aspetti complementari e inseparabili: sono allo stesso tempo sculture e macchine, forme e processi. Secondo Donato Piccolo, questo carattere ibrido costituisce la vera natura di un' «arte olistica»: un'arte la cui funzione essenziale è quella di esplorare "l'incomprensibile mistero del mondo visibile". Le sue opere sono state esposte in numerosi musei ed istituzioni nazionali ed internazionali. Ha partecipato alla 52 e 54 Biennale di Venezia ed esposto in importanti musei in in tutto il mondo: Himalayas Art Center, Shanghai (China) / Centro de Desarollo de las Artes Visuales de Havana (Cuba) / Palazzo delle Esposizioni, MAXXI e MACRO, Roma (Italia) / Cini Foundation Venezia (Italia) / Fondation Francès, Senlis, (France) / Galleria Civica, Modena (Italia) / Boghossian Foundation, Brussels (Belgium) / Beyond Museum, Seoul (Corea) / George Kolbe Museum, Berlin (Germany) / StadtGalerie Museum, Kiel (Germany) / ISCP, New York (USA).

Daniele Spanò (Roma 1979) dopo una formazione da scenografo, inizia il lavoro di regista e artista visivo. Tra gli interventi più importanti, nel 2013 "Atto Primo" a Piazza del Popolo a Roma, "Rifrazioni permanenti" del 2011 in Piazza Colonna, sempre a Roma e promosso dal MiBAC e "Pneuma" a Spoleto per Palazzo Collicola Arti Visive e inserito nel programma del Festival dei Due Mondi. Nel febbraio 2+011 viene selezionato dal celebre regista e artista Takeshi Kitano per rappresentare il fermento artistico della città di Roma. Dal 2012 al 2015 è consulente artistico per la Fondazione Romaeuropa e curatore di DigitaLife presso il museo La Pelanda di Roma. Dal 2014 nasce la collaborazione con Luca Brinchi con il quale firma i video per numerosi spettacoli come "Hamlet" di Andrea Baracco, "Ritratto di una capitale" per la regia di Fabrizio Arcuri, "Ragazzi di Vita" Di Massimo Popolizio, "Don Giovanni" dell'Orchestra di Piazza Vittorio, "Freud" e "Antigone" di Federico Tiezzi. Nel 2016 insieme a Luca Brinchi, firma la regia le scene ed I video di "Aminta" prodotto dalla Sagra Musicale Malatestiana e il Teatro di Roma. Nel 2017 con Luca Brinchi realizza l'installazione multimediale "Il Giardino dei sogni" inserita all'interno della mostra su Giorgione a Palazzo Venezia – Roma, prodotta dal Polo Museale del Lazio (MIBAC).

›› www.danielespano.com



biographies

Franz Cerami was born in Naples where he currently lives and works. He was artistic director of Monumedia, an international exhibition on digital languages applied to Cultural Heritage. For ten years he directed Corto Circuito, a festival of short audiovisual communication. He teaches Rhetoric and Digital Storytelling at the Suor Orsola Benincasa University of Naples. His most important works include: Miss Digital World, a virtual beauty installation; Remix the Classic installation of video mapping projected on Castel dell'Ovo in Naples, or visual poetry on the theme of the reinterpretation of the classic; the Muvarc, Virtual Museum of Contemporary Architecture created for the Campania Region; Cam portraits, a portrait of men and women built through the webcam mirror: an installation of Global Art that investigates the essence of the contemporary characters of identity; Ovo Mapping Faces, where for the first time he projects animated graffiti on a Cultural Heritage; in 2017 he produced the Eggs & Skulls videomapping animation commissioned by the Museo di Arte Contemporanea Madre in Naples. He has just produced "Migrant Sirens", an installation on migrant women for Erfap Uil

›› www.franzcerami.com

Maurizio Chiantone. Many collaborations and events related to the investigation in the field of vision and sound experimentation. The artist has created events, installations and performative actions for: Motus, Paris - Ravello Foundation, Salerno - Studio Morra, Naples - PAN, Naples - Mercadante Theater, Naples - Al Blu Prussia Art Gallery, Naples - Festival Sounds of Terra, Sant'Agata de 'Goti - Artissima 13, Turin - Polytechnic University, Naples - Institut Française de Grenoble, Naples - Festival Internationaux de Musique et d'Art Sonore Electroacoustiques, Bourges - Biennale Theater, Venice - SanctionedArray / SpecifyOthers, New York - White Box, New York - MADRE Museum, Naples - Grimbsy Festival / Lightworks, UK - Elmur.net - Pantocrator Gallery - Shanghai. Present as an expert on the availability lists of EACEA Education, Audiovisual and Culture Executive Agency - Brussels Belgium; has taught at the Academies of: Naples (Web Design, Design of Sound Spaces, Sound Design, Audio and Mixing for Cine / Tele / Photo), Urbino (Art Direction, Video Music), Rome (New Media Integrated Techniques), Frosinone (New Integrated Media Techniques, Sound Art). He currently teaches Execution and interpretation of Electroacoustic Music at the Benevento Music Conservatory.

›› www.soundart.zone

Alexandra Dementieva. Artist. Born in 1960 in Moscow, USSR. Studied journalism and fine arts in Moscow (USSR) and Brussels (Belgium). Her principal interest as an artist is the use of social psychology, perception theory and behaviorism in her installations as well as the development of film narration through the point of view of a subjective camera. She has been an active participant of the CYLAND Media Art Lab since 2008. Professor at the Royal Academy of Arts (Brussels, Belgium). Dementieva received the first prize for the best monochannel video at VAD Festival (Girona, Spain). She is a participant of numerous exhibitions in major Russian and international cultural institutions, including Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Moscow Museum of Contemporary Art (Russia), Centro de la Imagen (Mexico City, Mexico) and others. Lives and works in Brussels, Belgium.

›› www.alexdementieva.org

Anna Frants. Artist, curator in the field of media art. Born in 1965 in Leningrad, USSR. She graduated from the Vera Mukhina Higher School of Art and Design (Leningrad, USSR) and Pratt Institute (New York, USA). Cofounder of the nonprofit cultural foundation St. Petersburg Arts Project, CYLAND Media Art Lab and Cyfest festival. Frants' interactive installations have been showcased at Moscow Biennale of Contemporary Art (Russia), Video Guerrilha Festival (Brazil), Manifesta 10 Biennale (St. Petersburg, Russia, 2014), Museum of Art and Design (New York, USA), Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Chelsea Art Museum (New York, USA), Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany) and at other major venues all over the world. The artist's works are in the collections of Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Museum of Art and Design (New York, USA), Sergey Kuryokhin Center for Modern Art (St. Petersburg, Russia) and Kolodzei Art Foundation (New York, USA) as well as in numerous private collections. Lives and works in New York, USA, and St. Petersburg, Russia.

›› http://annafrants.net

Licia Galizia, graduated with a painting degree at the Academy of Fine Arts in L'Aquila, then went on to specialize in Historic-Artistic Heritage. She lives and works between L'Aquila and Rome. Since 1992 she has participated in numerous exhibitions in public and private spaces, including: Mara Coccia gallery, Rome; Palazzo delle Esposizioni, Rome; A.A.M. Architettura Arte Moderna gallery; Temple Gallery University, Rome; GCAMC Galleria Comunale d'Arte Moderna e Contemporanea; Museo Laboratorio di Arte Contemporanea "La Sapienza" University, Rome; Castello Cinquecentesco, L'Aquila; Livio Nardi Gallery, Nuremberg; Ministry of Foreign Affairs, Rome; X Venice Architecture Biennale; In 2005 she started an artistic collaboration with the composer Michelangelo Lupone and the CRM, Centro Ricerche Musicali in Rome, giving life to works conceived as interactive environments, places of multi-sensorial experience, which integrate plastic forms to music and allow the visitor a participatory experience. Among The exhibitions realized by Galizia in collaboration with CRM: Goethe Institut, Rome; Italian Cultural Institute, Belgrade; Ara Pacis Museum, Rome; Rome; National Museum of Modern Art, Il Cairo; Cultural Center Ccori Wasi - Universidad Ricardo Palma, Lima; Summit G8, L'Aquila; Palazzo dell'Emiciclo, L'Aquila; Italian Consulate, Istanbul; Benaki Museum, Athens; Vèra Amsellem gallery, Paris; Bilotti Museum, Rome; MACRO, Rome; Tomie Ohtake Institute, Center for Contemporary Art, São Paulo, Brazil; Museum of Musical Instruments of the National Academy of Santa Cecilia, Parco della Musica, Rome; National Gallery of Modern Art, New Delhi; Gallery Anna Marra Contemporary, Rome. In 2018, together with composer Laura Bianchini and CRM, she wins the bid "Arte sui Cammini", for the realization of three public permanent works in Trevi nel Lazio.

›› www.liciagalizia.it

Ivan Govorkov. Artist. Born in 1949 in Leningrad, USSR. Graduated from the Ilya Repin State Academy Institute of Painting, Sculpture and Architecture (Leningrad, USSR). He is engaged in philosophy, psychology, painting, drawing, sculpture and installations. Professor of drawing at the Ilya Repin Institute. Recipient of Sergey Kuryokhin Award (Russia, 2012) in the category "Best Work of Visual Art" (together with Elena Gubanova). His works were exhibited at major Russian and foreign venues, including Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Museum of Moscow (Moscow, Russia), Chelsea Art Museum (New York, USA), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany), Sky Gallery 2 (Tokyo, Japan). Participant of the Manifesta 10 Biennale Parallel Program (St. Petersburg, Russia, 2014) and several exhibitions parallel to Venice Biennale (Italy, 2011, 2013, 2015, 2017). Since 1990, he has been working in collaboration with Elena Gubanova. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

›› www.elenagubanova.com

Alexey Grachev. Sound artist, engineer, computer programmer. Born in 1983 in Kaluga, USSR. Graduated from Kaluga branch of the Bauman Moscow State Technical University (Russia). Completed the program "School for Young Artists" at the Pro Arte Foundation (St. Petersburg, Russia). Artist, technical director and chief engineer of CYLAND Media Art Lab. Participant of the World Event Young Artists Festival (Nottingham, Great Britain, 2012), the Cyfest Festivals, special project "Urbi et Orbi" at the 6th Moscow Biennale (Russia, 2015). Since 2015, together with Sergey Komarov, develops the sound project "Subjectivization of Sound" whose basis is the interaction with space and spectators. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Elena Gubanova. Artist, curator. Born in 1960 in Ulyanovsk, USSR. Graduated from the Ilya Repin State Academy Institute of Painting, Sculpture and Architecture (Leningrad, USSR). She is engaged in painting, sculpture, installations, and video. Recipient of Sergey Kuryokhin Award (Russia, 2012) in the category "Best Work of Visual Art" (together with Ivan Govorkov). Her works were exhibited at major Russian and foreign venues, including Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Museum of Moscow (Moscow, Russia), Chelsea Art Museum (New York, USA), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany). Participant of the Manifesta 10 Biennale Parallel Program (St. Petersburg, Russia, 2014) and several exhibitions parallel to Venice Biennale (Italy, 2011, 2013, 2015, 2017). Since 1990, she has been working in collaboration with Ivan Govorkov. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

›› www.elenagubanova.com

Sergey Komarov. Sound artist, curator, engineer, computer programmer. Born in 1980 in Kaluga, USSR. Since 2008, he has worked as a programmer at CYLAND Media Art Lab; since 2012, has curated audio projects and CYLAND Audio Archive (cyland.bandcamp.com). Since 2015, together with Alexey Grachev, develops the sound project «Subjectivization of Sound» whose basis is the interaction with space and spectators. Participant of Cyfest festivals of various years and the Archstoyanie festival (Kaluga Region, Russia, 2014). Lives and works in Kaluga and St. Petersburg, Russia.

Michelangelo Lupone (Solopaca, 1953). Composer. His activity is distinguished by the interdisciplinary, artistic and scientific approach. He writes music for solo, ensemble, orchestra and electronic music. He conceived innovative digital technologies, Fly10 and Fly30, and "augmented" musical instruments (Feed-Drum®, SkinAct, Wind-Back). He has collaborated with visual artists and choreographers including Pistoletto, Uecker, Moricone, Galicia, Paladino, Bonavita. He wrote works of musical theater, dance and works integrated into the environment, large permanent and adaptive musical installations including: Game of Resonances (Archaeological Superintendence of Pompeii - Great Gym), Immaterial Forms (National Gallery of modern and contemporary art of Rome), Hidden springs (Alto Calore - Benevento). He received awards from the Budapest Academy of Sciences, the Japan Foundation, the MIUR, the French Ministry of Culture, the Carloni and Scanno Awards, assignments from Texas Instruments, the Fiat Research Center and commissions from musical institutions (Tanzhaus, Duesseldorf, Maggio Musicale Fiorentino, Teatro Regio of Parma, Kyoto Philarmonic Orchestra, INA-GRM, Festival Aujourd'hui Musique). His artistic and scientific productions are curated by CRM - Centro Ricerche Musicali of Rome of which he is co-founder. He is Professor of Electroacoustic Music Composition at the S. Cecilia Conservatory in Rome.

›› www.crm-music.it

Donato Piccolo (Roma, 1976). His art investigates natural, physical and biological phenomena through design drawings and technological and mechanical installations. Through the study of human cognitive faculties, Piccolo's art analyzes the perceptual aspects of the natural world. Most of the artist's works combine two complementary and inseparable aspects: they are at the same time sculptures and machines, forms and processes. According to Donato Piccolo, this hybrid character constitutes the true nature of a "holistic art": an art whose essential function is to explore "the incomprehensible mystery of the visible world". His works have been exhibited in numerous national and international museums and institutions. He participated in the 52 and 54 Venice Biennale and exhibited in important museums all over the world: Himalayas Art Center, Shanghai (China) / Centro de Desarollo de las Artes Visuales de Havana (Cuba) / Palazzo delle Esposizioni, MAXXI and MACRO, Rome (Italy) / Cini Foundation Venice (Italy) / Fondation Francès, Senlis, (France) / Galleria Civica, Modena (Italy) / Boghossian Foundation, Brussels (Belgium) / Beyond Museum, Seoul (Korea) / George Kolbe Museum, Berlin (Germany) / StadtGalerie Museum, Kiel (Germany) / ISCP, New York (USA).

Daniele Spanò (Roma 1979) after scenography studies, he began working as a director and visual artist. Among the most important interventions, in 2013 "Atto Primo" at Piazza del Popolo in Rome, "Permanent refractions" of 2011 in Piazza Colonna, also in Rome and promoted by MiBAC and "Pneuma" in Spoleto for Palazzo Collicola Arti Visive and included in program of the Festival dei Due Mondi. In February 2011 he was selected by the famous director and artist Takeshi Kitano to represent the artistic ferment of the city of Rome. From 2012 to 2015 he is artistic consultant for the Romaeuropa Foundation and curator of DigitaLife at the La Pelanda museum in Rome. Since 2014 the collaboration with Luca Brinchi has been born with which he signs the videos for numerous shows such as "Hamlet" by Andrea Baracco, "Portrait of a capital" directed by Fabrizio Arcuri, "Ragazzi di Vita" by Massimo Popolizio, "Don Giovanni "Of the Orchestra di Piazza Vittorio," Freud "and" Antigone "by Federico Tiezzi. In 2016, together with Luca Brinchi, he directed the scenes and videos of "Aminta" produced by the Malatesta Music Festival and the Teatro di Roma. In 2017 with Luca Brinchi realizes the multimedia installation "Il Giardino dei sogni" included in the exhibition on Giorgione at Palazzo Venezia - Rome, produced by the Polo Museale of Lazio (MIBAC)

›› www.danielespano.com









Reggia di Caserta

ST. PETERSBURG ARTS PROJECT

media art lab

CYLAND

ONE MARKETDATA




11CY FEST
www.cyland.org