



Padiglione d'arte digitale

HYPER*ESPRESSO

Un progetto di

Alessia Fallica, Martina Pizzigoni,

Mattia Salamida, Sofia Talanti & Emma Silvana Tripaldi

**TheWrong
Biennale.**

HYPER*ESPRESSO

Comunicato stampa

Padiglione d'arte digitale – The Wrong Biennale 2023/2024

Date

- Apertura: 1 Novembre, 2023
- Chiusura: 1 Marzo, 2024.

Dove

Online: <https://hyperespresso.com>

Un progetto di Alessia Fallica, Martina Pizzigoni, Mattia Salamida, Sofia Talanti & Emma Silvana Tripaldi. Il team ha sede a Linz, Austria, e a Milano, Italia.

Introduzione

Questo documento fornisce una panoramica completa del **padiglione d'arte digitale** Hyper*Espresso, che mira a esplorare la connessione tra arte digitale, cultura italiana ed esperienza online. Attraverso **un sito web interattivo**, il padiglione offre al pubblico un'esperienza immersiva, presentando opere e collezioni di artisti emergenti che riflettono criticamente il tema dell'**italianità**.

Curatorial statement

Hyper*Espresso vuole essere uno sguardo acuto sulla realtà dell'Italia contemporanea. Questo esercizio rappresenta un'occasione unica per analizzare, decostruire e reinterpretare gli aspetti salienti della nostra identità. Attraverso il rigore accademico e una lente critica, nonché un **approccio multidisciplinare** non privo di satira e ironia, gli artisti si immergono nel tessuto culturale del nostro Paese. Dalla politica alla religione, dal cibo al sesso, dalle contraddizioni culturali all'identità calcistica nazionale, per portare in superficie e offrire una prospettiva acuta e illuminante sulle dinamiche sociali che ci caratterizzano. Attraverso opere d'arte che mescolano **estetica e critica sociale**, ci apriamo a un dialogo profondo sulla cultura italiana, mettendo in discussione le nostre tradizioni, istituzioni e idiosincrasie, invitando a riflettere sulle dinamiche di potere e sulle influenze socio-culturali che ci circondano. Sfidando gli **stereotipi**, spingiamo a riconsiderare e ridefinire la definizione di italianità, per stimolare il dibattito e aprire nuovi orizzonti di comprensione.

HYPER*ESPRESSO

Descrizione del progetto e delle sue finalità

Il padiglione Hyper*Espresso è un progetto artistico che intende celebrare la creatività giovanile attraverso l'esplorazione di temi legati all'espressione artistica, attraverso i modi e i luoghi del digitale e dell'essere italiani, della cultura del nostro Paese, dell'italianità. Il progetto vuole offrire un'esperienza unica e coinvolgente, combinando **interattività e satira**.

"Questo progetto è nato dall'incontro di cinque italiani in un'università austriaca. Attraverso il costante scambio interculturale che viviamo ogni giorno, ci siamo resi conto di come il nostro Paese ci accomuni e di come gli altri ci vedano come caricature viventi. Parliamo sempre di cibo, sole, mare e vacanze. Passiamo i pomeriggi a cucinare e a organizzare serate con spritz, focacce e pizza. Vorremmo condividere con il mondo la nostra estetica italiana e satura, una possibilità di decostruzione della realtà in cui viviamo e la nascita di una comunità diversa. Siamo assolutamente contrari al nostro nuovo governo, siamo persone queer, antifasciste, antirazziste che condividono ideali di apertura e di rinascita delle comunità".

In un momento in cui l'arte digitale sta diventando sempre più rilevante, Hyper*Espresso si propone in questo contesto come veicolo di una **prospettiva critica** su ciò che non va nell'Italia di oggi. Uno spaccato dell'Italia contemporanea che rivela una situazione molto preoccupante e problematica e individua, nella figura del giovane artista, un punto di vista privilegiato per evidenziare e riflettere criticamente su queste tematiche.

L'origine del nome

Hyper (Iper) è un termine che richiama il regno digitale e tecnologico. Rappresenta l'energia, l'intensità e la velocità che caratterizzano il mondo digitale, un universo in cui le informazioni vengono condivise rapidamente, un contesto in cui siamo costantemente connessi. L'uso del termine Hyper nel nome del progetto sottolinea l'approccio **contemporaneo e dinamico della mostra**.

Dall'altro lato, abbiamo *Espresso*, che richiama l'immagine tradizionale e iconica del **caffè italiano**. Bere un espresso è un gesto della cultura italiana associato alla convivialità, all'energia e alla passione. È un momento di riposo e di socializzazione, una tradizione consolidata che unisce le persone. L'uso del termine nel nome del progetto crea un legame con la nostra identità e aggiunge un elemento familiare e caldo alla mostra.

HYPER*ESPRESSO

*Hyper*Espresso* è quindi un nome basato su **un gioco di parole** intrinseco alla lingua italiana. Infatti, oltre a richiamare l'immagine del caffè espresso, espresso è anche il participio passato del verbo esprimere. Questo doppio significato è intenzionale e carico di significato per il progetto: la combinazione di "Hyper" ed "Espresso" genera un intrigante concetto di "iperespressione". Rappresenta la fusione di due mondi, quello digitale e quello tradizionale, incarnando l'idea di un sé intenso, audace e incisivo, per superare i confini convenzionali e offrire una visione contemporanea e stimolante dell'identità italiana.

Hyper*Manifesto

Come ogni storia che si rispetti, il nostro padiglione è iniziato con la stesura del nostro manifesto, ovvero l'Hyper*Manifesto, il cui intento è quello di rivalutare la nostra percezione della società, dell'arte e della cultura italiana abbracciando lo spirito di ribellione artistica e il discorso intellettuale.

1. PIZZA MARGHERITA

Il gruppo collettivo Hyper Espresso, affiancato dagli artisti dello stivale, si erge a spietato occhio indagatore della società contemporanea d'Italia. A gran voce proclamiamo il nostro genio artistico, autore di opere che si distinguono in quanto quintessenza dell'italica essenza creativa. I mediocri e i conformisti saranno messi in riga e condannati all'oblio, mentre sarcasmo e irriverenza imperano.

2. PIZZA MARINARA

Dichiariamo ufficialmente abbattute le asfissianti pareti divisorie tra **cultura alta e sapere popolare**, annunciando la nostra arte in quanto caotica fusione tra opera lirica e trash radiotelevisivo. Rivolgiamo la rivoluzionaria nostra parola a tutta la popolazione del Bel Paese, non unicamente all'élite.

3. PIZZA CAPRICCIOSA

Nel calderone d'onnipresente ignoranza della società che abitiamo noi ci eleviamo a sovrani dell'intelletto dissacrante, in aperta sfida della retrograda e **ignorante mentalità** di un Paese sempre più di **vecchi**, scuotendo le fondamenta della stupidità collettiva. Ridiamo della retorica populista dei *boomer*, che perpetuano **immobilismo, razzismo e omofobia** con la loro narrativa obsoleta.

4. PIZZA QUATTRO STAGIONI

Ergiamo a nostra caotica icona devozionale la proverbiale **inefficienza dell'Italico Servizio Postale**, l'estetica psichedelica delle insegne farmaceutiche e la distopica realtà dell'involontario carattere artistico delle autovetture in fiamme sul suolo della capitale. Rendiamo omaggio a queste **costanti del disastro**, tragicomiche icone ardenti di una società che brucia nel suo stesso fallimento.

5. PIZZA MARE E MONTI

Condanniamo apertamente l'atteggiamento incompetente ed intollerante dei **politici governatori d'Italia**, stereotipate macchiette di commedia che, se non palesemente incapaci di gestire e valorizzare il nostro Bel Paese, perfidamente attivi ad ostacolare ed ostracizzare chi non gli vada a genio. Pretendiamo, determinati, di voltare l'attenzione dalle sempre diverse (i terroni, gli immigrati, gli omosessuali...) minoranze additate quali capro espiatorio d'Italia, alle effettive maligne fallacie a codesti personaggi politici imputabili, in beffa al vittimismo che caratterizza loro ed il loro elettorato.

6. PIZZA DIAVOLA

Le contraddizioni e l'ipocrisia della **Chiesa Italiana** saranno bersaglio della nostra spietata attività satirica. Il nostro occhio indagatore smaschererà le fallacie e le debolezze dell'ecclesiastica istituzione mettendo in ridicolo il perbenismo dei fedeli che professano l'amore per il prossimo mentre estranea figl* perchè queer. Puntiamo il dito sulla spettacolarità circense delle celebrazioni per i santi di paese, considerate estremo devozionale atto, sfidando l'assurdità del dogmatismo religioso.

7. PIZZA HAWAIANA

Per contrasto all'idiozia delle **trasmissioni televisive italiane**, proclamiamo il nostro altissimo intelletto, ancor più tale nell'appropriazione di questa sua estetica del trash vista mare in quanto strumento comunicativo privilegiato per annunciare il declino della televisione italiana e, con essa, del quoziente intellettuale dei suoi telespettatori.

8. PIZZA WÜRSTEL E PATATINE

Disconosciamo la religione laica del nostro paese, **condannando il culto per l'evento calcistico** in quanto distorta dimostrazione di riverenza. L'azione dell'italico estimatore del pallone si avvicina sempre più alla follia fanatica che al sano

HYPER*ESPRESSO

apprezzamento per una competizione sportiva, rivelando mutabilità e fugacità del sentimento di appartenenza del suddetto, italiano vero solo al mondiale.

9. PIZZA BUFALINA

Censuriamo, in ogni sua forma, la critica ai ficcanaso, ai pettegoli ed agli invadenti, elevando **l'arte del pettegolezzo** a suprema giudice dell'animo umano. Dichiariamo gli affari di ognuno dominio pubblico e notizia del giorno, ma non troppo, perchè questo non ci privi del sottile ed innegabile gusto che ci offre il farsi i cazzi degli altri.

10. PIZZA SPECIAL

Stabiliamo che ogni orologio in ogni casa d'Italia venga spostato indietro di un'ora, accomodando la suprema caratteristica genetica dell'italiano vero: il **ritardo cronico**. Tutte le festività popolari, le sagre, le ricorrenze religiose e laiche saranno, da calendario, proclamate festività nazionali e, per ciascuna eventualità di ferie lavorative e scolastiche, verrà tassativamente devoluta una percentuale di tempo al presidio di dolce far niente presso una località balneare, pena la revoca della cittadinanza italiana.

HYPER*ESPRESSO

Artisti selezionati

Il Padiglione Hyper*Espresso è una mostra **eclettica** che presenta il talento e la creatività di artisti emergenti e di media carriera. Attraverso un'attenta selezione di opere e collezioni, il padiglione offre una panoramica affascinante e variegata dell'arte italiana contemporanea. Le opere presentate nel padiglione spaziano tra diversi media e non sono tutte native del regno digitale, ma dimostrano una fluidità e una versatilità che trascendono i confini artistici tradizionali. Gli artisti presenti nel padiglione navigano senza soluzione di continuità tra più media, mescolandoli e intersecandoli per creare espressioni artistiche uniche e accattivanti. Dalla fotografia al video, dall'arte digitale alla performance, dall'installazione virtuale alle immagini interattive.

Questa **transmedialità** non solo arricchisce l'esperienza dello spettatore, ma parla anche dell'interconnessione del nostro mondo contemporaneo. Riflette la fluidità della comunicazione e la facilità con cui idee ed espressioni possono superare le barriere fisiche. Abbracciando la transmedialità, il Padiglione Hyper*Espresso diventa uno spazio dinamico e in continua evoluzione, dove la creatività non conosce limiti e gli artisti possono esplorare territori espressivi inesplorati. Inoltre, questo approccio è in linea con l'essenza stessa della cultura italiana, da sempre caratterizzata dalla volontà di esplorare, innovare e abbracciare nuovi linguaggi artistici. Gli artisti selezionati per il padiglione esemplificano questo spirito, dimostrando come la creatività italiana continui a evolversi e a prosperare nell'era digitale.

Ogni opera d'arte è stata accuratamente reimmaginata e adattata per adattarsi perfettamente al mezzo digitale, pur **conservandone** l'essenza e l'intento artistico. Questa diversità di approcci e media crea un'esperienza artistica coinvolgente e stimolante per i visitatori. Gli artisti selezionati per il padiglione rappresentano una nuova generazione di talenti italiani che hanno saputo esplorare e interpretare i temi del padiglione in modo originale e provocatorio, affrontando **questioni complesse e rilevanti**, utilizzando l'arte come strumento per comunicare messaggi profondi e suscitare emozioni nel pubblico.

La scelta degli artisti ospitati nel Padiglione Hyper*Espresso è profondamente radicata nella nostra missione di celebrare e promuovere la ricchezza dell'**arte italiana contemporanea**. Presentando le opere di talenti italiani emergenti, puntiamo a far luce su una scena artistica vibrante e variegata che spesso passa inosservata sulla scena internazionale.

Crediamo nell'importanza di sostenere i talenti locali e di fornire loro una piattaforma per mostrare la loro creatività e le loro prospettive innovative.

Andrea Villa

Andrea Villa (Torino, 199x) è un artista torinese noto per la Street Art 2.0. Le sue creazioni sono state esposte in tutto il mondo e si trovano in collezioni private e pubbliche, tra cui la collezione privata di Greta Thumberg e la Fondazione Bevilacqua La Masa. Inoltre, i suoi contenuti provocatori hanno fatto il giro di molte testate nazionali e internazionali, tra cui Ansa, La Repubblica, Huffpost France, Forbes, Elle e Vice, solo per citarne alcune.

Contatti

IG: @andrealvilla

E-mail: andreavillaperformer@gmail.com

Camilla Gurgone

Camilla Gurgone (Lucca, *1997) è un'artista attiva tra Milano e Roma. Laureata in scultura presso la RUFA - Rome University of Fine Arts (Roma), attualmente impegnata nel Biennio di Specializzazione in Arti Visive e Studi Curatoriali presso NABA - Nuova Accademia Di Belle Arti (Milano), Gurgone è membro del team di spazioSERRA (Milano) e del collettivo/project space Omuamua (Milano).

Contatti

IG: @camilla.gurgone

Website: <https://camillagurgone.it/>

E-mail: camilla.gurgone@outlook.it

Luca Santese

Luca Santese (Milano, *1985) ha studiato all'Istituto d'Arte di Monza e all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano, dove ha collaborato con Alex Majoli e ha co-fondato CESURA nel 2008. Nel 2010 è stato selezionato dal premio World Press Photo con il progetto "Detroit 2009-2010" e nello stesso anno ha esposto per la prima volta "Found Photos in Detroit" presso Le Bal Space (FR), a cui sono seguite mostre al Kulturhuset (SE), alle OGR (IT) e al MoCP di Chicago (USA), tra le altre. Le fotografie di Luca sono state pubblicate ed esposte in tutta Europa, negli Stati Uniti, in Russia e in Asia, mostrando il suo lavoro diversificato e di grande impatto.

Contatti

IG: @luca.santese

Website: <http://www.lucasantese.com/>

HYPER*ESPRESSO

E-mail: lucasantese@gmail.com

Marco P. Valli

Marco P. Valli (Monza, *1989) è un fotografo italiano con sede a Milano e rappresentato da CESURA. Dopo essersi diplomato nel 2009 all'Istituto d'Arte di Monza, nel 2010 ha frequentato l'Accademia d'Arte di Brera per poi specializzarsi nel 2011 al CFP Bauer. Le opere di Marco sono state pubblicate da giornali e riviste nazionali e internazionali (Time, Vogue, L'Espresso, Internazionale, La Repubblica, Vanity Fair) ed esposte in tutta Italia. Attualmente continua a produrre progetti individuali e collettivi, concentrando il suo lavoro principalmente sulla fotografia documentaria e sulla ricerca in ambito artistico.

Contatti

IG: [@marco.p.valli](https://www.instagram.com/marco.p.valli)

Website: <http://www.marcopvalli.com>

E-mail: marcopvalli@gmail.com

Gianluca Tramonti

Gianluca Tramonti (Livorno, *1992) si è diplomato all'Accademia di Belle Arti di Firenze in Grafica d'Arte, dove nel 2021 ha conseguito un Master in Nuovi Linguaggi Espressivi. Durante il Bachelor ha frequentato la Royal Academy of Fine Arts di Anversa. Nel 2019 lavora a Berlino presso la Galleria Rolando Anselmi, specializzandosi in Grafica d'Arte presso la Fondazione "Il Bisonte" (IT). Dal 2020 lavora come assistente d'artista tra Firenze e Milano, dove vive. Gianluca ha esposto le sue opere in importanti mostre in Italia e all'estero, contribuendo alla sua crescente visibilità in ambito artistico.

Contatti

IG: [@tramontig](https://www.instagram.com/tramontig)

Website: <https://tramontigianluca.wordpress.com>

E-mail: gtramonti2@gmail.com

Giuseppe Laera

Giuseppe Laera (Bari, *1992) è un fotografo e narratore visivo italiano con una forte passione per l'antropologia visiva. Dopo aver conseguito una laurea in Lingue e Culture della Comunicazione presso l'Università di Siena, ha deciso di conseguire un Master in Fotogiornalismo presso l'Istituto Superiore di Fotografia (ISFCI) di Roma. Il

hyperespresso.com | hyperespresso.studio@gmail.com

IG @hyper.espresso · FB hyperespresso.studio · LinkedIn Hyper*Espresso

HYPER*ESPRESSO

suo lavoro ha partecipato a diverse mostre, tra cui il Canon Student Development Programme nel 2022 e il Perimetro Photoscouting nello stesso anno. I suoi lavori sono stati pubblicati, tra gli altri, su L'Espresso, Vice e Ombra Magazine. Attualmente Giuseppe lavora come assistente presso l'Istituto Italiano di Fotografia (IIF) di Milano.

Contatti

IG: @giuselae

Website: <https://giuseppelaera.com/>

E-mail: giuseppelaera9@gmail.com

Martin Errichiello

Martin Errichiello (Napoli, *1987) è un artista, fotografo e regista il cui lavoro è stato pubblicato, esposto e premiato in numerose istituzioni, festival e gallerie in Europa e nel mondo, in mostre personali e collettive. Ha collaborato con importanti agenzie come BBC, SKY, TIME Inc. e ha lavorato con artisti e produttori cinematografici di fama. Le sue mostre più recenti includono una personale al CC Recoleta di Buenos Aires, Argentina, nel 2023 e una mostra all'Istituto Italiano di Cultura di Melbourne (AU) nel 2021.

Contatti

IG: @martinerrichiello

Website: <https://martinerrichiello.com>

E-mail: yeelenfilms@gmail.com

Filippo Menichetti

Filippo Menichetti (Firenze, *1986) dopo la laurea in Psicologia presso La Sapienza di Roma nel 2009, ha conseguito un master in fotogiornalismo e reportage presso la Scuola Romana di Fotografia. Nel 2012 ha co-fondato il collettivo PanAut e ha completato un master presso la Danish School of Media and Journalism. Dal 2012 è il fotografo ufficiale del festival France Odeon. La sua carriera è stata premiata in tutto il mondo, tra cui il FOAM Talent 2017 e mostre in città come Parigi, Londra, New York e Francoforte. Attualmente vive e lavora a Barcellona.

Contatti

IG: @filo_menichetti

Website: <https://www.filippomenichetti.com>

E-mail: hola@filippomenichetti.com

Indiara Di Benedetto

Indiara Di Benedetto (Napoli, *1994) è una media artist sperimentale con un background in videoarte, fotografia digitale e visual design. Ha conseguito una laurea in NTA presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara nel 2017 e un master in Interface Cultures presso la Kunstuniversität di Linz (AT) nel giugno 2023. Le sue opere sono state esposte in diverse sedi come Ars Electronica Festival, ISEA2022 - 27th International Symposium on Electronic Art (ES), lab.30 (DE), Castello d'Albertis - Museo delle Culture del Mondo (IT), CYENS Centre of Excellence Cyprus (GR), IMSM - 1 Metro Sotto la Metrom (IT) tra le altre.

Contatti

IG: @ndr.db

Website: <https://www.indiaradibenedetto.com/wp/>

E-mail: indibe94@gmail.com

Livia Ribichini

Livia Ribichini (Roma, *1994) è un'artista e scenografa. Con una formazione in Scenografia (Accademia di Belle Arti di Roma, 2017), Livia ha proseguito la sua carriera conseguendo un master in Media, Art, Design and Technology presso la Hanze University di Groningen (NL) nel 2021. Ha vinto numerosi premi, tra cui diverse mostre personali e collettive, sia in Italia che all'estero. Tra i suoi clienti figurano il Rewire Festival (NL), il Centro Interuniversitario per la Danza di Berlino (DE) e il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia (IT).

Contatti

IG: @frytto_misto

Website: <https://www.liviaribichini.com/>

E-mail: livia.rib@hotmail.com

Lorenzo Iannantuoni

Lorenzo Iannantuoni (Milano, *1999) si è laureato in Design all'ISIA di Firenze e ha frequentato un periodo alla Bauhaus-Universität di Weimar. Attualmente frequenta un master in Strategie dello spazio e del design presso la Kunstuniversität di Linz (AT). Lorenzo lavora come Installation Designer freelance e svolge attività di ricerca come giornalista di design per Isola Design Magazine (IT). Le ultime mostre del suo lavoro in Austria sono state esposte a Ent, Kunst- und Kulturwerkstatt (Stadt Haag), OO Kunstverein (Linz) e Contemporary Matters (Vienna).

HYPER*ESPRESSO

Contatti

IG: @lor.ian.n

E-mail: lorenzoiannantuoni99@gmail.com

Maria Orciuoli

Maria Orciuoli (Avellino, *1989) è un'artista e pubblicista culturale che vive e lavora tra Berlino e Linz. Dopo un master in International Management, frequenta Interface Cultures presso la Kunstuniversität di Linz (AT). Maria ha partecipato a numerose residenze, tra cui il workshop di Yoichi Ochiai presso l'Università di Tsukuba (JP) e lo spazio dwhX presso Das Weisse Haus (AT). I suoi lavori sono stati esposti, tra gli altri, all'Ars Electronica Festival (AT) e a Quantified Perspectives (LU). Dirige inoltre KO-HUM, un'agenzia di comunicazione che promuove artisti e produttori culturali che operano nel campo della musica e delle arti performative.

Contatti

IG: @lemonytgordon

Website: <https://mariaorciuoli.xyz/>

E-mail: maria.orciuoli@gmail.com

Pierre Dimitri Meka

Pierre Dimitri Meka (Bangui, *1983) è un attivista e mediatore culturale. Arrivato in Italia come richiedente asilo nel 2016, da allora è stato coinvolto attivamente in diverse iniziative per i diritti umani, come il programma Su.Pr.Eme Italia, volto a combattere lo sfruttamento del lavoro in agricoltura e ad affrontare la questione del Caporalato, finanziato dalla Commissione Europea. Con una formazione in Scienze Politiche, Pierre attualmente lavora come sindacalista presso la Confederazione Generale Italiana del Lavoro (CGIL) della città di Avellino, concentrandosi su questioni legate alla mediazione culturale e assistendo il processo di regolarizzazione degli immigrati e facilitandone l'integrazione.

Contatti

E-mail: pietrimeka31@gmail.com

Noemi Comi

Noemi Comi (Catanzaro, *1996) è un'artista e fotografa che ha all'attivo mostre personali e collettive in Italia e all'estero, tra cui Somerset House (Regno Unito),

HYPER*ESPRESSO

PHest Festival Internazionale di Fotografia (IT), MIA Photo Fair (IT), Noorderlicht Photo Festival (NL) e la Biennale della Fotografia Femminile (IT). Tra il 2022 e il 2023 ha vinto il Premio Castelfiorentino, il New Post Photography Award ed è stata finalista ai Sony World Photography Awards. Attualmente studia Fotografia all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano (IT).

Contatti

IG: @noemicomi

Website: <https://www.noemicomi.com/>

E-mail: noemi.comi96@gmail.com

Perla Sardella

Perla Sardella (Jesi, *1991) è regista e artista, con un master in Arti Multimediali e Cinema conseguito all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano. Le sue opere sono state esposte in gallerie italiane e internazionali, tra cui MACTE, Museo Burel, Fondazione smART (IT) e Biennale Mulhouse (FR). Oltre che regista, è stata anche insegnante, tutor e assistente in laboratori di cinema e ha lavorato in produzioni audiovisive, montaggio video e produzione artistica. Fa parte di un collettivo transfemminista, COLLA, che opera a Jesi e dintorni. Vive e lavora a Genova.

Contatti

IG: @perlosa

Website: <https://ps.persona.co>

E-mail: perla.sard@gmail.com

Pietro Lonoce

Pietro Lonoce (Taranto, *1997) si è trasferito a Parma nel 2017, dove si è laureato in Comunicazione e Media Contemporanei per le Industrie Creative. Il suo lavoro ha ricevuto diversi riconoscimenti sia in occasione di mostre che su diverse riviste (L'Espresso, Beat to be, Artsted, Nea Magazine, Lateday Magazine, Escape Vision, Broad Magazine e DoppiaEffe Mag), contribuendo a far conoscere al pubblico la sua visione artistica. Attualmente porta avanti la sua passione come fotografo e grafico freelance.

Contatti

IG: @pietrolonoce

Website: <https://pietrolonoce.com>

E-mail: studio.pietrolonoce@gmail.com

Sofia Avaltroni

Sofia Avaltroni (Ancona, *1998) si è laureata in Filosofia a Bologna con una tesi dal titolo "Transgender e nonconforming: approcci ibridi tra natura, tecnologie mediche e rappresentazioni mediatiche"; attualmente sta concludendo un master in Nuove Tecnologie dell'Arte alla Naba di Milano. Parallelamente agli studi, lavora alla sua identità di artista visiva, un percorso che l'ha portata a collaborare con riviste per editoriali, cortometraggi e progetti musicali come artista, attrice e modella.

Contatti

IG: @sofiaavaltroni

E-mail: sofi98.a@gmail.com

Francesco Bendini

Francesco Bendini (Sansepolcro, *1996) ha conseguito una laurea e un master in Scultura presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna, svolgendo nel contempo, tra il 2021 e il 2022, un periodo di studio presso la Newcastle University (UK). Dal 2019, l'attività artistica di Francesco è stata caratterizzata da numerose mostre personali e collettive. Tra le ultime mostre personali ricordiamo InPresenza, Ipercorpo presso EXATR, Forlì (IT) e CINGOMMA presso AF Gallery, Bologna (IT). Inoltre, il lavoro di Francesco ha ottenuto riconoscimenti come la nomination al Combat Prize nel 2023 e la nomination al Young Art Award nel 2022. Attualmente Francesco risiede e lavora tra Città di Castello e Torino.

Contatti

IG: @francescobendini

Website: <https://www.francescobendini.com>

E-mail: frabendini@gmail.com

Sveva Crisafulli

Sveva Crisafulli (Rimini, *1997) è curatrice indipendente, ricercatrice e artista visiva. La sua ricerca esplora l'eredità fascista in epoca contemporanea, la teoria postcoloniale e l'eredità del colonialismo in territorio italiano e straniero. Dal 2021 è membro del collettivo curatoriale Proteo, con cui ha realizzato il festival Productive Leisure in collaborazione con la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo e la Fondazione CRT di Torino. Si è laureata alla Goldsmiths University in Belle Arti e Storia dell'Arte e ha

HYPER*ESPRESSO

conseguito un Master in Teoria dell'Arte Contemporanea. È stata inoltre membro di Campo21, corso di pratiche curatoriali della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.

Contatti

IG: @ssenhal

E-mail: svcrisafulli@gmail.com

Alice Minervini

Alice Minervini (Firenze, *1997) è un'artista e ricercatrice indipendente che vive tra Londra e l'Italia. La sua pratica si sviluppa attraverso una serie di collaborazioni che esplorano le intersezioni tra fiction, nuove tecnologie, movimento ed erotismo come manifestazioni di futuri queer. Alice è autrice di Comizi d'Emigrazione, un progetto autobiografico nato dall'urgenza di indagare e contemporaneamente intervenire sulle interrelazioni tra le politiche dell'amore, della migrazione e dell'Italia queer come risposta a Comizi d'Amore di Pier Paolo Pasolini. Dopo una formazione classica, si è laureata con lode presso il Dipartimento di Culture Visive della Goldsmiths, University of London, con un Master in Contemporary Art Theory.

Contatti

IG: @p.akkiana

Website: <https://aliceminervini.hotglue.me/>

E-mail: aliceminervini@yahoo.com

Ilaria Leonetti

Ilaria Leonetti (Roma, *1994) è curatrice e ricercatrice indipendente. La sua ricerca indaga il concetto di futuro come nostalgia: l'idea di vivere in un presente imperituro in cui il tempo sembra scaduto, unita all'importanza dei riti e del folklore per riscoprire realtà dimenticate. È cofondatrice di D'Ora, un collettivo che riunisce giovani curatori e architetti per realizzare mostre d'arte contemporanea con artisti emergenti italiani e internazionali in edifici abbandonati e luoghi in disuso. Ilaria ha studiato Storia dell'Arte alla Freie Universität di Berlino e ha conseguito un Master in Culture Visive e Pratiche Curatoriali all'Accademia di Belle Arti di Brera e ha partecipato al corso di pratiche curatoriali Campo21 presso la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.

Contatti

IG: @ilarialeowetti

Opere selezionate

- **Andrea Villa**

Opere selezionate (2019 – 2023): (1) *“Riportiamoli a casa”*, (2) *“La rivoluzione siamo noi”*, (3) *“Pensa come vuoi, ma pensa come noi”*, (4) *“Preserva i tuoi figli, non vaccinarli”*, (5) *“Italy is Gay”*, (6) *“Campi Rom”*, (7) *“Preserva la storia”*, (8) *“Non appenderti a un’idea sbagliati”*, (9) *“Basta Terroni”*.

Manifesti stampati affissi in spazi pubblici.

Descrizione del lavoro

Il percorso artistico di Andrea è un'esplorazione accattivante del panorama in continuo mutamento delle questioni attuali, che riflette **l'effimero della visibilità mediatica** e la complessa interazione tra politica, cultura e società. Attraverso i suoi cartelloni pubblicitari che fanno riflettere e l'impegno strategico con i media tradizionali, Andrea analizza questioni che spesso diventano obsolete e dimenticate nel giro di pochi giorni. Alla base della sua pratica artistica c'è una profonda insoddisfazione per la **monopolizzazione dei media da parte di programmi politici** e l'emarginazione delle voci più giovani. Questa insoddisfazione lo ha spinto a cercare una piattaforma alternativa, quella dell'arte, per esprimere le sue opinioni su questioni sociali e politiche urgenti. Una delle sue opere di spicco consiste in un'abile rivisitazione dell'immaginario politico, reimmaginato in modo giocoso in contesti inaspettati. Ad esempio, in una sua opera, Salvini diventa un testimonial involontario di una marca di rasoi, con tanto di lametta rovesciata che ricorda in modo ironico i baffi di un dittatore. Se inizialmente Andrea si è concentrato su temi politici, ha cambiato direzione quando il panorama politico stesso è diventato sempre più **parodico e incoerente**. Oggi il suo lavoro si addentra maggiormente nel regno digitale, guadagnandosi il titolo di artista *crossmediale*: utilizza vari mezzi, con particolare enfasi su quelli digitali, per diffondere il suo messaggio artistico e affrontare **questioni sociali** più ampie. In particolare, Villa sceglie di rimanere anonimo, una decisione deliberata che non solo rispecchia la società mediata dallo schermo in cui viviamo, ma serve anche come forma di autoprotezione. Alcune delle sue opere precedenti hanno suscitato minacce e intimidazioni da parte di gruppi estremisti, rendendo l'anonimato uno scudo necessario per perseguire la sua arte.

Parole chiave

Street artist, Critica sociale, Manifesti urbani, Arte ribelle, Viralità, Politica e satira, Arte e politica, Campagne pubblicitarie d'arte, Contesto urbano

- **Camilla Gurgone**

"Full mime jobs: Pizza chef", (2022)

Performance, 11 giugno - 9 luglio 2022.

Pizzeria Casa Kunstschau, Lecce (IT) fa parte della serie Full mime jobs.

Materiali: Farina, colla, vernici, gesso, pigmenti, legno, paste da modellare, plastica, acciaio inossidabile. Dimensioni ambientali.

Descrizione del lavoro

La pratica artistica di Camilla spazia tra installazioni e performance, coinvolgendo il pubblico in un mondo di interazione ludica e sensibile e incoraggiandolo a esplorare oggetti inorganici, spesso trascurati nella vita quotidiana. Questi oggetti diventano poi veicoli di critica sociale, sottolineati da una lucida poesia.

Camilla spesso coinvolge attivamente il pubblico nelle sue performance, affidandogli parti cruciali del lavoro, integrandolo in esso. L'aura scivola sul pubblico, conseguenza estrema di ciò che Umberto Eco (1932-2016), riferendosi alle arti visive e alla pittura informale, aveva definito opera aperta; quando cioè l'opera si realizza in un input di stimoli indeterminati e a una serie di letture variabili da parte degli spettatori. Quando l'opera non è chiaramente definita, gli spettatori possono selezionare i propri percorsi e le proprie letture, scegliendo punti di vista che tralasciano o indicano ciò che lo spettatore trova interessante. L'uso del cibo, come la pizza, come elemento centrale di *Full mime jobs - Pizza chef* presentato per la prima volta alla Kunstschau (2022), a Lecce. L'opera collega il lavoro di Gurgone alle sue radici italiane, esplorando un'**iconografia quotidiana** che è immediatamente riconoscibile e condivisa da un vasto pubblico. La scelta del cibo come mezzo di comunicazione permette di creare un linguaggio universale e accessibile che invita alla partecipazione e alla riflessione sul significato della **cultura italiana** nella società contemporanea.

Parole chiave

Arte partecipativa, Critica sociale, Oggetti inorganici, Autorialità distribuita, Iconografia italiana, Cibo come medium, Simulacro

- **Luca Santese & Marco P. Valli** dal collettivo CESURA

1. *“Realpolitik (2018 – 2023). The Third Republic”, (2023)*

Publicato su Boys Boys Boys Boys, Popolopopolo, Lega Nord Party e MoVimento Lento zines.

Descrizione del lavoro

Realpolitik offre un esame critico e satirico dell'**immaginario della politica italiana contemporanea**. Gli autori, Luca e Marco, hanno intrapreso un progetto che analizza l'**iconografia della comunicazione** e della **propaganda** che caratterizza il panorama politico italiano di oggi. Dal 2018 hanno documentato meticolosamente la scena politica italiana attraverso una serie di pubblicazioni in tempo reale della casa editrice indipendente affiliata al collettivo fotografico Cesura. Le loro fotografie d'impatto sono apparse sulle copertine di prestigiosi giornali e riviste, tra cui Time Magazine, L'Espresso, La Repubblica, Internazionale e L'Essenziale.

Questa narrazione visiva, in gran parte plasmata dalla visione artistica di Luca e Marco negli ultimi anni, è caratterizzata da una **sovrersione delle tecniche tradizionali di rappresentazione politica**. Ciò avviene principalmente attraverso un uso meticoloso e sistematico dei social network, con il risultato di passare dalla democrazia rappresentativa a una vera e propria democrazia della rappresentazione. Attraverso le loro fotografie, i fotografi mettono a nudo le complessità su cui si basa il sistema di rappresentanza politica in Italia, svelando gli artifici utilizzati per creare un'illusione di autenticità e semplicità, e mettendo a nudo le complessità e gli **artifici** che stanno alla base del sistema di rappresentanza politica in Italia, interrompendo la catena della comunicazione politica che tenta di presentarsi come diretta e senza fronzoli. Il progetto non è stato presentato solo attraverso mostre tradizionali, come *Realpolitik 2018-2023*, presentata lo scorso giugno a Base Milano ma anche attraverso installazioni sperimentali in vari luoghi, tra cui il Cinema Palazzo di Roma, il FotoForum di Bolzano, i Magazzini Fotografici di Napoli e il Festival Alcart di Alcamo.

Parole chiave

Satira, Politica italiana, Trasformazione politica, Italia contemporanea, Propaganda, Comunicazione politica, Immagini visive, Social Media

2. "Il corpo del capitano", (2020)

Copertina rigida, Favini Remake Midnight carapace

24x34 cm / 9,4x13,3 in 128 pagine, 226 foto

ISBN 978-88-945611-0-4

Stampato in Italia, Ottobre 2020

Descrizione del lavoro

Dopo *Realpolitik*, l'attenzione di Luca e Marco si è rivolta a **Matteo Salvini**, il carismatico leader del partito politico italiano Lega e centrodestra, affettuosamente chiamato dai suoi sostenitori "Il Capitano". Dall'ottobre 2022, Salvini ricopre il ruolo di vicepremier, nonché di ministro delle Infrastrutture e dei Trasporti, nel governo Meloni. Gli autori hanno seguito da vicino assemblee di partito, celebrazioni e manifestazioni, concentrandosi sull'uso unico che Salvini fa del proprio **corpo come strumento di comunicazione politica**. Il Ministro, in un modo senza precedenti, documenta personalmente la sua vita e il suo fisico, posizionandosi come un "uomo del popolo" relazionabile e scavalcando i tradizionali ruoli di fotografo. Inoltre, grazie a un notevole seguito sui social media, Salvini si impegna direttamente con il suo pubblico, eludendo i media tradizionali.

La sua capacità di assorbire critiche e attacchi è stata altrettanto notevole e gli autori l'hanno sperimentata in prima persona: una sua immagine tratta da "Boys Boys Boys Boys", il volume iniziale della serie "Realpolitik", è stata scelta per la copertina dell'edizione europea di Time Magazine. L'immagine, con il volto sorridente di Salvini illuminato drammaticamente dal basso, si stagliava dietro il titolo "Il nuovo volto dell'Europa", influenzando la percezione europea del leader. In risposta, Salvini ha ripostato la stessa immagine sui suoi canali social, utilizzandola per **legittimare** il suo personaggio politico nella comunicazione cartacea nazionale. Luca e Marco hanno quindi adottato uno stile fotografico che si discosta nettamente dall'estetica simpatica, colorata e "pop" del ministro, adottando un rigoroso **bianco e nero** con sfumature cupe e distopiche, con l'obiettivo di amplificare gli aspetti **grotteschi** della narrazione di Salvini, e di conseguenza provocarne una contro-lettura. Questo significa esplorare non solo un uomo, ma tutti i corpi che egli incarna: quello nazionale, quello elettorale, quello rappresentato dai media, e i sostenitori e gli ammiratori che convergono in un unico corpo, quello del "Capitano".

Parole chiave

Matteo Salvini, Personaggio politico, Fotografia satirica, Critica visiva, Propaganda, Comunicazione politica, Molteplici ruoli, Trasformazione politica, Satira

HYPER*ESPRESSO

3. "Malati", (2023)

Carta da giornale, Rotocalco

25x35 cm / 9,8x13,7 in

40 pagine, 50 foto

Stampato in Italia, Giugno 2023

Malati, realizzato da Luca e Marco, è un volume fotografico che immortala la gioiosa celebrazione della vittoria del **S.C.C. Napoli** nel campionato italiano di calcio 2023, un evento straordinario a cui si è assistito l'ultima volta 33 anni fa durante l'era Maradona.

Il progetto, scattato tra il 29 aprile e il 4 maggio nella settimana della **vittoria dello scudetto**, è un vibrante omaggio a Napoli, alla sua radicata passione per la squadra di calcio e al contagioso spirito *Malati*, derivato da un tormentone napoletano. Le fotografie di questo volume tessono un arazzo caotico, esagerato, audace e sfuggente della città, della sua storia e dei suoi abitanti, proprio come una Vespa che sfreccia di notte tra i vicoli tortuosi. La copertina presenta una torta a tema Napoli creata da un pasticciere locale, personalizzata per gli autori. Il retro del volume fotografico si conclude abilmente con una composizione di resti di torta che incorniciano un frammento di poesia napoletana, simbolo della dolcezza e dell'amarezza della vita.

Malati è l'edizione inaugurale della collana Dispacchi di Cesura Publish, che si propone di incidere le storie di cronaca italiana su carta da giornale. Stampato in Italia nel giugno 2023, questo volume di 40 pagine con 50 foto accattivanti utilizza la stampa in rotocalco per dare vita ai festeggiamenti per lo scudetto del Napoli in un'avvincente narrazione visiva.

Parole chiave

Napoli, Calcio, Passione, Celebrazione, Narrazione visiva, Iconografia, Tradizione, Identità, Amore per il Napoli, Calcio italiano

- **Gianluca Tramonti**

Lavori selezionati:

1. "STRISCIONI", (2020 – Ongoing): (1) "Comune sveglia", (2) "Basta licenziamenti", (3) "Tutti allo stadio", (4) "Deviazione fuorilegge". Striscioni trovati per strada.
2. "That's life", (2020). Video-documentazione di una performance. Durata: 00:00:01:25
3. "Ultras in strada", (2023). Graphite on tissue paper, 29.7x42 cm
4. "Spalti", (2023). Fotografie digitali.
5. "Me in a video game in front of other people's banners", (2023). Screenshots dal videogioco "Hooligansgame".
6. "Bassorilievi", (2023 - Ongoing): (1) "Questo è quello che meritate", (2) "Che cosa triste luci sul funerale con libri e interviste", (3) "Il nostro drappo mai autorizzato in onore delle vittime di stato", (4) "In una città afflitta da tumori e sofferenza la salute dei bambini merita priorità e non indifferenza", (5) "La gazzetta dello sport e dell'infamia", (6) "La terra trema e ci vuole coraggio a voi di cuore il nostro abbraccio", (7) "No alla guerra", (8) "Ogni parola è vana".

Descrizione del lavoro

Nella sua pratica, Gianluca si concentra sulle **micro-azioni** che caratterizzano l'essere umano nella sua espressione linguistica. Queste situazioni quotidiane, intrise di significato, rimangono legate alla gestualità del **segno grafico**, testimoniando passaggi, eventi e pensieri. Spesso le azioni su cui l'artista si concentra sono collettive e fanno parte della **memoria sociale**, riflettendo comportamenti di aggregazione o di protesta.

In un mondo dominato dalla velocità delle immagini, le opere di Gianluca si presentano come una pausa, invitandoci a riflettere sul significato e sull'impatto di queste azioni e gesti nel contesto sociale. Eventi di vita che si svolgono nello spazio pubblico attraverso scritte sui muri, striscioni presi dalla strada, manifestazioni di piazza e monumenti scultorei. Gianluca estrae quindi oggetti, immagini e documenti da questo contesto e li presenta al pubblico nella loro interezza: è una sorta di ready-made che riconsidera le funzioni di questi oggetti, spesso completamente stravolti per concentrarsi sulla forma piuttosto che sul contenuto. In questa selezione, Gianluca esplora la dimensione emotiva e sociale del **fanatismo calcistico**, offrendo una nuova prospettiva su questa sottocultura, molto diffusa in Italia, e sul suo rapporto con lo spazio pubblico urbano. Ne è un esempio la performance *That's Life*, in cui l'artista crea una scenografia che richiama l'atmosfera

HYPER*ESPRESSO

degli stadi. Gli striscioni, presi dalla strada e carichi di dediche e dichiarazioni alla propria squadra del cuore o ai propri cari, diventano il fulcro dell'azione. Con un megafono in mano, Gianluca amplifica queste voci e canta desideri, tensioni ed emozioni. La sua voce catalizza una reazione collettiva, trasformando la performance in un rituale di connessione e appartenenza.

Parole chiave

Tifosi, Striscioni ultras, Linguaggio urbano, Arte di protesta, Street art, Passione calcistica, Arte contemporanea, Espressionismo urbano, Cultura della curva, Iconografia

- **Giuseppe Laera**

"RELIGIOUS FAITH" (2018 - On going). Lavori selezionati:

1. "Messa ortodossa", (2018)
2. "Santa vergine della stella", (2019)
3. "Santa Maria del Carmelo", (2019)

Descrizione del lavoro

L'odissea fotografica di Giuseppe è una testimonianza lampante della sua inflessibile passione per l'esplorazione. Il suo lavoro è una vivida rappresentazione della sua incrollabile dedizione a incapsulare la multiforme essenza della **fede religiosa**. Attraverso l'obiettivo della sua macchina fotografica, non si limita a catturare momenti, ma crea una narrazione visiva che trascende il tempo e lo spazio. Le sue fotografie sono molto più che semplici immagini: agiscono come ponti che collegano il passato e il presente. In questo intricato arazzo di narrazione visiva, l'artista intreccia abilmente storie di incrollabile devozione, gli echi di eredità storiche e le pressanti questioni che le comunità contemporanee devono affrontare.

Ciò che distingue Giuseppe è la sua capacità di infondere vita alle antiche tradizioni, infondendo nuovo vigore a usanze che hanno resistito alla prova del tempo. Il suo obiettivo non si limita a registrare, ma ci trasporta nel cuore stesso di queste stanze sacre, permettendoci di testimoniare in prima persona il fervore e la spiritualità che definiscono questi rituali sacri. Nelle narrazioni fotografiche di Giuseppe, la religione trascende i confini di un **semplice sistema di credenze**. Si trasforma in una profonda esplorazione della cultura, del patrimonio e dell'inattaccabile **spirito umano**. Con ogni scatto della sua macchina fotografica, l'artista estende un invito allo spettatore, invitandolo a intraprendere un viaggio di introspezione e comprensione. Il suo lavoro è un potente promemoria del fatto che la fede non si limita al dogma, ma è una forza onnipresente e senza tempo che modella le vite, plasma le comunità e costituisce la base della nostra umanità condivisa.

Parole chiave

Rituals religiosi, Patrimonio culturale, Devozione e spiritualità, Narrazione visiva, Retaggi storici, Tradizioni sacre, Diversità religiosa, Simbolismo, Devozione senza tempo

- **Martin Errichiello & Filippo Menichetti**

"In Quarta persona, (1964 – 2018)", (2018)

Rilegatura svizzera, Copertina in cartoncino, 168 pagine, Bn & Col, edizione di 500 copie. Pubblicato da Skinnerbook nel Maggio 2018.

ISBN 9788894895131

"Smoke", (2018). Video: <https://vimeo.com/516321097>

"Dust", (2018) Video: <https://vimeo.com/516324343>

Descrizione del lavoro

In Quarta Persona è una straordinaria esplorazione caratterizzata da una profonda complessità narrativa e concettuale, che getta uno sguardo critico sulla storia italiana degli ultimi cinquant'anni. Il progetto si basa sul concetto filosofico di quarta persona singolare e sul "discorso indiretto libero", un'idea introdotta da Gilles Deleuze, in cui il narratore diventa quasi invisibile, producendo una forma di trascendenza linguistica, un paradosso il cui significato si manifesta proprio nell'incertezza concettuale.

L'esplorazione visiva condotta da Martin e Filippo è permeata di dispersione, conflitto e ricerca, offrendo uno **sguardo trasversale** sull'accumulo di immagini e narrazioni nel tempo. L'area geografica focale di questa ricerca è la **Calabria**, una terra che negli anni Sessanta è stata al centro del cosiddetto "miracolo economico". Qui le forze culturali e politiche italiane hanno avviato una radicale trasformazione dei territori e delle tradizioni in nome del progresso, accompagnata dall'introduzione di nuove infrastrutture: automobili, strade e industrie. L'industrializzazione ha inaugurato un nuovo paesaggio antropico, imponendo i suoi codici estetici e, soprattutto, un nuovo potere. Il progetto si interroga sul destino della gente comune di fronte a questa trasformazione che, in Calabria e in altre regioni del Sud Italia, ha spesso presentato solo due opzioni: essere **oppressi o corrotti**. Il progetto *In Quarta Persona* mette in luce le conseguenze sociali, politiche ed economiche di questa industrializzazione, evidenziando anche le nuove forme di potere e corruzione che ne sono derivate.

"[...] Gran parte della storia politica italiana degli ultimi cinquant'anni è indubbiamente avvolta nel mistero. Ancora oggi alcune storie e vicende, nazionali o private, grandi o piccole, restano non raccontate, soppresse o, nei casi peggiori, censurate: da Nord a Sud, un Paese all'insegna dell'oblio. La memoria (nel senso di

HYPER*ESPRESSO

esercizio del ricordo), invece, è uno strumento potente con cui le persone possono recuperare ciò che è stato perso o rubato.." – Martin Errichiello & Filippo Menichetti

In Quarta Persona rappresenta un tentativo coraggioso di dare voce a una realtà spesso trascurata e poco conosciuta. Questo lavoro offre una narrazione sfuggente che cattura la complessità della storia e della società, utilizzando diverse tecniche visive ed espressive. Inoltre, il progetto di Martin e Filippo costituisce un'analisi critica e riflessiva delle dinamiche sociali, culturali ed economiche che hanno caratterizzato il Sud Italia tra il 1964 e il 2018, facendo luce su una profonda riflessione sull'identità e sul cambiamento culturale in corso.

Parole chiave

Quarta persona, Discorso indiretto libero, Gilles Deleuze, Storia italiana, Anni Sessanta, Miracolo economico, Trasformazione sociale, Industrializzazione, Potere e corruzione, Calabria, Identità culturale, Cambiamento sociale, Narrazione visiva, Memoria storica, Identità geopolitica.

- **Indiara Di Benedetto**

"Future memories of Deep Water", (2021 – 2022)

Concetto, ricerca artistica e visual design: Indiara Di Benedetto

Design e produzione della scultura: Giulia Berrettoni

Mentore del progetto (2021): Alexia Achilleos

Interface Cultures, Kunstuniversität Linz in collaborazione con CYENS Nicosia (CYP)

"Future Memories of Deep Water [intro]", (2022): <https://vimeo.com/726282955>

Durata: 00:00:02:32 / Video, Colore, Colonna sonora originale.

Descrizione del lavoro

Future Memories of Deep Water è un affascinante spunto di riflessione che si inserisce in uno sviluppo fondamentale nel campo dell'**archeologia subacquea**. Il mondo dei manufatti sommersi è un territorio misterioso e affascinante in cui il passato si intreccia con il presente in modi complessi e inaspettati.

Indiara spinge l'indagine un passo più in là, esplorando il potenziale degli algoritmi nel prevedere nuove interazioni tra questi oggetti antichi e l'ambiente in costante cambiamento in cui si trovano. Questo richiama l'attenzione sulla necessità di abbracciare la tecnologia come alleata nella conservazione del nostro patrimonio, evidenziando come la collaborazione tra scienza e arte possa portare a risultati sorprendenti.

Attraverso questa prospettiva unica, l'artista ci spinge a riflettere sui problemi attuali che affliggono gli ambienti marini, concentrandosi sulla "ruggine di plastica" e sull'inquinamento da plastica, sempre più diffuso. Ciò sottolinea quanto sia urgente preservare questi ecosistemi, minacciati non solo dalla crescita naturale, ma anche dalle azioni distruttive dell'uomo e dall'**inquinamento ambientale**. L'obiettivo finale è quello di sensibilizzare e promuovere la conservazione del nostro patrimonio culturale, che comprende i segreti sommersi del nostro passato.

Inoltre, *Future Memories of Deep Water* si inserisce organicamente nel contesto italiano. Il Bel Paese vanta una ricca tradizione di beni culturali e un'inestimabile eredità archeologica, e l'ambiente marino ha svolto un ruolo cruciale nella sua storia e nella sua storia.

Parole chiave

Archeologia subacquea, Tecnologia e conservazione, Machine learning, Ecosistema marino, Inquinamento, Conservazione digitale, Responsabilità ambientale

- **Livia Ribichini**

“*Mostro*”, (2023)

Installazione AR, Fotogrammetria 3d, Creative coding

Descrizione del lavoro

Intrigante e complesso, *Mostro* costituisce un'esplorazione delle interazioni tra utenti e avatar nel mondo virtuale e fisico, sperimentando sensazioni, percezioni e nuove tecnologie multimediali. All'interno di uno spazio apparentemente vuoto, *Mostro* rivela la sua complessa essenza grazie all'intervento di Livia: questa esperienza ci trasporta direttamente all'interno di un edificio architettonico incompiuto, noto come "Mostro", situato nei pressi di Bologna. Questo edificio, con la sua fusione di stili classici e contemporanei, è stato costruito nel 1958 e non è mai stato completato. Nel contesto dell'opera d'arte, ci chiediamo se certe rovine possano prefigurare un possibile futuro o rimanere semplicemente affascinanti e grandiose rappresentazioni di sogni abbandonati, come sostiene Marc Augé. Tuttavia, grazie alla realtà creata da Livia, ci troviamo aperti alla prima ipotesi. L'artista inserisce un **edificio abbandonato** all'interno di un **ambiente mediatico**, dando nuova vita a una struttura privata della sua funzionalità e, per lo più, mai realmente conosciuta, conferendole un valore artistico unico. In altre parole, il suo lavoro è simile a una performance teatrale, in cui uno spazio scenico in cui corpo e ambiente, fisico o digitale, interagiscono.

Mostro costituisce il primo capitolo di un archivio in continuo aggiornamento, una mappatura degli **edifici italiani incompiuti**, dando un contributo significativo al tema degli "eco-mostri" italiani e mettendo in evidenza come la tecnologia contemporanea possa riportare l'attenzione su questi monumenti trascurati, trasformandoli in oggetti di interesse artistico e culturale. Si apre così una discussione cruciale sull'importanza di preservare non solo il nostro patrimonio architettonico tradizionale, ma anche questi "mostri" moderni, offrendo una prospettiva innovativa sulla loro storia e sul loro possibile futuro.

Parole chiave

Realtà aumentata (AR), Italiani incompiuti, Architettura contemporanea, Fotogrammetria, Passato e presente, Dialogo tra fisico e digitale, Monumenti trascurati, Eco-mostri italiani, Rinascita

- **Lorenzo Inannatuoni**

"Lenti, così dicono. Receipts from lives lived", (2023)

Nove scontrini, otto video

Descrizione del lavoro

Lenti. Così dicono, receipts from lived lives è una riflessione toccante sull'intricata interazione tra tempo, cultura e stereotipi in Italia. In un mondo che spesso si affretta a giudicare, Lorenzo ci invita a intraprendere un viaggio che sfida i nostri preconcetti. Raccogliendo e documentando gli **impegni quotidiani** di persone di diversa provenienza e stile di vita in Italia, Lorenzo crea un **archivio digitale** che sfida il cliché della "pigrizia" italiana. L'obiettivo è dimostrare che dietro l'apparente pigrizia spesso si nasconde una realtà complessa, sottolineando l'importanza di non giudicare superficialmente. In un mondo in cui le idee sbagliate possono influenzare profondamente le nostre opinioni, il lavoro di Lorenzo ci invita a guardare oltre le apparenze e a riflettere sulle sfide e sulle realtà nascoste che molte persone affrontano nella loro vita quotidiana. Questo progetto trasforma l'immagine dell'italiano pigro e ci incoraggia a considerare il "Dolce far niente" sotto una luce diversa, come un **prezioso momento di pausa** e riflessione nella società frenetica di oggi.

"Differenze culturali nella gestione del tempo: In Italia, la cultura può essere più orientata al piacere e al relax, e il concetto di 'dolce far niente' è spesso enfatizzato. Questo può portare a un approccio più rilassato alla vita quotidiana, che può essere interpretato come 'lentezza' da culture più orientate al lavoro e alla produttività" – Lorenzo Inannatuoni

La pratica di Lorenzo rappresenta un'importante riflessione sul potere trasformativo del design e dell'arte nel contesto degli spazi pubblici e privati. Questo dialogo non è solo una forma di comunicazione, ma anche uno strumento di trasformazione sociale che si instaura attraverso installazioni interattive e interventi materiali, utilizzando materiali riciclati e processi artigianali. Lorenzo concepisce i suoi "Interventi di design" traducendo concetti complessi in elementi e processi interattivi analogici, creando installazioni che generano un contesto di discussione.

Parole chiave

Interventi di design, Dialogo sociale, Stereotipi culturali, Dolce far niente, Sensibilizzazione sociale, Critica culturale

- **Maria Orciuoli & Pierre Dimitri Meka**

"Tomato Propaganda - The Self-Destructing Contract", (2023)

Gioco da tavolo. Film, grafica, fotografia, testi, materiali, pressa idraulica.

Descrizione del lavoro

Maria intreccia abilmente il mondo dell'arte con la denuncia sociale, creando un'esperienza coinvolgente e stimolante. Così è nato *Tomato Propaganda - The Self-Destructing Contract*. Nel Sud Italia, il sistema del **caporalato** nella filiera del pomodoro è stato a lungo associato allo sfruttamento del lavoro e alla violazione dei diritti umani. Maria decide di sfidare questa realtà e, allo stesso tempo, di coinvolgere il pubblico in una profonda riflessione su temi quali la cultura del consumismo, l'influenza della tecnologia sulla soggettività umana e la sostenibilità ambientale. Il cuore del progetto è un **gioco da tavolo**, un'esperienza interattiva che coinvolge da tre a dieci giocatori. Uno di loro è il "venditore", mentre gli altri sono "consumatori". L'obiettivo del gioco è raggiungere un accordo sul prezzo di una lattina di pomodori, in modo che non venga schiacciata sotto una pressa idraulica. Non si tratta solo di un gioco, ma di una metafora della complessa dinamica tra consumatori, produttori e sostenibilità ambientale.

Inoltre, l'esperienza diretta di Dimitri conferisce al progetto un ulteriore spessore e significato. In Italia, paese che è il terzo produttore mondiale di pomodori, persiste la triste realtà dello **sfruttamento dei braccianti** a causa del caporalato e delle pratiche non etiche di alcuni trasformatori e coltivatori. Questi lavoratori, spesso immigrati, devono affrontare salari ingiusti, condizioni di lavoro abissali, assenza di contratti e persino lavoro forzato. Dati recenti dell'Ispettorato Nazionale del Lavoro indicano un'impennata delle pratiche di lavoro irregolare, con oltre il 68% delle aziende del Sud Italia che ricorreranno a tali pratiche tra il 2020 e il 2021, in particolare nel settore agricolo. Oltre ai problemi di lavoro, c'è una preoccupante prevalenza di **illegalità all'interno del settore**, che solleva dubbi sull'autenticità dell'etichetta "Made in Italy" a causa dell'uso di pomodori non italiani. Per affrontare queste sfide è necessario un impegno per un prezzo equo che rifletta gli effettivi costi di produzione, insieme a campagne di sensibilizzazione per educare gli stakeholder sui diritti del lavoro e sulle pratiche etiche.

Parole chiave

Caporalato, Sud Italia, Filiera del pomodoro, Gioco delle offerte di prezzo, Lavoro, Diritti umani, Migrazione, Sostenibilità sociale e ambientale

- **Noemi Comi**

1. “*Lupus Hominarius*”, (2022)

Serie di 12 fotografie, personali e d'archivio

Descrizione del lavoro

L'immaginario del lupo è sempre stato quello di una bestia feroce e aggressiva, che nei rituali sciamanici aveva un ruolo totemico e veniva imitato per propiziare lo spirito. *Lupus Hominarius* nasce dal ritrovamento di una vecchia guida turistica inglese del 1883, che raccontava la storia del **lupo mannaro** di Nicastro, un paese in provincia di Catanzaro. Attingendo alle storie orali e secondo il folklore calabrese, si poteva diventare licantropi in seguito a maledizioni, infezioni, morsi o patti con il diavolo. Molto spesso venivano praticati riti pagani, soprattutto durante il periodo natalizio, sui neonati, per evitare la comparsa di segni di malattia. Ogni villaggio aveva il suo lupo, con peculiarità che lo rendevano unico. Alla leggenda, condivisa da molte città della regione di Noemi, va aggiunta una variante legata alla prima notte di nozze in cui la sposa muore per mano del marito licantropo, proprio mentre stanno consumando il matrimonio. Molto spesso questi **miti** venivano creati e diffusi proprio per evitare che le donne uscissero da sole, soprattutto di notte. *Lupus Hominarius* offre una lettura contemporanea dei miti legati ai lupi mannari, ricreando scenari parziali e ambigui. Tali figure sono infatti il prodotto della materia e della storia, sono modalità di **narrazione del territorio** analoghe a quelle utilizzate dagli archeologi.

Parole chiave

Lupo mannaro, Folklore, Riti pagani, Narrazione orale, Italia meridionale, Mitologia

2. “*DEATHFEST*”, (2022)

Serie di due immagini, Collage

Descrizione del lavoro

DEATHFEST è un'indagine artistica che cerca di sfidare la **concezione tradizionale della morte e dei cimiteri** nell'Occidente contemporaneo. Questo progetto sfida le convenzioni culturali occidentali che vedono la morte come un'esperienza solenne e crepuscolare: invece di aderire a questa visione tradizionale, *DEATHFEST* cerca di re-immaginare il luogo della morte, in particolare il cimitero, come uno spazio di gioia e di celebrazione, criticando allo stesso tempo la spettacolarizzazione della morte. All'interno del cimitero di Girifalco, un piccolo paese della Calabria, Noemi ha

HYPER*ESPRESSO

inserito elementi insoliti come palloncini e luci da discoteca. Ha inoltre censurato i volti dei defunti utilizzando materiali plastici come coriandoli, melma e glitter. L'artista non considera questo progetto una provocazione, ma piuttosto un invito a rivalutare il modo in cui percepiamo e interagiamo con lo spazio destinato ai defunti.

Parole chiave

Cultura della morte, Cimitero, Spettacolarizzazione, Intervento artistico, Percezione occidentale, Celebrazione, Sfidare le convenzioni

- **Perla Sardella**

"Prendere la parola", (2019). Trailer: <https://vimeo.com/369282129>

Durata: 00:00:47:00 / HD, Colore, Dolby 5.1 / Dialoghi (ITA)

Regia e montaggio di Perla Sardella

Prima camera: Perla Sardella / Seconda camera: Sabrina Melis

Prodotto da: Berenice Film / Marco Longo / Fulvio Lombardi

Missaggio audio: Tommaso Barbaro & Agit Utlu (Full Code)

Color correction: Simone Mazzoleni. Post-produzione audio: Full Code

Descrizione del lavoro

Prendere la parola, prodotto nel 2019 da Berenice Film, è un film-documentario che offre uno sguardo intimo e rispettoso sulle **donne straniere** che imparano l'italiano durante le lezioni, senza nascondere i loro errori o le loro difficoltà linguistiche. L'autrice, Perla, interviene come osservatrice discreta durante queste sessioni di apprendimento, rispettando il loro processo di **autodeterminazione** nel presentarsi come desiderano. Il film vuole sottolineare l'importanza del dialogo e della comunicazione come strumenti di empowerment e di costruzione dell'identità. *Prendere la parola* nasce da una citazione tratta da una recensione del film "Black Diamond" di Pietro Bianchi, che ha fatto riflettere su questioni legate al **potere delle parole** e alla loro rappresentazione nelle storie delle persone. Il titolo di questo progetto è una scelta deliberata che rivela profonde sfumature di significato, ma soprattutto per sottolineare un gesto di notevole importanza: l'atto di rivendicare la parola. Contrariamente all'idea tradizionale che parlare sia già disponibile e non richieda alcuno sforzo, il titolo suggerisce che la comunicazione richiede un atto deliberato di autoaffermazione, evidenziando la centralità del linguaggio nel processo di empowerment personale e di costruzione della comunità. La sensibilità di Perla è un elemento chiave che sottolinea il suo impegno nel cercare di affrontare questioni sociali e di genere, utilizzando una varietà di forme artistiche per dare voce a coloro che spesso sono ai margini della società. *Prendere la parola* è stato accolto in vari festival cinematografici ed è stato premiato come miglior film nella sezione "PROSPETTIVE" al FILMMAKER FESTIVAL (IT) nel 2019.

Parole chiave

Visual storytelling, Potere delle parole, Emancipazione, Comunità, Linguaggio e identità, Autodeterminazione, Questioni sociali, Inclusione, Comunicazione, Comprensione reciproca

- **Pietro Lonoce**

Lavori selezionati (2018 – 2023): (1) "Fiele", (2) "Shën", (3) "Monocromo", (4) "Dive", (5) "Prima di un'estate", (6) "Italian Patterns Serie".

Fotografie analogiche e digitali.

Descrizione del lavoro

Il percorso artistico di Pietro si snoda come un racconto affascinante, in cui narrazione, colore e visione si fondono in un'unica esperienza. Il suo lavoro va oltre l'istante catturato dall'obiettivo e diventa una stratificazione visiva che rivela la complessità dell'**identità pugliese**. Attraverso il suo lavoro, Pietro cerca la serialità nei suoi soggetti, esplorando ciò che lo affascina. Scatta per se stesso, per conservare i ricordi e per esplorare come in contesti e momenti diversi la percezione di un luogo possa cambiare: uno sguardo unico sulla Puglia rurale, che va oltre le immagini da cartolina per rivelare la vera essenza di questa regione. Questa serialità diventa parte integrante della sua ricerca artistica, in cui documenta la vita quotidiana, le tradizioni, il cibo e la cultura popolare, in una costante ricerca di catturare l'essenza di un territorio.

Fiele, il suo ultimo lavoro, è un'avvincente immersione nei riti della **Settimana Santa in Puglia**. Questa serie fotografica, frutto di tre anni di ricerca sul campo, ci trasporta in un mondo di tradizioni millenarie, simbolismo e devozione. Un elemento chiave del progetto sono le "anime incappucciate", i confratelli che indossano le vesti cerimoniali durante la celebrazione delle cerimonie. Queste vesti, che nascondono completamente le identità individuali, permettono a chiunque, dai fedeli ai malintenzionati, di partecipare a questo momento di profonda venerazione e di appartenenza alla comunità. I confratelli, durante questa settimana, **esorcizzano il loro dolore** attraverso la continua ripetizione di preghiere, cercando conforto nella loro devozione. L'atmosfera che si respira durante i riti è quasi surreale, dove rispetto e mistero si fondono in una dimensione mistica. Le marce funebri e il suono della Troccola, un antico strumento musicale suonato dal crociato che apre la processione, creano un sottofondo che ricorda il dolore e il tormento della crocifissione. Il lento camminare a piedi nudi dei fratelli diventa metafora di **penitenza e redenzione**.

Parole chiave

Identità pugliese, Vita quotidiana, Tradizioni culturali, Made in Italy, Riti religiosi, Settimana Santa, Anime incappucciate, Devozione, Simbolismo religioso, Surreale, Marce funebri, Oggetti sacri, Confraternite

- **Sofia Avaltroni - Avant Garden**

1. “*Ravionly Fans*”, (2022). Serie di quattro immagini.
2. “*Ros-ass-ry*”, (2022). Serie di sei immagini.
3. “*Literally 'ngul a mamt*”, (2023).

Collage di foto e editing digitale

Descrizione del lavoro

Il lavoro di Sofia si distingue per la sua profonda ricerca nella **decostruzione di soggetti naturali e corporei**, il cui scopo è generare nuove creature surreali. La sua pratica artistica è caratterizzata da un processo creativo che abbraccia l'eterogeneità estetica, dando luogo a risultati visivi spesso sorprendentemente diversi. Particolarmente evidente nelle opere di Sofia è la continua esplorazione delle somiglianze tra elementi della natura, dispositivi tecnologici, prodotti alimentari e oggetti che simboleggiano la cultura del consumo. Attraverso le sue manipolazioni, Sofia sfida le convenzioni visive e concettuali, spingendo lo spettatore a riflettere sulle interazioni tra gli esseri umani e il loro ambiente e sulle implicazioni culturali e sociali che ne derivano. In *Ravionly Fans*, evidente riferimento al **sito erotico on-demand**, Sofia affronta le convenzioni associate all'intimità e all'erotismo attraverso una creazione sorprendentemente provocatoria. Con maestria, modella oggetti sessuali utilizzando la pasta, trasformando elementi quotidiani come ravioli, linguine e orecchiette in **simboli di desiderio e piacere**. Questa collezione insolita e audace, che comprende preservativi di ravioli e polsini di orecchiette, gioca con l'idea di fondere l'ordinario con il sensuale, sfidando le aspettative del nostro rapporto con il cibo e la sessualità. *Ros-ass-ry*, invece, è un'intrigante esplorazione delle connessioni tra **religione e sensualità**. Sofia crea perizomi utilizzando rosari, combinando due elementi iconici e spesso opposti: il simbolismo religioso e la lingerie sensuale. Questa insolita fusione provoca una profonda riflessione sul modo in cui la società rappresenta e regola la sessualità, mettendo in discussione i concetti di peccato e piacere attraverso un'estetica audace e provocatoria. *Literally 'ngul a mamt* è una **celebrazione visiva** della vittoria dello scudetto del Napoli. Sofia cattura l'energia e l'entusiasmo di questo momento storico, trasmettendo il fervore e la passione dei tifosi e incanalando la gioia collettiva del calcio **come fenomeno culturale**.

Parole chiave

Eterogeneità estetica, Deviazione delle convenzioni, Tabù, Cultura del consumo, Simbolismo religioso, Cultura pop, Provocazione

- **Francesco Bendini**

1. *Pasta series*, (2019-2021) tra cui: "Spaghetti" (2019), "Bavette" (2020), "Bucatini" (2020), "Capellini" (2021), "Spaghetti quadrati" (2021), "Linguine" (2021), and "Spaghettoni" (2021). Sculture in cemento.
2. "Senza titolo (*Risotto allo zafferano con pancetta a cubetti*)", (2023). Scultura in acciaio inossidabile.

Descrizione del lavoro

L'intrigante svolta nel percorso artistico di Francesco avviene a Bologna. È qui che incontra una **musa** inaspettata: un piatto di **spaghetti** italiani numero cinque. Mentre aspettava casualmente che la pasta cuocesse, l'ispirazione lo colpì. Questo momento banale ma trasformativo, ha segnato la nascita del fascino di Francesco per gli oggetti quotidiani e il loro significato culturale. La serie *Pasta*, che va dal 2019 al 2021, comprende varie interpretazioni scultoree di forme di pasta, come: *Bavette*, *Bucatini*, *Capellini*, *Spaghetti Quadrati*, *Linguine* e *Spaghettoni*. Anche la scelta dei materiali e dei processi di Francesco riflette la sua evoluzione artistica. Il **cemento** è stato il suo mezzo d'elezione iniziale, ma oggi è attratto dall'**acciaio inossidabile**. Questo cambiamento, simboleggiato da una piccola scultura, un calco di un **risotto allo zafferano** del supermercato, costituisce un punto di svolta significativo nella sua esplorazione artistica. L'oggetto, minimamente alterato nella parte inferiore, rimane grezzo e intatto. Al contrario, la superficie superiore viene meticolosamente lucidata per trasformarla in uno specchio.

La pratica artistica di Francesco è una miscela accattivante di scultura, performance e video, animata da una dose distintiva di ironia e sarcasmo. I suoi sforzi creativi fondono senza soluzione di continuità elementi autobiografici con influenze **sociologiche, storiche e meccanicistiche** più ampie. Nel suo lavoro si può scorgere una notevole interazione tra il **carnevalesco** e il quotidiano, il naturale e il culturale, lo scultoreo e l'oggettuale. L'esplorazione di questi temi contrastanti è un motivo ricorrente in tutta l'opera di Francesco, che lo porta a mettere in relazione un accendino con l'arte contemporanea e a trasformarlo in un oggetto industriale, un atto di autocritica che caratterizza il suo approccio dinamico.

Parole chiave

Scultura contemporanea, Ironia nell'arte, Oggetti di uso quotidiano, Sculture in cemento, Arte in acciaio inossidabile, Simbolismo culturale, Cucina italiana, Pasta art

- **Sveva Crisafulli, Alice Minervini & Ilaria Leonetti**

"Two hours ago I fell in love"

Festival d'arte contemporanea, serie di eventi e performance

26, 27, 28 Agosto 2022

Colonia Novarese, Rimini

Descrizione del lavoro

Two Hours Ago I Fell in Love è una celebrazione dell'amore e una sfida al passato oscuro dell'**Italia fascista**. Il festival, ideato dalle fondatrici e curatrici Sveva, Alice e Ilaria e supportato da un team eterogeneo e talentuoso di artisti e ricercatori, ha trasformato lo scorso anno l'ex Colonia Novarese di Rimini, simbolo dell'educazione fascista e della costrizione sociale, in un palcoscenico vibrante e provocatorio. L'obiettivo è chiaro: risignificare questo luogo riappropriandosi di questo spazio fisico e simbolico per smantellare i retaggi del fascismo, che ancora oggi permeano la società italiana. La Colonia Novarese è un edificio imponente, una reliquia del passato che sfida chiunque la incontri, ma *Two Hours Ago I Fell in Love* non è un semplice tentativo di conservazione. Si tratta infatti di un'**occupazione creativa e concettuale**, una ribellione contro l'abbandono e il tradimento. Gli artisti si muovono attraverso queste strutture con un senso di scoperta, esplorando le connessioni tra spazio fisico e memoria storica. La natura temporanea del festival, che l'anno scorso si è svolto per un solo fine settimana, sottolinea l'idea di liberazione e resistenza, invitando il pubblico a partecipare attivamente alla creazione di significato.

Uno degli aspetti più affascinanti di *Two Hours Ago I Fell in Love* è il suo approccio alle **norme di genere** e all'ideologia fascista dell'amore: ispirandosi a pensatori come Audre Lorde, il progetto promuove l'idea che l'erotismo sia una fonte di profonda conoscenza di sé e degli altri. Gli artisti hanno quindi cercato di decostruire l'"amore fascista", che promuove la **supremazia fisica, l'amore eteronormativo e la mascolinizzazione dell'erotismo**, attraverso performance, dibattiti e pratiche collettive. *Two Hours Ago I Fell in Love* invita il pubblico a esplorare il piacere come forma di attivismo, una sfida diretta alle restrizioni imposte dalla cultura patriarcale italiana e un invito a immaginare un futuro di libertà sessuale e identità di genere, per immaginare insieme un futuro migliore.

Parole chiave

Libertà sessuale, Genere e identità, Erotismo, Narrazione alternativa, Arte partecipativa, Memoria storica, Decostruzione dell'amore fascista, Dialogo critico, Riappropriazione dello spazio, Immaginario sociale

Team

Project Manager & Curatrice - Martina Pizzigoni:

Martina Pizzigoni (Bergamo, *1998) è un'artista multimediale. Ha conseguito una laurea in NTA - Arti Multimediali presso l'Accademia di Belle Arti di Venezia, con un periodo di studio presso la TU - Technological University Dublin tra il 2018 e il 2019. Nel 2021 ha conseguito un Master congiunto in Progettazione Culturale presso l'Università Cattolica e il Politecnico di Milano, dove ha svolto un periodo di stage presso Studio Azzurro. Nel 2022, ha collaborato con l'artista Yuval Avital, unendosi al suo team creativo come *Art project developer* all'interno del Reggio Parma Festival 2022. La sua pratica artistica si concentra sulla creazione di esperienze interattive, mentre l'interesse principale della loro ricerca è il contesto in cui viviamo, con le implicazioni sociali e antropologiche che caratterizzano la nostra società digitale. Attualmente, frequenta il programma magistrale di Interface Culture presso la Kunstuniversität di Linz, (AT). Fa parte del duo artistico e curatoriale MAalex. Tra le sue ultime mostre ricordiamo *Ars Electronica Festival 2023*, Linz (AT), *Speculum Artium Festival 2023*, Trbovlje (SLO) e *Pixxelpoint Festival 2023*, Nova Gorica (SLO).

Contatti

IG: @martina.pizzigoni

Website: <https://linktr.ee/Martypizzi>

E-mail: pizzigoni.martina@gmail.com

Production Manager & Co-curatrice - Alex Fallica:

Alex Fallica (Lecce, *1998) è una New media artist. Dopo una laurea in NTA - Arti Multimediali presso l'Accademia di Belle Arti di Venezia e un Master in Progettazione Culturale presso l'Università Cattolica e il Politecnico di Milano, attualmente frequenta la magistrale di Interface Cultures presso la Kunstuniversität di Linz (AT). Da settembre 2021 collabora anche con lo studio d'arte multimediale Tokonoma, Milano. Non concentrandosi su alcun media specifico e volendo sperimentare, ma appassionandosi alla videoarte, all'installazione e all'interattività, la sua ricerca si concentra sugli aspetti socio-antropologici della natura umana, con un profondo interesse per la violenza e la violazione come fenomeni fisici e psicologici. Alex fa anche parte del duo artistico e curatoriale MAalex; le sue ultime mostre includono *Ars Electronica Festival 2023*, Linz (AT), *Speculum Artium Festival 2023*, Trbovlje (SLO) e *Pixxelpoint Festival 2023*, Nova Gorica (SLO).

Contatti

HYPER*ESPRESSO

IG: @in.nihilum

Website: <https://linktr.ee/alessia.fallica>

E-mail: fallica.alessia1998@gmail.com

Art director & Graphic Designer - Sofia Talanti:

Sofia Talanti (Firenze, *1995) è un'artista digitale e designer 3D italiana con sede a Linz (AT). Nel 2018 si è laureata in scultura all'Accademia di Belle Arti di Carrara (IT), per poi lavorare nei Paesi Bassi come assistente dell'artista Rob Voerman. Nel 2019 ha conseguito un master in Exhibit Design presso l'Istituto per l'Arte e il Restauro di Palazzo Spinelli, Firenze. Attualmente frequenta il MA Interface Cultures presso l'Università di Arte e Design di Linz, (AT). Sofia ha esposto in vari programmi digitali e mostre fisiche in tutta Italia e in Europa; tra le sue ultime mostre ricordiamo *Ars Electronica Festival 2023*, Linz (AT), *Queer Pandemia* a cura di Ultraqueer e Base, Milano (IT), *ReA! Art Fair* (IT), *TALES*, a cura di MiDi Motori Digitali, Daste Bergamo (IT), *Desire Generation/DIGI-GXL*, Dalton Superstore, Londra (UK) e nel 2022 è stata selezionata per la categoria video del concorso *Artefici del nostro Tempo*, Venezia.

Contatto

IG: @sofuxia

Website: <https://sofiatalanti.com/>

E-mail: sofia.talanti@gmail.com

Brand Manager & Graphic Designer - Emma Silvana Tripaldi:

Emma Silvana Tripaldi (Firenze, *1997) è un'artista e designer multimediale. Nata e cresciuta a Firenze, si è laureata in Graphic Design e Multimedia presso la Libera Accademia di Belle Arti di Firenze. Attualmente prosegue la sua ricerca artistica in Austria, dove frequenta il Master Interface Cultures presso la Kunstuniversität di Linz. La sua pratica artistica abbraccia diversi media, tra cui il suono, la fotografia, il video e il rendering 3d, con particolare attenzione agli aspetti interattivi. Attualmente la sua ricerca artistica è orientata sulle caratteristiche tangibili e comunicative del suono nel contesto dell'opera d'arte e del paesaggio sonoro. Le sue ultime mostre includono *Ars Electronica Festival 2023*, Linz (AT), *Speculum Artium Festival 2023*, Trbovlje (SLO) e *Wip Festival 2023*, Nicosia (CY).

Contatti

IG: @emmasilvanatrip

E-mail: emmasilvana@gmail.com

hyperespresso.com | hyperespresso.studio@gmail.com

IG @hyper.espresso · FB hyperespresso.studio · LinkedIn Hyper*Espresso

HYPER*ESPRESSO

UI/UX Designer & Software Developer - Mattia Salamida:

Mattia Salamida (Putignano, *1999) è un UX e UI Designer con sede a Milano che fonde perfettamente creatività e tecnologia per realizzare soluzioni digitali visivamente accattivanti e funzionali. Ha conseguito la laurea in Design della Comunicazione presso il Politecnico di Milano nel 2021, proseguendo poi con un a magistrale in Digital Interaction Design. Durante i suoi studi, ha trascorso un periodo di soggiorno presso l'Università di Arte e Design di Linz, (AT). L'obiettivo di Mattia è spingere i confini della creatività sfruttando il potere dei principi innovativi del design collaborando alla creazione di progetti innovativi, come ad esempio lo stage presso Mam-e s.r.l.s. e il coinvolgimento in hackathon come il NASA-SpaceAppChallenge2019, dove il suo progetto *DrownOrDie* si è guadagnato un posto tra i primi otto finalisti. La sua dedizione al mondo del design si estende anche a esperienze di volontariato, tra cui la partecipazione a tre edizioni internazionali di LIFE - Alberobello Light Festival, contribuendo alle campagne di comunicazione di vari eventi.

Contatti

IG: @matmatt99

E-mail: mattia.salamida@gmail.com

HYPER*ESPRESSO

Eventi collaterali e programmi

Al momento, Hyper*Espresso è solo nel regno digitale, a portata di click. Tuttavia, stiamo cercando attivamente collaborazioni con spazi espositivi sul territorio austriaco e italiano per diffondere il nostro messaggio. Nel nostro Iper*Futuro ci saranno mostre, conferenze, podcast, riviste... vi faremo sapere ;)

Didascalie delle opere esposte - Immagini e media (loghi)

All'interno della cartella stampa si trovano i nostri loghi, i ritratti degli artisti e del team e le immagini ad alta risoluzione delle opere. Per le didascalie e i crediti delle immagini, fare riferimento alla rinomina dei file: Hyper*Espresso_The Wrong Biennale_Nome dell'artista_"Nome dell'opera", (anno).

Per le richieste dei media

Per ulteriori informazioni, interviste o richieste specifiche, non esitate a contattarci. Saremo lieti di approfondire qualsiasi aspetto del nostro progetto e di condividere con voi le storie e le visioni degli artisti che ne fanno parte.

Martina Pizzigoni - Project Manager & Curatrice
Cellulare: +39 342 085 1269
E-Mail: hyperespresso.studio@gmail.com

Link utili

Hyper*Espresso

Website: <https://hyperespresso.com>
E-mail: hyperespresso.studio@gmail.com
Instagram: [@hyper.espresso](https://www.instagram.com/hyper.espresso)
Facebook: [facebook.com/hyperespresso.studio](https://www.facebook.com/hyperespresso.studio)
Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/hyperespresso/>

The Wrong Biennale

Website: <https://thewrong.org/Biennale>
E-mail: thewrongbiennale@gmail.com
Instagram: [@thewrong.biennale](https://www.instagram.com/thewrong.biennale)

Hashtag Ufficiali del Padiglione

#HyperEspresso, #TheWrongBiennale2023

Hyper*FAQ

1. **Che cosa è Hyper*Espresso?**

Hyper*Espresso è un collettivo artistico informale, dedicato a indagare e riflettere sulla società italiana contemporanea attraverso diverse espressioni artistiche. Questo primo progetto vede nel suo futuro la costruzione di una comunità iper*dinamica di artisti. Il team di Hyper*Espresso è composto da Martina, Alex, Sofia, Emma e Mattia, cinque italiani che si sono conosciuti all'estero, a Linz, Austria.

2. **Qual è il tema principale del vostro progetto?**

Il nostro progetto si concentra sull'esplorazione di temi socio-culturali rilevanti in Italia. Si articola intorno a quattro macro-argomenti principali: cibo, sesso, politica e religione, ma poi si espande e abbraccia tutte le sfumature che possono trovarsi nel mezzo, come il lavoro agricolo, la cultura del cibo, le questioni di identità e i pregiudizi culturali, gli stereotipi, il consumismo, i diritti umani... chi più ne ha, più ne metta.

3. **Quali sono i suoi obiettivi con questo progetto?**

Vogliamo promuovere la consapevolezza e la riflessione sulla società italiana contemporanea attraverso l'arte, favorendo il dibattito e la discussione su temi di attualità. Per farlo, ci avvaliamo del punto di vista privilegiato degli artisti, che spesso riescono a veicolare messaggi in una modalità comunicativa che trascende quella delle semplici parole.

4. **Come avete coinvolto gli artisti nel progetto?**

La selezione degli artisti non è stata volutamente effettuata attraverso una *open call*. Abbiamo invece ricercato personalmente ogni autore, e abbiamo anche avuto l'opportunità di stabilire molti nuovi contatti con una serie di artisti di talento che hanno abbracciato i punti, per noi fondamentali, dell'Hyper*Manifesto.

5. **Come ha fatto a mettere in dialogo i progetti tra loro?**

Essere online significa avere il privilegio di non essere vincolati da alcuno spazio fisico. Questo ci avvantaggia molto, perché abbiamo concepito ogni opera come interconnessa con le altre, avvicinandole per temi, elementi visivi o concettuali. Per

HYPER*ESPRESSO

creare un'esperienza di navigazione attiva e interconnessa, abbiamo adottato un approccio dinamico all'uso degli elementi visivi. Abbiamo scelto di utilizzare elementi grafici e concettuali fortemente ispirati all'italianità, con un'identità visiva italiana decisamente riconoscibile.

6. **Come è stato accolto finora il vostro progetto?**

Siamo stati grati per la risposta positiva che abbiamo ricevuto dalle persone a cui abbiamo parlato di Hyper. La prima cosa che abbiamo fatto è stata cercare finanziamenti, cosa che stiamo facendo attivamente, e un primo, piccolo, risultato positivo è arrivato dalla nostra Università. Speriamo di poter sviluppare in futuro collaborazioni con enti che abbiano a cuore questo progetto quanto noi.

7. **Come intende coinvolgere il pubblico nella vostra mostra?**

La struttura del sito web del Padiglione Hyper*Espresso è progettata con una dinamica di *Hyperlink = Zapping*, che rappresenta l'idea di uno spazio espositivo in cui tutto è collegato a tutto. Questa dinamica sarà esplorata sul sito web attraverso l'uso di asset, un elemento visivo cliccabile che fungerà da collegamento concreto tra le pagine del sito. Questo concetto riflette l'approccio che adotteremo per creare un'esperienza di navigazione coinvolgente e sorprendente per il visitatore.

8. **Posso mettere l'ananas sulla pizza?**

Nel comunicato stampa in inglese questa gag farà più ridere. Comunque no, non potete. La Spaghetti Police verrà a prendervi.

9. **Come posso partecipare o saperne di più su Hyper*Espresso?**

Invitiamo il pubblico a visitare la nostra mostra e a seguire le nostre attività sui canali social (Instagram, Facebook, LinkedIn), dove nel prossimo futuro sarà anche possibile interagire con gli artisti e partecipare a discussioni. Continueremo a pubblicare nuovi contenuti per tutta la durata di The Wrong, sperando di mantenere vivo l'interesse per il nostro padiglione.

Sponsor, Partners & Patrons

**TheWrong
Biennale.**

**Kunstuniversität zu
Linz
University of Arts
Linz**

Un ringraziamento speciale va a:

Manuela Naveau, docente universitaria, curatrice indipendente, ricercatrice d'arte e direttrice del Dipartimento di Interface Cultures della Kunstuniversität di Linz &

Michaela Ortner, docente universitaria, artista senior e assistente presso il Dipartimento di Interface Cultures della Kunstuniversität di Linz.

Per il supporto accademico e i preziosi consigli.

Marta Perrone,
Collega e amica, per la traduzione in inglese e la revisione dei materiali.