



## **Nguyen Hoang Giang**

Vive e lavora tra Hanoi e Milano. Il suo è un lavoro multimediale che si concentra principalmente sull'identità e la memoria. La sua attuale pratica artistica è dedicata all'analisi del fallimento in relazione al rapporto uomo-macchina, soprattutto per ciò che riguarda la sfera dell'apprendimento. Ha partecipato a numerose mostre e workshop, in Vietnam, Italia, Portogallo e Francia. La sua carriera è iniziata nel 2013 con la mostra collettiva di fotografia *Autopsy of Days*, realizzata presso il Goethe Institut di Hanoi. Nello stesso anno è stato scelto dal Nhà Sàn Collective per prendere parte al *De-constructing Memories Art Project*; in questa occasione ha ricevuto una sponsorizzazione dal Cultural Development and Exchange Fund of the Denmark Embassy. Nel 2015 il suo lavoro *Disorder is beautiful* è stato selezionato per essere esposto all'Asian Cultural Complex a Gwangju, Korea del Sud. Nel 2018 il progetto performativo *The Fall* è stato presentato al Museo 900' di Milano come parte delle Furla Series. Nel 2016 l'artista ha curato *In\_ur\_scr!*, prima mostra online in Vietnam. Nel 2014 ha fondato *The Black Hole* - a community art project, con il quale ha rivelato e pubblicato contenuti segreti e anonimi degli utenti di internet. Attualmente sta conseguendo un MFA in New Media Art all'Accademia di Belle Arti di Brera grazie a una borsa di studio per studenti stranieri finanziata dal Governo Italiano.

## **Albert Barqué-Duran, Mario Klingemann, Marc Marzenit**

Albert Barqué-Duran è new media artist e ricercatore presso la City University di Londra e il Lacuna Lab di Berlino. Le sue opere e performance nascono da una ricerca che combina tecniche classiche, come la pittura a olio, con l'arte digitale e la musica elettronica sperimentale. Porta avanti progetti in cui arte, ricerca e tecnologia si fondono, con l'obiettivo di riflettere su temi contemporanei e futuristici e sulle loro implicazioni culturali. I suoi progetti sono stati esibiti al Sónar+D (Barcellona, Spagna), Creative Reactions (Londra, Regno Unito), Cambridge Neuroscience Society (Cambridge, Regno Unito), Max Planck (Berlino, Germania), SciArt Center (New York, USA), IGNITE Fest (Medellín, Colombia).

Mario Klingemann è un artista che lavora con algoritmi e dati. Il suo lavoro mette in luce le possibilità che l'apprendimento automatico e l'intelligenza artificiale sono in grado di offrire, investigando concetti come la creatività, la cultura e la percezione che di queste si ha. Una parte importante di questa indagine riguarda il lavoro con archivi culturali digitali, come quello della British Library, l'Internet Archives o la collezione di Google Arts & Culture, dove è attualmente artista in residenza. Ha tenuto diverse conferenze internazionali su arte, design e media ed è vincitore del Creative Award 2015 della British Library. Le sue opere sono state esposte all'Ars Electronica Festival, al Centre Pompidou di Parigi e al MET e al MoMA di New York.

Marc Marzenit è ingegnere audio, compositore, produttore musicale e DJ, con anni di esperienza di tour mondiali. Si è esibito a Londra, Parigi, New York, Los Angeles, in Argentina, Messico, Australia, Canada e Asia, citando solo alcuni luoghi. Oltre all'attività come musicista underground, ha creato spettacoli come "Suite on Clouds", che prevedeva una mappatura 3D con otto violinisti, un'arpa, percussioni sinfoniche, sintetizzatori e un pianoforte a coda. Questi progetti attingono al suo background classico e mostrano la sua visione integrata della musica elettronica grazie all'unione di strumenti acustici, analogici e digitali.

### **Enrico Boccioletti**

Enrico Boccioletti è un artista transdisciplinare la cui pratica si incentra principalmente sulle conseguenze dell'incontro fra tecnologia e intimità personale, investigando le dinamiche dell'empatia nella comunicazione verbale e non-verbale, la rappresentazione di sé nell'ambito del digitale e le forze spettrali generate dal tumulto informativo. Alcune collaborazioni recenti includono: MAXXI, Roma; ZKM, Karlsruhe; OGR, Torino; La Quadriennale di Roma; La Plage, Parigi; Parco Arte Vivente, Torino; Material, Città del Messico; Operativa, Roma; Carroll / Fletcher, Londra; Live Arts Week, MAMbo, Bologna.

### **Lorem**

Lorem è un progetto multidisciplinare del musicista e artista visivo Francesco D'Abbraccio. Il suo lavoro è stato esposto presso London Design Biennale (Somerset House), Triennale Milano, Fondazione Bevilacqua La Masa di Venezia, Scopitone (Stereolux, Lyon), Festival International du Graphisme de Chaumont. Lorem è un'indagine sull'interazione

uomo-macchina nell'era dell'Intelligenza Artificiale. Negli ultimi due anni D'Abbraccio ha costruito una piattaforma collaborativa, coinvolgendo artisti di IA, video artisti, ricercatori di ingegneria dell'informazione e progettisti di strumenti musicali con lo scopo di produrre audio, immagini e testi originali.

### **Beccalli Enrica in collaborazione con Roula Gholmieh**

Enrica Beccalli è interaction designer e ricercatrice presso il Programma Fulbright. Affascinata dall'interazione fra essere umano e nuove tecnologie, fra individuo e collettività, i suoi progetti riguardano la complessità, le emozioni e il comportamento. È stata selezionata dalla Commissione Fulbright italiana e finanziata dalla Direzione Generale per gli affari internazionali del MIUR con la finalità di conseguire un MFA in Design and Technology presso Parsons The New School for Design. Dalla stessa scuola è stata premiata con ulteriori borse di studio, avendo dimostrato abilità nel combinare design e nuove tecnologie. La sua carriera nell'insegnamento è iniziata presso l'ISIA Roma Design ed è proseguita a Parsons, dove ha tenuto il corso Design of the everyday Technology. Accanto alla sua carriera accademica, ha lavorato per diversi laboratori di ricerca nel campo del design e per ESPN+NYC Media Lab. Il suo progetto *Complessità* è stato esposto al NYC Media Lab annual Summit, al Tribeca Film Festival, alla NYC Creative Tech Week e ai Digital Design Days. Il lavoro di Enrica è stato presentato su The Creators Project, Agenda Culturelle, Loves by Domus. Premiata con il visto americano per "Extraordinary Abilities in the Arts", lavora da tre anni come Interaction Design Lead per una azienda tecnologica specializzata in verifica dell'identità online, visione computazionale e apprendimento automatico. Recentemente è entrata a far parte del Johnson&Johnson Design studio.

Roula Gholmieh è artista digitale, designer e architetto libanese; vive a Brooklyn. Il suo lavoro si basa sul rapporto fra arte e tecnologia e varia da installazioni per spazi fisici a oggetti interattivi e esperienze digitali. Gholmieh si concentra sul lato giocoso e inaspettato della cose, cercando di spezzare i confini delle tradizionali narrative attraverso l'unione di fisico e digitale. Ha conseguito un MFA in Design and Technology alla Parsons di New York e un BA in architettura all'American University of Beirut. Il suo lavoro è stato esposto a Tribeca Film Festival Interactive, Creative Tech Week, SXSW e NYC Media Lab.

## **Guido Segni**

Guido Segni vive e lavora in Italia, all'estero e in Internet nell'intersezione tra arte, cultura dei nuovi media e allucinazioni digitali. Co-fondatore del gruppo Les Liens Invisibles, ha esposto internazionalmente in gallerie, musei (MAXXI Rome, New School of New York, KUMU Art Museum of Talinn) e festival di arte contemporanea e nuovi media (International Venice Biennale, Piemonte SHARE Festival, Transmediale). Recentemente è stato selezionato per la Art Division del 20th Japan Media Arts Festival (2017), è stato finalista del Prize Arte Laguna nel 2016 e ha vinto una menzione onoraria al Festival Transmediale di Berlino (2011) con Les Liens Invisibles. Attualmente insegna all'Accademia di Belle Arti di Carrara e dirige lo spazio online Green Cube Gallery.

## **Antonio "Creo" Daniele**

Antonio "Creo" Daniele è un artista italiano che vive e lavora a Londra. Attualmente sta conseguendo un dottorato di ricerca in Media and Art Technology presso la Queen Mary University of London, indagando l'espressività umana e artificiale attraverso il disegno e l'intelligenza artificiale. Ha conseguito un MA con lode in Computational Arts alla Goldsmiths, University of London, dove si è laureato nel 2015 con un progetto di tesi intitolato "This Is Not Private". Il progetto è stato definito da Antonio stesso come un ritratto interattivo ed empatico, in cui l'utilizzo di tecnologie d'avanguardia, come il riconoscimento facciale e l'affective computing, sono impiegate per esplorare il fenomeno dell'empatia come meta-linguaggio. L'installazione che ne deriva è stata presentata, tra gli altri, su WIRED US, WIRED Japan, The Creators Project Italy e Prosthetic Knowledge. Il progetto è stato anche selezionato per la XXI Triennale Milano e per la mostra CHI2016. Antonio ha anche lavorato per importanti aziende come, ad esempio, Nike, Samsung e Nokia. I suoi lavori sono stati presentati in importanti festival internazionali in tutta Europa e negli USA.

## **Michele Tiberio in collaborazione con Diletta Tonatto**

Michele Tiberio sperimenta scultura e installazioni, concentrandosi sul processo e sul risultato inaspettato. Nei suoi lavori la necessità del controllo viene forzatamente messa da parte per lasciare spazio invece alle possibilità del casuale e dell'incontrollato, un processo che investe l'artista, lo spettatore, ma soprattutto i materiali di volta in volta utilizzati, dei quali Tiberio indaga le molteplici possibilità di assestamento e coesistenza. Questo processo

diventa una metafora della vita con cui confrontarsi continuamente, creando condizioni in cui bisogna affidarsi e accettare un risultato sconosciuto e non prevedibile a priori. La Natura e i comportamenti umani, con la loro imprevedibilità, entrano di forza all'interno del lavoro dell'artista, che li segmenta e analizza per poi ricomporli in una sintesi nuova.

Nasce a Palermo nel 1987, studia fotografia e design in Italia e termina i suoi studi al Royal College of Art e all'Imperial College of London. Inizia la sua carriera come designer e ingegnere, prima di dedicarsi alla scultura e alle installazioni. I suoi lavori sono stati in mostra anche alla Welcome Collection di Londra, a Palazzo Costantino a Palermo e nell'atelier dell'Istituto di Cultura Austriaco di Roma. Nel 2017 c'è stata la sua esposizione personale presso Francesco Pantaleone Arte Contemporanea. È stato selezionato dalla Fondazione Merz per Meteore in Giardino, che si terrà a Torino nell'estate 2019.

Diletta Tonatto è ricercatrice accademica e direttore artistico della maison di profumi Tonatto Profumi. Il suo lavoro e i suoi studi si concentrano sul ruolo dei profumi e dell'olfatto nella società odierna. Vivendo il profumo come un'esperienza liminale, a metà fra passato, presente e futuro, Diletta è attratta dalle storie, silenziose, ma allo stesso tempo potenti ed emotive, che impalpabili molecole di fragranza riescono a sprigionare. Vincitore di un premio di profumeria artistica (Cafleurebon 2016, 2018), il suo lavoro si sposa con arte e design per creare moderni ritratti olfattivi e antidoti rituali allo stress della vita contemporanea.

### **Adam Basanta**

Il lavoro di Adam Basanta esplora le pratiche tecnologiche come performance attive, partecipative e multisensoriali, simbolo dell'operato umano, culturale, materiale e computazionale. Nato a Tel-Aviv e cresciuto a Vancouver, Basanta vive e lavora a Montréal dal 2010. In origine studia composizione musicale contemporanea, per poi approdare ad una pratica artistica che si serve di diversi media. Dal 2015, i suoi lavori sono stati esposti in gallerie e istituzioni come il Fotomuseum Winterthur (Winterthur, Svizzera), l'Arsenal Art Contemporain (Montréal), la Galerie Charlot (Parigi), il Centro Nazionale delle Arti di Tokyo, la V Moscow International Biennale for Young Art, la galleria Carroll / Fletcher Gallery di Londra, la galleria American Medium (New York), il Museu Serralves (Porto), la Edith-Russ-Haus für Medienkunst (Oldenburg, Germania), la York Art Gallery e il Center for Contemporary Arts a Santa Fe, negli Stati Uniti. Ha vinto alcuni premi internazionali, come il Japan Media Arts Prize nel 2016 e l'Aesthetica Art Prize nel 2017. Nel 2018 è stato candidato per il Sobey Art Award. È attualmente rappresentato dalla galleria Ellephant di

Montréal. Come compositore sperimentale e performer, realizza in tutto il mondo concerti, performance live e registrazioni musicali.

## **Daniele Spanò**

Dopo una formazione da scenografo, inizia il lavoro di regista ed artista visivo. Come videoartista predilige la videoproiezione ma, negli ultimi anni, la sua ricerca lo ha spinto verso una continua contaminazione dei linguaggi e dei protocolli digitali, al fine di creare ambienti multisensoriali ed immersivi, utilizzando suono, luce ed elementi cinetici. Tra gli interventi più importanti: la video installazione site-specific *Il Giardino dei sogni* in collaborazione con Luca Brinchi, inserita all'interno della mostra su Giorgione a Palazzo Venezia di Roma; la realizzazione dello show multimediale per la presentazione della collezione Gucci autunno inverno 16/17, nuovamente in collaborazione con Luca Brinchi; *Linea di Fuga*, installazione multimediale annessa alla collezione del MAP (Museo Agro Pontino – Pontinia, 2016); *Pneuma*, installazione site-specific presentata in occasione della 56° edizione del Festival dei Due Mondi (Spoleto, 2016); *Atto Primo*, installazione multimediale site specific presso la Chiesa degli Artisti (Piazza del Popolo, Roma, 2013); *Rifrazioni permanenti* del 2011 in Piazza Colonna, Roma, promosso dalla Presidenza del Consiglio, Ministero del Turismo e MiBAC. Nel febbraio 2011 viene selezionato dal regista e artista Takeshi Kitano per rappresentare il fermento artistico della città di Roma. Dal 2012 al 2015 è consulente artistico per la Fondazione Romaeuropa e fa parte del comitato scientifico di Digital Life. Con Luca Brinchi firma video per numerosi spettacoli; per citarne solo alcuni: "Hamlet" di Andrea Baracco, "Ritratto di una Capitale" per la regia di Fabrizio Arcuri, "Ragazzi di Vita" di Massimo Popolizio. Nel 2016, insieme a Luca Brinchi, realizza la regia, le scene ed i video per "Aminta", prodotto dalla Sagra Musicale Malatestiana e dal Teatro India di Roma. Come artista visivo, oltre ad esporre per privati ed associazioni no profit, espone in luoghi come il Palazzo delle Esposizioni di Roma, il Museum of the Russian Academy of Fine Arts di San Pietroburgo, la Galleria Nazionale dell'Umbria, la Centrale Montemartini di Roma, il MAP di Pontinia.