

COMUNICATO STAMPA
7 febbraio 2024

IL NUOVO PAN - IL MUSEO DELL'IMMAGINE

A marzo il **PAN | Palazzo delle Arti Napoli** chiuderà per avviare un **piano di ristrutturazione** che si compone di molteplici interventi – finanziati con fondi **PNRR, POC Metro** e **POC Regione Campania** e con risorse dalla **Città Metropolitana di Napoli** – la cui conclusione è prevista per il 2025.

Alla riapertura, gli spazi del museo comunale saranno destinati al **Museo dell'Immagine**. Fotografia, cinema, digital art, ma anche pittura e scultura in dialogo con i nuovi media. Museo come territorio dell'iconosfera. Un luogo in cui scoprire come le immagini oggi si trasformano, si contaminano e si ibridano, contribuendo a mutare il mondo che abitiamo.

Capitolo centrale del discorso avviato con *Napoli Contemporanea* – il programma di mostre e installazioni voluto dal sindaco **Gaetano Manfredi** e curato da **Vincenzo Trione**, consigliere del sindaco per l'arte contemporanea e l'attività museale – il nuovo Museo dell'Immagine, progettato dall'architetto **Giovanni Francesco Frascino**, mira a ripensare l'attuale configurazione del PAN, riaffermando con forza l'originaria vocazione urbana dell'edificio settecentesco. Guardando ai musei internazionali delle grandi città europee, il PAN affronta ambiti diversi: il rapporto con la città, la dimensione pubblica, l'esperienza viva. L'intento: offrire **un luogo immersivo, con un impianto illuminotecnico dedicato e un grado di sicurezza adeguato agli standard museali odierni**.

Una sorta di kunsthalle che ospiterà mostre antologiche di grandi personalità dell'arte del nostro tempo e installazioni site specific originali, prodotte in partnership con istituzioni italiane e straniere.

Insieme con le sale dedicate a opere d'arte "museali", il PAN prevede una stanza riservata a lavori di arte digitale. Sugerendo così il nesso tra *offline* e *online* su cui, oggi, si fonda l'istituzione-museo.

Oltre ad essere un **luogo espositivo**, il PAN - Museo dell'Immagine intende proporsi come vero **centro di ricerca**, in cui indagare le nuove frontiere del panorama visuale, ospitare progetti artistici tesi ad esplorare lo statuto delle immagini, seminari, dibattiti.

Alla programmazione del PAN sarà affiancata quella della **Casina Pompeiana**, che si propone come la **nuova casa della performatività contemporanea**. Riprendendo l'attitudine sperimentale degli anni Novanta, ci si propone di trasformare la Casina in un luogo nel quale ci si possa confrontare, anche attraverso modalità laboratoriali e pratiche collettive, con le ultime tendenze dell'arte contemporanea. Un modo per affrontare un ambito centrale del panorama artistico attuale e colmare un vuoto nella programmazione culturale della città.



METAPAN - IL PROGETTO DIGITALE

La pausa dalle attività del Palazzo ha fornito l'occasione per avviare un'iniziativa che permetterà al Museo di restare "aperto" e attivo, ma nel **metaverso**.

Nasce, così, **MetaPan**, da oggi aperto al pubblico. Un luogo **destinato ad arricchire permanentemente l'offerta espositiva** attraverso mostre d'arte digitale e aree virtuali in cui continuare a fruire dell'offerta museale cittadina attraverso uno sguardo legato alla ipercontemporaneità.

Un nuovo ed entusiasmante progetto digitale – finanziato dalla **Città Metropolitana di Napoli** e promosso dal **Comune di Napoli** in partnership con **MEET Digital Culture Center**, il Centro Internazionale per l'Arte e la Cultura Digitale di Milano – curato da **Maria Grazia Mattei**, Fondatrice e Presidente di MEET e **Valentino Catricalà**, curatore d'arte contemporanea, con la supervisione tecnica dell'architetto **Giuliano Bora**, che ha realizzato lo spazio all'interno di una piattaforma immersiva tridimensionale.

L'obiettivo è promuovere l'immagine del futuro Pan in una maniera fruibile dal pubblico attraverso una piattaforma digitale che permetta ad ogni visitatore, attraverso l'utilizzo di un **avatar**, di **immergersi nell'universo delle immagini**.

Nella prima fase di apertura dello spazio virtuale, l'offerta culturale è incentrata sull'**arte digitale** attraverso una selezione di opere specifiche, create da quattro artisti di fama nazionale ed internazionale - **Chiara Passa, Davide Quayola, Auriea Harvey e Bianco-Valente** - che hanno colto l'opportunità di creare e mostrare le loro opere in un ambiente inedito progettato per evidenziare e dare risalto al mezzo artistico digitale.

UN CICLO DI MASTERCLASS NELL'AMBIENTE DIGITALE

Inoltre, lo sviluppo del MetaPan come spazio di comunicazione internazionale sarà anche occasione di collaborazione con accademie e università, per mettere a punto strategie di promozione del museo fisico attraverso gli spazi virtuali. Oltre alle sale espositive, infatti, lo spazio ospita anche una **conference room** che accoglierà, tra febbraio e marzo 2024, un ciclo di **masterclass sulle tematiche legate all'arte digitale** tenuto da alcuni tra i più importanti docenti ed esperti di arte e new media di rilievo nazionale ed internazionale: **Derrick de Kerckhove, Ruggero Eugeni, Elisabetta Modena, Andrea Pinotti, Francesco Spampinato**. Introdotti da **Vincenzo Trione**, gli appuntamenti saranno in parte **aperti al pubblico** e in parte **riservati a studenti accreditati** che potranno ricevere, alla fine del ciclo, un attestato di partecipazione all'iniziativa.

Il programma completo degli eventi e le modalità di iscrizione saranno disponibili sul sito del Comune di Napoli.

Uffici stampa

Comune di Napoli

0817954576-78

ufficio.stampa@comune.napoli.it

Electa

Ilaria Maggi

ilaria.maggi@electa.it

Responsabile comunicazione

Monica Brognoli

monica.brognoli@electa.it

I materiali stampa sono disponibili nell'area stampa del Comune di Napoli.



Finanziato dall'Unione europea
NextGenerationEU



PROTEZIONE CIVILE
Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Protezione Civile



Il progetto MetaPan è realizzato in collaborazione con
MEET DIGITAL CULTURE CENTER
Fondazione CARIPLO

Comunicazione
Electa

METAPAN: GLI ARTISTI DIGITALI E LE LORO OPERE IN MOSTRA

BIANCO - VALENTE



Bianco-Valente (Giovanna Bianco, Latronico, 1962 e Pino Valente, Napoli, 1967) vivono a Napoli dove si sono incontrati nel 1993. Iniziano il loro progetto artistico indagando dal punto di vista scientifico e filosofico la dualità corpo-mente, l'evoluzione dei modelli di interazione tra le forme di vita, la percezione, la trasmissione delle esperienze mediante il racconto e la scrittura. A questi studi è seguita un'evoluzione progettuale che mira a rendere visibili i nessi interpersonali. Esempi sono le installazioni che hanno interessato vari edifici storici e altri progetti incentrati sulla relazione fra persone, eventi e luoghi. L'attenzione al contesto e il dialogo con gli spazi e le comunità coinvolti nei loro lavori, con la messa in

atto di dinamiche partecipative che divengono parte integrante della realizzazione finale, sono costanti nella loro prassi, che spazia dalla scultura al video, all'installazione, a pratiche laboratoriali.

Unire i punti, intervento di Bianco-Valente per MetaPan



L'intervento di Bianco-Valente ruota intorno al linguaggio e alla capacità propria degli esseri umani di generare immagini mentali ascoltando o leggendo storie di esperienze vissute da altri individui.

Gli artisti intendono lanciare un ponte fra queste capacità cerebrali tipicamente umane e il mondo dei sistemi informatici basati sull'intelligenza artificiale, mettendo alla prova la loro capacità di tradurre un'immagine in testo e un testo in immagine.

La mente umana è caratterizzata da vari sistemi di retroazione e autoapprendimento che migliorano costantemente l'adattamento dell'individuo all'ambiente in cui vive. Anche i sistemi di intelligenza artificiale sono dotati di algoritmi di autoapprendimento analoghi. L'opera di Bianco-Valente concepita per il progetto MetaPan vuole proprio sollecitare questi sistemi di auto-apprendimento delle macchine, proponendo nel tempo sempre la stessa descrizione testuale ad una macchina per verificare se ci sia un'evoluzione dell'immagine sintetica prodotta dal sistema.

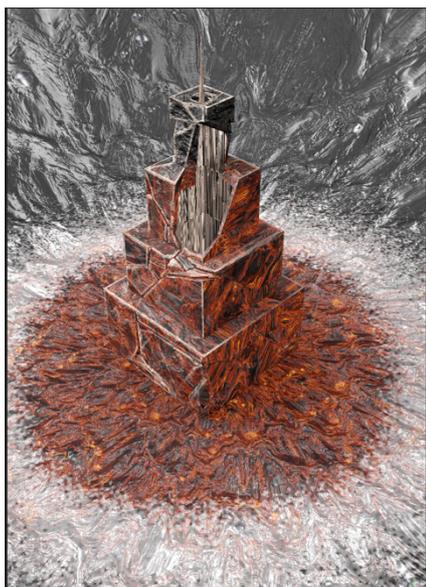
AURIEA HARVEY



Auriea Harvey è un'artista e scultrice digitale che vive e lavora a Roma. La sua pratica comprende opere d'arte virtuali e fisiche create combinando digitale e produzione artigianale. Attingendo alla sua vasta esperienza nella net art e nei videogiochi, crea una sintesi di mitologia, autobiografia, riferimenti storici dell'arte e immaginazione - resa visibile attraverso la forma, l'interazione e l'immersione. Auriea si impegna attraverso il tempo, i media e i materiali per definire il significato della produzione scultorea nel momento attuale. Le sue opere sono presenti nelle collezioni permanenti del Whitney

Museum, del Buffalo AKG Art Museum, del Walker Art Center, della KADIST Collection, della RF.C Collection e della Net Art Anthology di Rhizome. I suoi videogiochi e le sue opere in VR hanno riscosso un successo internazionale, con mostre al Tinguely Museum di Basilea, al Victoria & Albert Museum di Londra, al New Museum di New York e allo ZKM di Karlsruhe.

Temple v2-dv2, intervento di Auriea Harvey per MetaPan



Temple v2-dv2 (Growl) Il pavimento è di lava. Ci salterai dentro? immagina una ziggurat perduta, simile a un grattacielo fratturato, costruito con mattoni di lava. Custodisce un segreto all'interno del suo cratere. Una volta entrati in questo spazio cavernoso, le maschere di una creatura incombono su di voi. Una volta entrati in questastanza, si è liberi di esplorare e scoprire il suo unico paesaggio sonoro spaziale.



CHIARA PASSA



Chiara Passa è un'artista visiva (Roma 1973) che lavora nell'ambito della media-art dal 1997. Si è formata (M.F.A.) presso l'Accademia di Belle Arti di Roma. La sua ricerca artistica analizza le sottili differenze tra spazio fisico e virtuale attraverso varie tecniche, tecnologie e dispositivi, spesso utilizzando realtà virtuale e aumentata per esplorare e scuotere l'architettura come interfaccia ed ottenere in arte una strana oscillazione tra gli spazi. Passa inoltre ha lavorato con animazioni, net-art, videoinstallazioni interattive e video-sculture AR/VR, a volte realizzate in marmo di Carrara, ceramica, o plexiglass.

Passa utilizza la realtà virtuale per creare video installazioni site-specific adoperando un'ampia gamma di Google

Cardboard. In genere i visori 3D sono installati nello spazio reale per disegnare forme geometriche in aree liminali dove gli spettatori possono guardare attraverso le lenti VR, oltre il muro, oltre lo spazio fisico, per immergersi in uno spazio virtuale totalmente ricostruito e ridimensionato. Lo spazio virtuale si trasforma in angoli geometrici estremi e vedute futuristiche che evidenziano il paradosso dell'attuale condizione spazio-temporale che oggi è sempre più diluita tra spazio fisico e spazio virtuale.

Object Oriented Stones, intervento di Chiara Passa per MetaPan

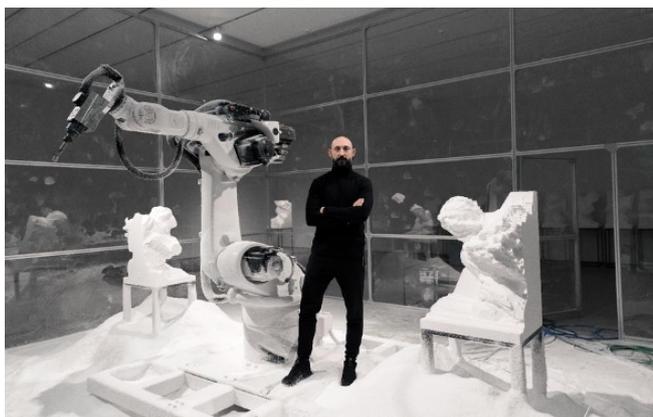


Object Oriented Stones è una serie di sculture tridimensionali fruibili in realtà aumentata, virtuale e mista. L'opera mostra un lato alternativo e visionario delle pietre, che invece di essere inerti, appaiono animate da una sorta di natura bizzarra che le trasforma - oltre la loro stessa funzionalità - in qualcosa di colorato e imprevedibile.

Object Oriented Stones - The game, è uno scenario immersivo dove gli spettatori devono entrare in una gigantesca pietra-scultura situata nel bel mezzo del nulla e attraversare un bosco astrato per trovare tra le piante, le dieci pietre. Una volta toccate e quindi bloccate, le pietre emettono dei suoni e generano un sistema particellare disegnato dalle loro stesse sagome.



QUAYOLA



Quayola impiega la tecnologia come lente per esplorare le tensioni e gli equilibri tra forze apparentemente opposte: il reale e l'artificiale, il figurativo e l'astratto, il vecchio e il nuovo. Costruendo installazioni immersive, spesso ospitate in siti architettonici storicamente significativi, è impegnato nella reinvenzione delle immagini canoniche attraverso le tecnologie contemporanee. La pittura paesaggista, la scultura e l'iconografia classica sono alcune delle estetiche tradizionali di cui si serve come punto di partenza per le sue opere d'arte ibride e

installazioni immersive. La sua pratica variegata si basa sulla creazione di software personalizzati, per declinarsi attraverso performance audiovisive, video, sculture o opere su carta.

***Laocoön Sequence*, intervento di Quayola per MetaPan**



Laocoön Sequence di Quayola consiste in una serie di cinque sculture digitali basate su *Laocoön and His Sons*, il capolavoro ellenico riportato alla luce dal suolo del colle Esquilino a Roma nel 1506. È stato riprodotto in tutti i media possibili, copiato, misurato e sezionato da artisti e imposto a generazioni di studenti come modello supremo da assimilare. *Laocoön and His Sons* è diventato una delle forme archetipiche più durature dell'arte europea, nonché una metafora del potere creativo dell'arte stessa, del puro virtuosismo nella resa del pathos e dell'esplorazione della forma

umana nello spazio. Quayola reinterpreta il proprio *Laocoön*, speculando su sculture metalliche che parlano della propria natura. Le sculture sono il risultato di complesse simulazioni digitali e di esperimenti con tecnologie di prototipazione virtuale/fisica.

Eseguendo un'archeologia del futuro-passato, *Laocoön Sequence* propone una visione ibrida attraversando il modello e il monumento, il codice, il corporeo e l'iperreale.



IL METAPAN

Spatial.io è una immersive social platform che consente agli utenti di creare e partecipare a esperienze immersive in tempo reale, accessibili e facili da usare su web, mobile e VR.

Il progetto virtuale del museo ha previsto la realizzazione di un Hub centrale per accogliere i visitatori che hanno effettuato l'accesso al portale Spatial.io: lo spazio d'accesso mantiene un legame estetico e visivo con la facciata del futuro PAN. Da questo spazio centrale di accoglienza si accede alle quattro stanze dedicate alle opere d'arte digitali degli artisti e a una conference room. Quest'ultima verrà utilizzata per ospitare conferenze, seminari e workshop. Lo spazio è anche dotato di un monitor per poter proiettare immagini e video in streaming attraverso il semplice sharing dello schermo del proprio dispositivo.

COME ACCEDERE E MUOVERSI NEL METAPAN: ISTRUZIONI PER L'USO

- ➔ scaricare **Spatial.io**, piattaforma che ospita il Metaverso, supportata da tutti i dispositivi, oppure collegarsi al seguente link: <https://shorturl.at/yNSXZ>
- ➔ creare il proprio account con un indirizzo di posta elettronica
- ➔ creare il proprio avatar cliccando il botton **Create New Avatar** riutilizzabile nei successivi login e modificarlo a proprio piacere, facendo click su **Customize**
- ➔ è possibile accedere alla piattaforma anche senza personalizzare l'avatar, Spatial assegnerà un avatar di default

- ➔ **movimento e camera**
 - W: avanti
 - A: sinistra
 - S: indietro
 - D: destra
- ➔ **per correre** tenere premuto il tasto Shift insieme a uno dei tasti di spostamento
- ➔ **per saltare**, premere 2 volte la barra spaziatrice
 - Q: rotazione della camera a sinistra
 - E: rotazione della camera a destra
 - S: indietro
 - V: attiva/disattiva la visualizzazione del volto dell'avatar

→ **media**

T: scattare una foto

R: registrare un video; premere ancora per stoppare la ripresa

→ **reazioni**

C: applauso

Y: Sì

N: No

1: Cheer

2: Wave

3: Get Down

4: Pop 'n Lock

5: Churn Butter

→ per aggiungere un commento nella chat, semplicemente scrivere nell'apposito spazio in basso a destra "scrivi il tuo messaggio"