



## Contest Finalist Exhibition

20-30 ottobre

PAN – Palazzo delle Arti di Napoli

Via dei Mille, 60 - Napoli

**Opening Contest Exhibition: 20 ottobre ore 17:30**

PAN – Palazzo delle Arti di Napoli

Via dei Mille, 60 – Napoli

### Finalisti:

Martin Romeo – sala 6

Aude François – sala 5 opposta a terrazzo

Esmeralda Kosmatopoulos – sala 6 terrazzo

Salvatore Carannante – sala 7

### Orari:

lunedì, mercoledì, giovedì, venerdì e sabato

09.30 - 19.30

domenica

09.30 - 14.30

## MARTIN ROMEO

### Biografia

Nato a Carrara nel 1986, cresce a Buenos Aires fino al ritorno in Italia nel 1999. Partecipa a numerosi festival internazionali, tra cui il Festival of Youth Experimental Art Projects in Bielorussia e il 29° International Sarajevo Winter Festival in Bosnia-Erzegovina. I suoi lavori sono stati esposti presso i Musei Capitolini alla Centrale Montemartini di Roma, in Slovenia a Maribor (capitale europea della cultura 2012), e a varie biennali tra cui la 54° Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia, all'interno del Padiglione Italia di Porto Vecchio a Trieste, e la 15° Biennale del Mediterraneo a Salonicco in Grecia. Come direttore artistico del Toolkit Festival di Venezia è riuscito a creare un punto d'incontro per l'arte interattiva in Italia. Attualmente è in residenza artistica alla Villa Comunale di Trani.

### Lo Scenario

Lo Scenario è un progetto interattivo, ovvero che si attiva con la presenza di un osservatore. La ricerca artistica di Martin Romeo, che considera l'ambiente come spazio di rappresentazione e azione, entra in dialogo con i visitatori, rendendoli parte attiva dell'opera d'arte stessa. Il lavoro di Martin Romeo è collocabile tra l'arte interattiva e la new media art. Nonostante ciò, non è interessato puramente a lavori multimediali, ma rimane costantemente devoto al creare una connessione con altre realtà come la danza o il cinema. Questo progetto contiene un racconto, un intento specifico di narrare una storia, attivata dalla presenza dell'osservatore. La storia è narrata dall'artista ed è di una durata pari alla durata della presenza del visitatore. Appena l'osservatore esce di scena, la storia cessa di esistere.

Gli elementi visivi del progetto non sono particolarmente piacevoli all'occhio, anzi, sono sacchi deformi appesi al soffitto. Però, appena il pubblico accede allo spazio inibito, l'installazione prende



vita: i sacchi assumono struttura e presenza, ed emergono dalla loro posizione iniziando una narrazione e dando vita a figure umane su di essi proiettate. Pur essendo una narrazione prestabilita dall'artista, essa si attiva solo al passaggio dello spettatore. La storia, da immateriale e appartenente al mondo dell'immaginazione, assume forma concreta attraverso un processo casuale (il passaggio dello spettatore) che attiva una logica prestabilita. La messinscena, composta da immagini in movimento, è quindi soggetta nel suo svolgimento a interruzioni e cambiamenti di velocità, a cui corrispondono le alterazioni di stato dell'installazione: l'immobilità o il movimento dei sacchi. Con il passare del tempo la trama si sviluppa fino a raggiungere un apice. Il suo svolgimento completo dipende dalla durata della presenza degli spettatori. Nel momento in cui lo spettatore si sposta ai lati dello spazio, l'installazione rivela angolazioni complete della figura proiettata, mostrando così la tridimensionalità del corpo dentro il contenitore-sacco. La resa dinamica dell'installazione assume diverse sfaccettature in quanto la proiezione delle figure ha la possibilità di espandersi anche nello spazio circostante, oltre i sacchi, con la prerogativa di abbandonare lo spazio ospitante, lasciando i sacchi soli, nudi e, infine, vuoti. L'installazione, inoltre, in base al movimento dello spettatore nello spazio cambia le frequenze dei suoni in relazione alle azioni stesse della figura proiettata. Nella mia proposta vengono presentati degli stimoli visivi, sensoriali e uditivi per invitare lo spettatore alla sua partecipazione perché intraprenda un percorso. L'idea è costruire due schermi paralleli posti uno di fronte all'altro di 7 metri di larghezza per 3 metri d'altezza utilizzati come supporti di proiezione. Il corridoio, quindi, che verrà a crearsi sarà attivato dai passanti attraverso la loro presenza innescando la visualizzazione d'immagini video in movimento proiettate sui due supporti. Queste immagini seguono e, in contemporaneo, guidano lo spettatore ad avanzare dentro al sentiero formato dall'architettura dell'installazione. I video si attivano ogni qual volta qualcuno entra nell'installazione e prosegue il percorso tenendo presente: l'azione artistica composta dal corpo, l'importanza della presenza e l'estetica derivata dall'elemento visivo. Il tentativo è raggiungere la consapevolezza del proprio ruolo dentro al processo. Tale meccanismo viene attivato da sensori che permettono visualmente l'avanzamento delle immagini alla presenza di un passante dentro all'opera. Immergersi nell'opera diventando protagonista, punto d'attenzione, ne comporta la relazione con l'altro a mettersi in rapporto con una situazione creata dall'artista, ma lasciata alla realizzazione degli elementi imprevedibili che la compongono e la completano come lo spettatore.

## AUDE FRANÇOIS

### Biografia

AudeRose è un artista multidisciplinare che vive a Berlino. Si esibisce con performance, fotografia, audio e video dal vivo. Presenta regolarmente le sue performance video in festival internazionali.

Il suo immaginario gioca con le strutture narrative, sviluppando universi sognanti e intimi, esplorando diverse forme di interazione tra il corpo, le immagini in movimento, le narrazioni decostruttive e la mitologia del sé. Le sue performance articolano protocolli di scenografia dal vivo che integrano il video come medium ambientale, spesso utilizzando il feedback di una telecamera in tempo reale, considerando la scatola nera come un possibile spazio onirico dove i suoni e le immagini comunicano un viaggio poetico e narrativo.

Ha realizzato diverse collaborazioni con musicisti acustici ed elettronici internazionali, programmatori audio e video, producendo una serie di performance audio-visive in cui manipola il tempo e le immagini in strutture in continua evoluzione.

Il suo lavoro oscilla tra mezzo digitale e analogico, combinando tecniche originali che oltrepassano i confini tra le risposte video in tempo reale e suoni digitali e acustici. Si avvale spesso di lavagne luminose, proiettori, macchine da scrivere, orologi, amplificati tramite microfoni a micro-contatto, in combinazione con suoni acustici e digitali.



Utilizza inoltre telecamere live e campioni video pre-registrati, a volte combinati con il linguaggio di programmazione come dati puri che cercano di sviluppare una più stretta interazione tra video ed eventi sonori. Affascinata dall'immaginario arcaico e dagli oggetti meccanici, crea anche costumi e scenografie, cercando di immergere il pubblico in una scatola di sogno, usando la propria figura come una "persona" che fa rivivere ricordi dimenticati all'interno di un viaggio poetico.

### **LesMachines Solitaires**

Strana performance di audio-video-scultura, interamente generata in tempo reale. Nel corridoio della nostra mente, il tempo sta giocando sotto la superficie della nostra pelle. Metafore correlati sono nascoste in ogni oggetto simbolico e suono. Strane sculture sonore metalliche sono appese e giocano con l'oppressione fisica del tempo. Riusciremo ancora a ricordare chi siamo dopo tutti quei giri e comportamenti critici? Quando la realtà rimane intrappolata dentro la finzione?

Tutto viene generato in tempo reale a partire dal ticchettio minimalista dell'orologio e termina in una sorta di collage sperimentale del suono, caduto come un angolo buio di una struttura ibrida metallica. La scultura dell'orologio metallico e le forme organiche sono riprese in tempo reale e trasformate in una vecchia foto. Surreale, dark, oniricamente concettuale.

## **ESMERALDA KOSMATOPOULOS**

### **Biografia**

Esmeralda Kosmatopoulos è un artista concettuale multidisciplinare.

Ha vissuto la sua vita circondata da culture uniche: nata in Grecia, cresciuta a Parigi, vive e lavora a New York. Il suo lavoro indaga la definizione e la costruzione delle identità, ricordi personali e storie collettive nell'era digitale. Influenzato dalla crescente interazione tra spazi fisici e virtuali, Kosmatopoulos decontestualizza gli oggetti della vita quotidiana, i simboli culturali e i comportamenti e li traduce nel mondo di Internet e dei social media.

Le sue opere sono state esposte in Stati Uniti, Canada, Europa e America Latina. Kosmatopoulos ha inoltre lavorato al fianco di istituzioni socialicome l'Organizzazione degli Stati Americani (OAS) per la realizzazione di installazioni su larga scala al fine di sensibilizzare sulle questioni sociali.

### **14 gradi di separazione**

Installazione sonora

Quattordici gradi di separazione è un'installazione sonora multi-canale che indaga linguaggio e la memoria - il loro potere e le loro limitazioni - all'epoca di Internet. L'installazione si compone di sette piccoli altoparlanti rotondi posizionati sulla parete all'altezza degli occhi lungo tutto lo spazio espositivo. Da ogni altoparlante viene fuori una voce profonda di un uomo che narra un testo. Ciascuno dei sette testi, registrati con un software text-to-speech, è unico e inizia con il primo verso dell'Odissea di Omero di cui l'artista si è appropriata e ha tradotto 14 volte consecutive da una lingua a un'altra usando l'interprete online Bing Translate. Le 14 traduzioni fanno da eco ai 14 posti che Ulisse visitò prima di tornare a casa. Come nell'atto del tradurre, le linee principali del testo epico greco si evolvono in un poema surrealista, lentamente scollegandosi dai collegamenti che li legavano ai versi originali di Omero. Il risultato finale incarna sette sequenze di 14 traduzioni consecutive che iniziano tutte contemporaneamente dallo stesso testo e progressivamente crescono e si differenziano le une dalle altre poiché viaggiano indipendentemente on line attraverso le differenze vernacolari e la relatività culturale. Quattordici gradi di separazione ri-attualizza la tradizione orale utilizzata per trasmettere informazioni - da una persona all'altra, da un posto all'altro, da una generazione a quella successiva - e connette questo antico rituale con nuovi comportamenti emersi dalla rivoluzione tecnologica contemporanea. Nell'antichità, i bardi



cantavano o suonavano al loro pubblico la storia di Ulisse, una storia inevitabilmente alterata dalla propria percezione e comprensione di essa. In questa installazione, il software di traduzione agisce esattamente come i bardi, una forza di elaborazione iniziale che influenza e fa evolvere la storia prima di trasmetterla alla prossima generazione. In questo caso, la mente umana è stata sostituita da un'intelligenza artificiale, ma le barriere del linguaggio rimangono a incidere la nostra elaborazione di informazioni e la storia. Quando entra nell'installazione, il pubblico si confronta con una cacofonia incomprensibile di parole che provengono da ogni angolo della stanza. Per dare un senso al caos di informazioni, lo spettatore deve avvicinarsi a un determinato altoparlante e ascoltare la voce del computer text-to-speech che modifica il testo dell'Odissea passando da una traduzione all'altra. Posto davanti a questo faccia a faccia intimo con il prodotto di una intelligenza artificiale, lo spettatore è portato a riflettere sul significato del linguaggio, sul senso e le interpretazioni negli scambi umani – siano essi fisici o virtuali. Quattordici gradi di separazione rende “fisica” una nuova idea virtuale e utopica di informazione razionalizzata condivisa senza frontiere; l'artista ci pone direttamente di fronte alle stesse barriere di lingua e di cultura, fattore integrale e intrinseco del destino dell'umanità, che hanno pesato sullo scambio umano da tempo immemorabile. Nuova Torre di Babele, l'installazione è una metafora per l'eterna ambiguità del linguaggio nell'era di Internet.

L'installazione avviene in una stanza stretta e buia.

Adesivi removibili bianchi a stella sono posti sul blu scuro in tutta la stanza, ricreando una notte stellata in cui le storie vengono condivise.

## SALVATORE CARANNANTE

### Biografia

Nato a Napoli, vive a Bacoli. Pianista e compositore elettroacustico. Ha studiato al Conservatorio “San Pietro a Majella” di Napoli, diplomandosi in Pianoforte sotto la guida del M° Eugenio Fels e in Musica Elettronica con il M° Agostino di Scipio. Musicista che indirizza i suoi studi verso la musica contemporanea e sperimentale, diffondendo le varie arti del suono attraverso strumenti antichi e nuovi, con particolare interesse verso l'interazione uomo-macchina-ambiente. Molti dei suoi progetti sonori mirano al riciclo di oggetti comuni come strumenti musicali. Finalista al premio nazionale delle arti edizione 2009/2010, 2011/2012 in qualità di Compositore di musica Elettroacustica. Come Regista del Suono ha curato vari eventi di musica elettronica, Dissonanzen 2009, Scarlatti-Lab, Art of Sound - Sound of Art, La Terra Fertile, Collettivo Neaphonis.

### Spare Parts Sound Project

Spare Parts Sound Project nasce nel 2011. È un progetto che mira al riciclo di oggetti e materiali d'uso comune in strumenti musicali. Gli oggetti e i materiali vengono equipaggiati di un sistema (o setup) elettroacustico.

Il performer si preoccuperà quindi dell'interazione degli oggetti creando fasce sonore e gesti musicali. La sua principale azione sta nel gestire i vari oggetti e i potenziometri di pre-amplificazione e amplificazione sulla console. I performers possono essere anche più di uno fino ad un numero massimo consentito dalla progettualità del sistema (in questo caso max. 2). Vengono fatti interagire dal performer gli oggetti con altoparlanti con quelli microfonati, creando così nell'etere un sistema di feedback elettroacustico che assumerà un suono principalmente caratterizzato dalle risonanze degli strumenti stessi. Grazie alla piccola console-mixer gli strumenti sono accoppiati e interconnessi tra loro, creando così varie possibilità di feedback. Oltre alle proprie risonanze, gli oggetti sono esposti all'ambiente circostante (luogo, performer, tavolo dove poggiano gli oggetti, vibrazioni esterne, etc...). L'ambiente stesso, infatti, in questo sistema assume un ruolo di ennesimo strumento interagente: il luogo si comporterà da strumento “governante”, in quanto



provvederà ad aggiungere una riverberazione naturale all'intero sistema di feedback, divenendo egli stesso uno strumento da suonare e/o in ogni caso uno strumento di grande influenza sonora.

La performance con questo tipo di setup elettroacustico è guidata dal feedback che, essendo un fenomeno di tipo caotico e imprevedibile, rende difficile proporre più volte un suono/gesto identico (tranne per alcune sonorità strettamente riconducibili alle risonanze “natural” degli strumenti). Inoltre la struttura di questo setup non possiede un sistema di memorizzazione – riproduzione, ma affida al performer una varietà di feedback o fasce sonore sempre nuove. Questa caratteristica “impon” e implica al performer la responsabilità della qualità formale del brano migliorabile “solo” attraverso l'estemporanea memorizzazione dei gesti sonori appena ottenuti. Inoltre il setup, essendo molto sensibile a qualsiasi tipo di vibrazioni interferenti (quindi all'ambiente in cui si trova), mette il performer in condizione di studiare i suoni/gesti negli stessi ambienti dove avverranno le performances.

Il risultato sarà quindi di sonorità sempre nuove e “originalmente” legate all'acustica del luogo, con sensibili differenze di forma e contenuto musicale tra le esecuzioni nei diversi ambienti.