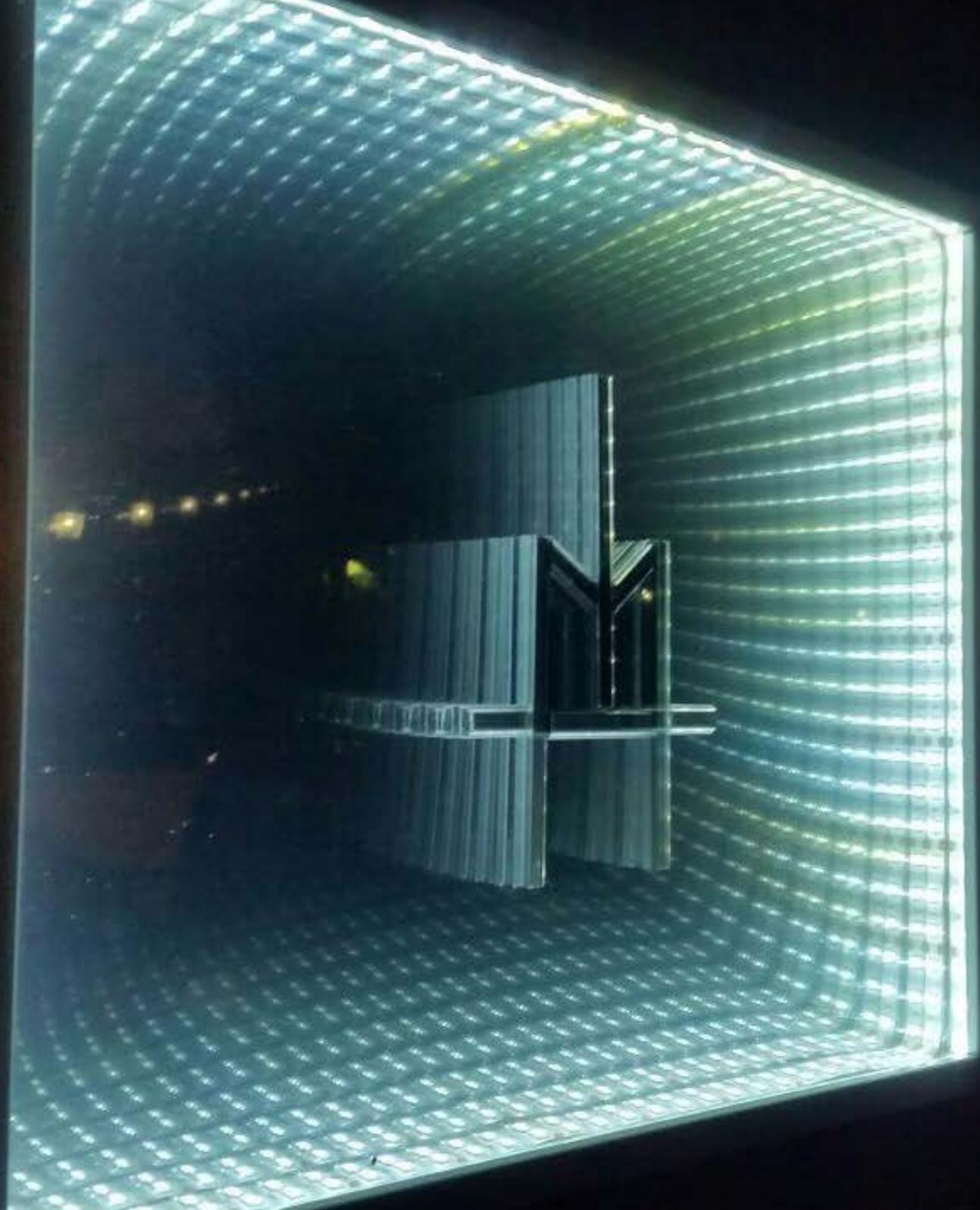


MAT TOAN

SELECTED ARTWORKS



Mat Toan (1976 Matera) è un artista che vive e lavora a Roma. Ha frequentato la facoltà di Ingegneria Elettronica presso l'università La Sapienza di Roma e conseguito la Laurea con lode in Arti Multimediali e Tecnologiche all'Accademia di Belle Arti di Roma. Il complesso rapporto tra Uomo e Natura mediato dalla Tecnologia è il concetto alla base della sua ricerca. Tematiche come l'impatto della tecnologia sulla vita dell'uomo, l'Intelligenza Artificiale, Realtà Analogica / Realtà Virtuale e il modo in cui queste si integrano nella società contemporanea, vengono indagate attraverso l'utilizzo di diversi linguaggi che vanno dai più classici, come la fotografia e il video, alle installazioni multimediali fino ad arrivare a filtri digitali, ologrammi interattivi e lavori in AR/VR.

Mat Toan (1976 Matera) is an artist who lives and works in Rome. He attended the faculty of Electronic Engineering at the La Sapienza University of Rome and graduated with honors in Multimedia and Technological Arts at the Academy of Fine Arts in Rome. The complex relationship between Human being and Nature mediated by Technology is the concept behind his research. Topics such as the impact of technology on human life, Artificial Intelligence, Analog Reality / Virtual Reality and the way in which these are integrated in contemporary society, are investigated through the use of different languages ranging from the most classic, such as photography and video, to multimedia installations up to digital filters, interactive holograms and AR / VR works.

Selezione Mostre Collettive:

2021 CITYA 2021: City as a Medium - progetto internazionale in sei città nel mondo: Beijing, Hong Kong, Macao, Tallinn, Roma e San Francisco - curato da Jenny Balisle (San Francisco), Janet Fong (Hong Kong), Kang Li (Beijing), Cecilia Casorati, Miriam Mirolla, Laura Scaringella (Roma), Kati Ots (Tallinn), Juliana Chan (Macao);

2021 THE CURE Mostra diffusa Arte Contemporanea - a cura di Alexander Larrarte - Corato (BA);

2019 MAKER FAIRE ROMA - Edizione Europea - Sezione Arte Contemporanea curata da Valentino Catricalà;

2019 MICROCOSMO visioni di paesaggi contemporanei dal mondo - Museo Palazzo Doria Pamphilj - a cura di Antonio Trimani e Monica Di Gregorio - Valmontone (RM);

2018 Robotics Festival di Arte e Robotica, Digital Nature la nuova interazione uomo macchina - Esposizione Internazionale Centrale Idro Dinamica del Porto Vecchio - a cura di Maria Campitelli/GRUPPO78 con la collaborazione di Valentino Catricalà/PoetronicArt - Trieste (Ts);

2018 Happening - Museo delle Tavole Palatine, Tempio di Hera - Metaponto (Mt);

2018 The Great Convergence: Natural and Artificial Intelligence Media Art Festival - MAXXI Museo delle Arti del XXI secolo - promosso da Fondazione Mondo Digitale, direttore artistico Valentino Catricalà, comitato curatoriale: Isabella Indolfi Media Art Curator, Veronica D'Auria Chief Curator C.A.R.M.A., Laura Leuzzi University of Dundee, Valentina Ravaglia Assistant Curator Tate Modern - Roma (Rm);

2018 RomeCup 2018 Università Campus Bio-Medico di Roma - Roma (Rm);

2018 MEMEnto Internet Semper, a cura di Chiara Passa - Accademia di Belle Arti di Roma - Roma (Rm);

Selected Group Exhibition:

2021 CITYA 2021: City as a Medium - international project in six cities around the world: Beijing, Hong Kong, Macao, Tallinn, Rome and San Francisco - curated by Jenny Balisle (San Francisco), Janet Fong (Hong Kong), Kang Li (Beijing), Cecilia Casorati, Miriam Mirolla, Laura Scaringella (Rome), Kati Ots (Tallinn), Juliana Chan (Macao);

2021 THE CURE Contemporary Video Art exhibition - curated by Alexander Larrarte - Corato (BA);

2019 MAKER FAIRE ROME - European Edition - Contemporary Art Section curated by Valentino Catricalà;

2019 MICROCOSMO visions of contemporary landscapes from the world - Palazzo Doria Pamphilj Museum - curated by Antonio Trimani and Monica Di Gregorio - Valmontone (RM);

2018 Robotics Festival of Art and Robotics, Digital Nature the new man-machine interaction - Central International Exhibition Hydro-Dynamic of Porto Vecchio - curated by Maria Campitelli / GRUPPO78 with the collaboration of Valentino Catricalà / PoetronicArt - Trieste (Ts);

2018 Happening - Palatine Tables Museum, HeraTemple - Metaponto (Mt);

2018 The Great Convergence: Natural and Artificial Intelligence Media Art Festival - MAXXI Museum of XXI Century Arts - promoted by Fondazione Mondo Digitale, artistic director Valentino Catricalà, curatorial committee: Isabella Indolfi Media Art Curator, Veronica D'Auria Chief Curator CARMA, Laura Leuzzi University of Dundee, Valentina Ravaglia Assistant Curator Tate Modern - Rome (Rm);

2018 RomeCup 2018 Campus Bio-Medico University of Rome - Rome (Rm);

2018 MEMEnto Internet Semper, curated by Chiara Passa - Academy of Fine Arts of Rome - Rome (Rm);

2018 Tiny Biennale, curated by Susan Moore - Gallery of Art Temple Univer-

2018 Tiny Biennale, a cura di Susan Moore - Gallery of Art Temple University Rome – Roma (Rm);

2017 Ricognizioni. Dai BoCs Art i linguaggi del contemporaneo, a cura di Alberto Dambruoso, BoCs Art Museum – Cosenza (Cs);

2017 Limiti e Confini a cura di Sabino Maria Frassà, Grande Museo del Duomo di Milano – Milano(Mi);

2017 Combat Prize, Fortezza vecchia – Livorno (Li);

2017 Nuvola Creativa Festival delle Arti II Edizione – Living Nature, a cura di Antonietta Campilongo, Macro Testaccio – Roma (Rm);

2017 Floralia – Dialogo senza tempo, a cura di Antonietta Campilongo e Jada Mucerino, Case Romane del Celio – Roma (Rm).

Residenze:

2017 Daunia Land Art - curata da Giacomo Zaza - Artista tutor Lázaro Saavedra - Foggia (Italia);

2017 BoCs Art - curata da Alberto Dambruoso - Cosenza (Italia).

Workshop:

2021 Agrupación Señor Serrano - Accademia di Belle Arti di Roma;

2021 La “Macchina” Tecnologica – “Grand tour” nel mondo della scenografia digitale – Digital choreography systems, Scenography of Light, Augmented Reality & Virtual Set - Claudio Leggeri, Massimo Ghiani, Roberto “Jerry” Romani, a cura di Maria Teresa Rinaldi e Bruno Bucci - Accademia di Belle Arti di Roma.

Progetti Speciali:

2018 Performer in ART WILL NEVER DIE, performance ideata e curata da Fabio Sargentini ed Elsa Agalbato, Galleria Nazionale d’Arte Moderna di Roma – Roma (Rm).

Talks:

2019 Incontro con l’artista - all’interno di Microcosmo. Visioni di paesaggi dal mondo - Museo di Palazzo Doria Pamphilj;

sity Rome - Rome (Rm);

2017 Reconnaissance. From the BoCs Art the languages of the contemporary, curated by Alberto Dambruoso, BoCs Art Museum - Cosenza (Cs);

2017 Limits and Borders curated by Sabino Maria Frassà, Great Museum of Milano Cathedral - Milan (Mi);

2017 Combat Prize, Fortezza vecchia - Livorno (Li);

2017 Creative Cloud Festival of Arts II Edition - Living Nature, curated by Antonietta Campilongo, Macro Testaccio - Rome (Rm);

2017 Floralia - Timeless dialogue, curated by Antonietta Campilongo and Jada Mucerino, Case Romane del Celio - Rome (Rm).

Residences:

2017 Daunia Land Art - curated by Giacomo Zaza - Tutor artist Lázaro Saavedra - Foggia (Italy);

2017 BoCs Art - curated by Alberto Dambruoso - Cosenza (Italy).

Workshop:

2021 Agrupación Señor Serrano - Academy of Fine Art of Rome;

2021 La “Macchina” Tecnologica – “Grand tour” nel mondo della scenografia digitale – Digital choreography systems, Scenography of Light, Augmented Reality & Virtual Set - Claudio Leggeri, Massimo Ghiani, Roberto “Jerry” Romani, a curated by Maria Teresa Rinaldi e Bruno Bucci - Academy of Fine Art of Rome.

Special projects:

2018 Performer in ART WILL NEVER DIE, performance designed e curated by Fabio Sargentini and Elsa Agalbato, National Gallery of Modern Art of Rome - Rome (Rm);

Talks:

2019 Meeting with the artist - inside Microcosmo. Visions of landscapes from the world - Museum of Palazzo Doria Pamphilj

2018 Presentation of the project and research - Rome Cup - University

2018 Presentazione progetto e ricerca - Rome Cup - Università Campus Biomedico di Roma.

Premi:

2018 finalista Rome Cup - Università Campus Biomedico - Roma;

2017 finalista Premio Cramum con un'opera realizzata assieme all'artista Pamela Pintus - Milano;

2017 finalista Premii Combat - Livorno.

Sue opere sono presenti in collezioni private, nella collezione permanente del Museo della Seta di Mendicino e nella collezione permanente del Museo di Arte Contemporanea della città di Cosenza, BoCs Art Museum.

Campus Biomedico of Rome;

Awards:

2018 Rome Cup finalist - Campus Biomedico University - Rome;

2017 Cramum Prize finalist with a work created together with the artist Pamela Pintus - Milan;

2017 Combat Prize finalist - Livorno.

His works are present in private collections, in the collection permanent collection of the Mendicino Silk Museum and in the permanent collection of BoCs Art Museum, the Contemporary Art Museum of Cosenza,

Rumors 2021

Rumors è un progetto site-specific. Consiste nel rilevamento di suoni che caratterizzano un paesaggio urbano e della loro rappresentazione in due forme visive diverse.

La prima nel linguaggio dei segni attraverso la loro onomatopea, mentre la seconda nella rappresentazione visiva del dato digitale puro del suono rilevato.

L'idea è quella di fruire il paesaggio sonoro attraverso un altro medium offrendo la possibilità anche ai non udenti di rendersi conto di ciò che caratterizza quello specifico luogo.

E' prevista l'installazione di immagini su cartelloni pubblicitari e di video visibili su video-wall.

Le immagini e i video cambieranno a seconda dei linguaggi dei segni del paese in cui il progetto viene sviluppato.

Rumors è stato selezionato per far parte di CITYA 2021: City as a Medium, progetto artistico internazionale a lungo termine di scambio d'arte tra sei grandi città attraverso istituzioni e organizzazioni d'arte.

Rumors is a site-specific project. Consists in the detection of sounds that characterize an urban landscape and their representation in two different visual forms.

The first in the language of signs through their onomatopoeia, while the second in the visual representation of the pure digital data of the detected sound.

The idea is to enjoy the soundscape through another medium, offering the deaf people the opportunity to become aware of what characterizes that specific place.

The installation of images on billboards and of videos visible on



RUMORS
Alcuni esempi di installazione
su cartelloni pubblicitari nelle città

video walls is foreseen.

The images and videos will change according to the sign languages of the country where the project is being developed.

Rumors was selected to be part of CITYA 2021: City as a Medium, long-term international art project for the exchange of art between six major cities through art institutions and organizations.

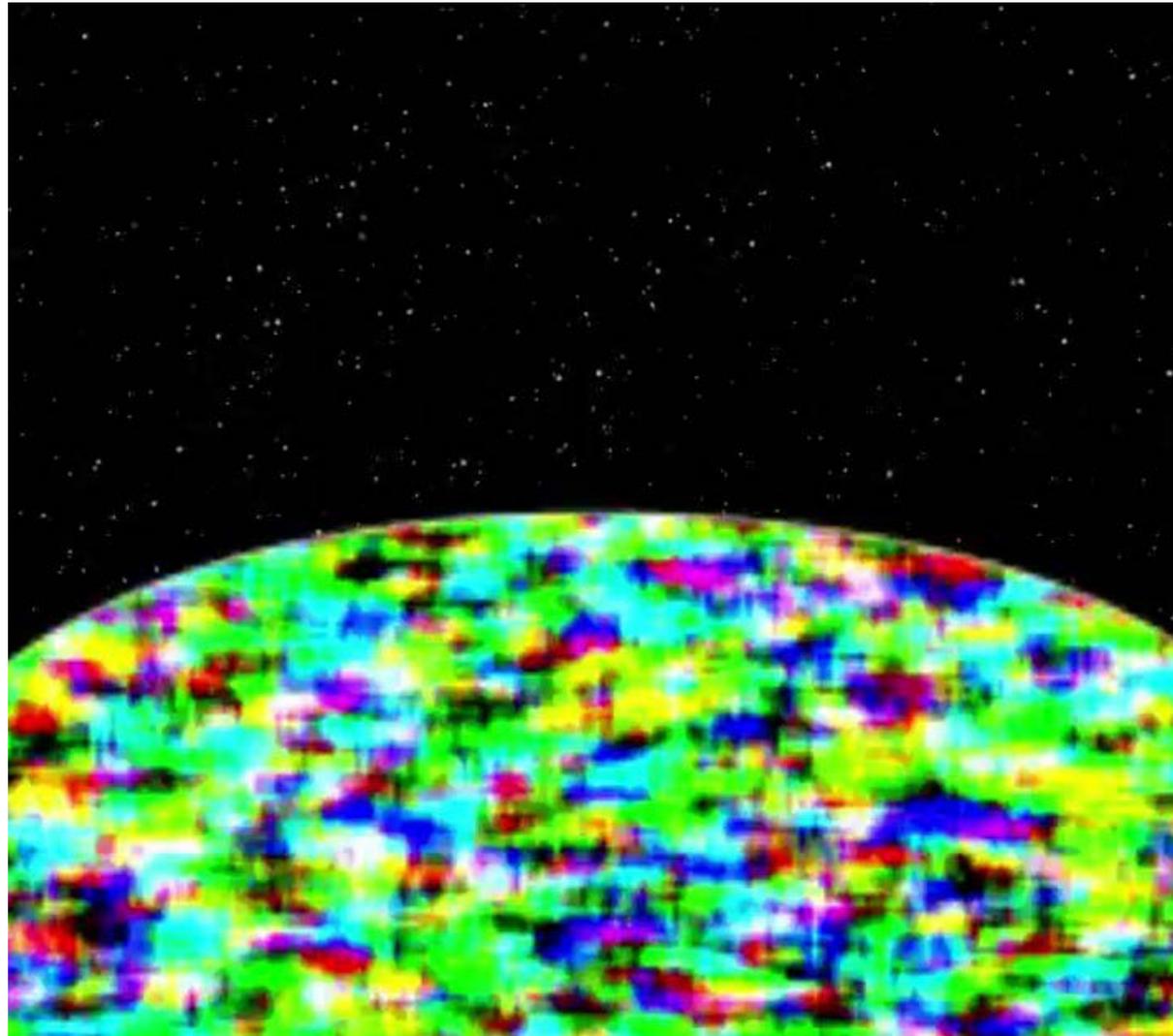


RUMORS
Alcuni esempi di installazione video
nei videowall pubblicitari nelle stazioni delle città

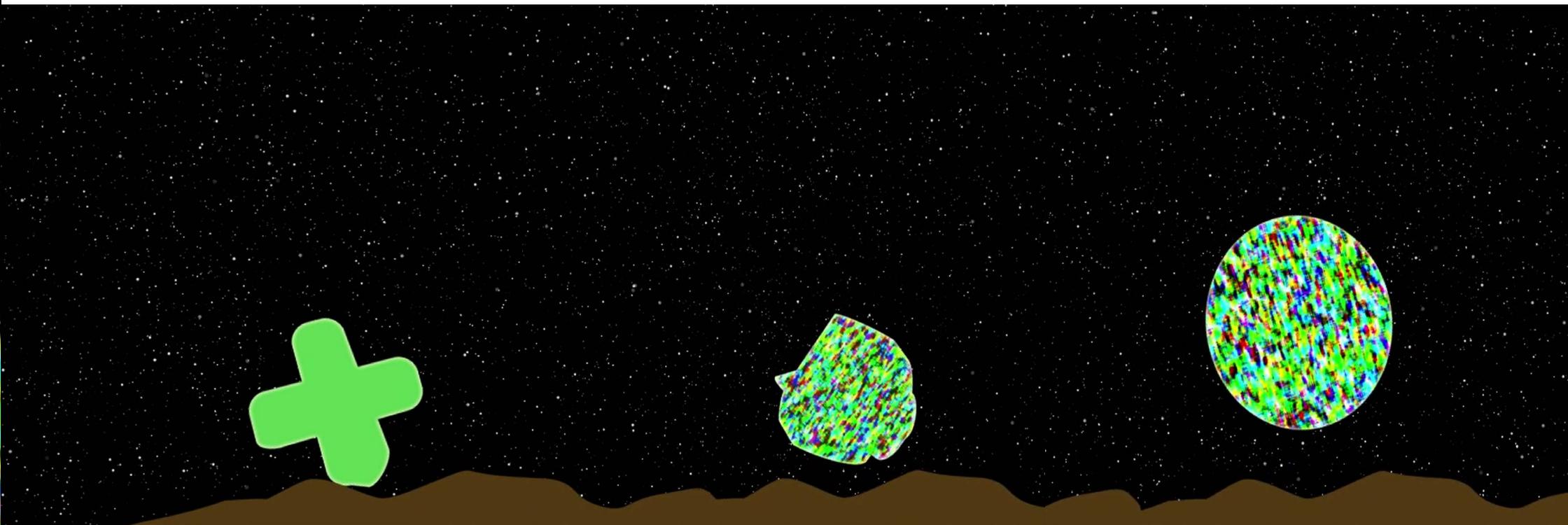
Keep Rolling
2021

Opera video in stile gaming dedicata al complesso rapporto tra arte, natura e tecnologia, non senza allusione al presente pandemico. La croce verde, tradizionalmente simbolo della farmacia e metafora della conoscenza scientifica, precipita al suolo. Rotolando si trasforma in una sfera, cellula ma anche virus. Il glitch che la caratterizza da un lato testimonia il processo di trasformazione in atto, dall'altro si rivela errore di sistema attraverso cui scrutare i processi interni al sistema stesso. La sfera si allarga fino a mutarsi in orizzonte. Il notturno si trasforma in paesaggio diurno. Il cielo richiama alla memoria il desktop di Windows ma il tradizionale prato verde è qui sostituito da un orizzonte glitch, paesaggio in definizione e inquietante allusione ad un futuro incerto. (Carmelo Cipriani)

Gaming-style video dedicated to the complex relationship between art, nature and technology, not without allusion to the present pandemic. The green cross, traditionally a symbol of pharmacy and a metaphor for scientific knowledge, falls to the ground. Rolling it turns into a sphere, a cell but also a virus. The glitch that characterizes it on the one hand testifies to the transformation process in progress, on the other it reveals itself as a system error through which to scrutinize the processes within the system itself. The sphere expands until it changes into a horizon. The nocturne transforms into a day landscape. The sky recalls the Windows desktop but the traditional green lawn is here replaced by a glitch horizon, a landscape in definition and a disturbing allusion to an uncertain future. (Carmelo Cipriani)

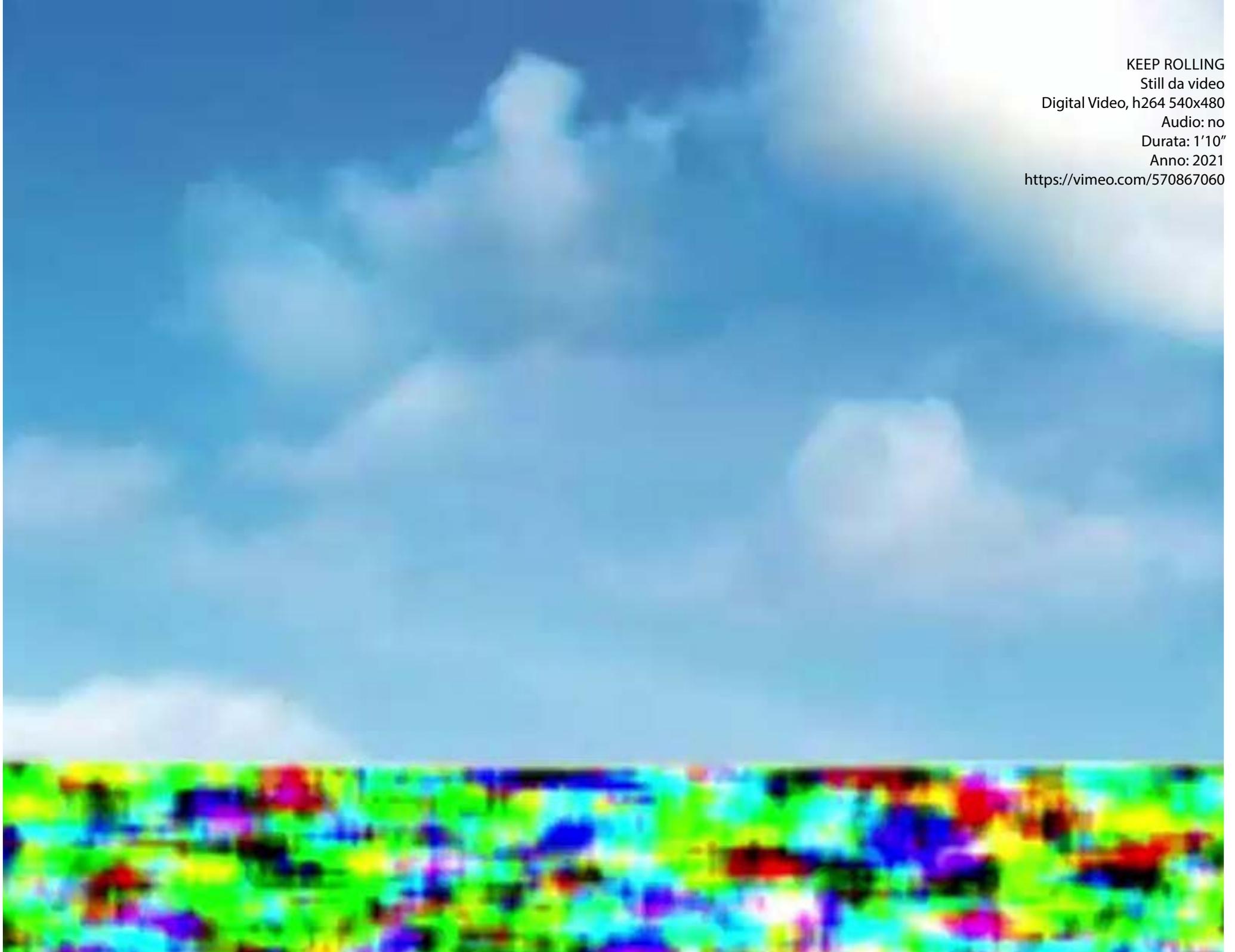


KEEP ROLLING
Digital Video, h264 540x480
Audio: no
Durata: 1'10"
Anno: 2021
<https://vimeo.com/570867060>



KEEP ROLLING
Still da video
Digital Video, h264 540x480
Audio: no
Durata: 1'10"
Anno: 2021
<https://vimeo.com/570867060>

KEEP ROLLING
Still da video
Digital Video, h264 540x480
Audio: no
Durata: 1'10"
Anno: 2021
<https://vimeo.com/570867060>



Salvator Mundi 2.0
2019

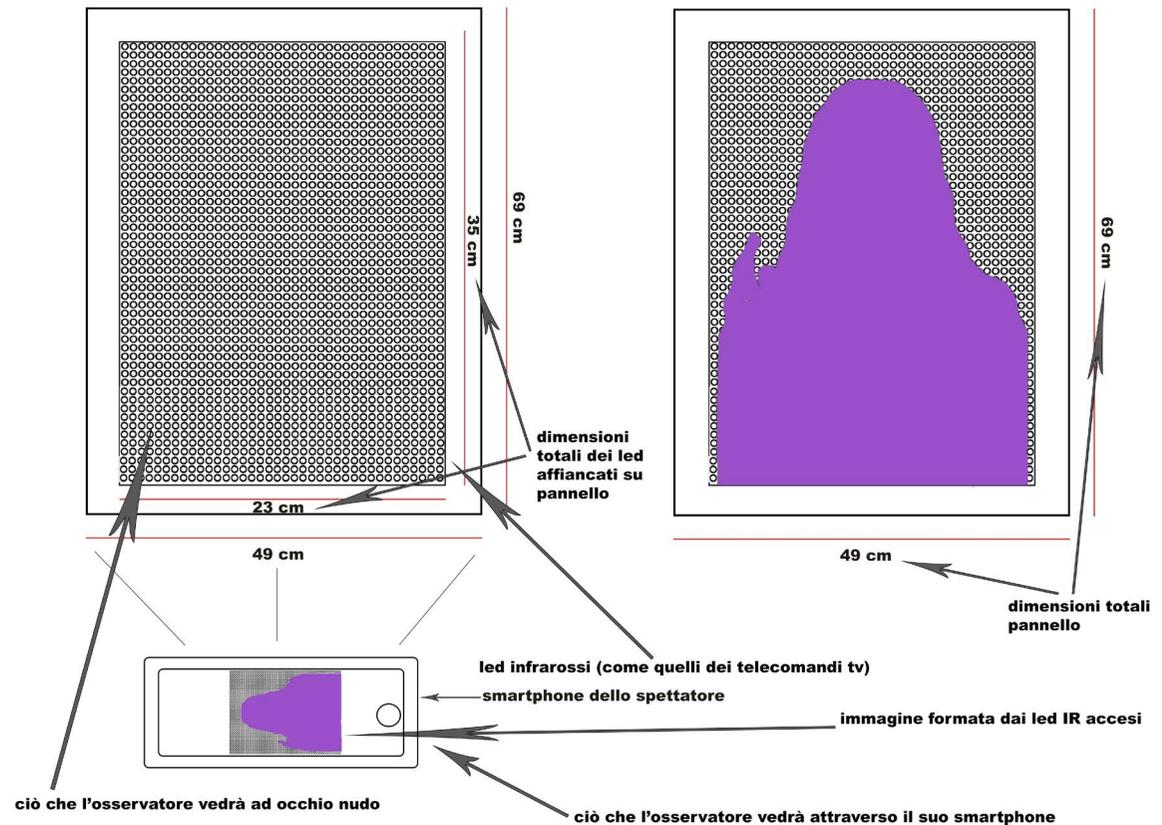
Chi guarda attraverso una finestra aperta vede meno cose di colui che guarda attraverso una finestra chiusa. (Charles Baudelaire)

Attraverso la rielaborazione del celebre dipinto 'Salvator Mundi' di Leonardo da Vinci, (opera databile con molta probabilità nel 1499, in cui viene raffigurato frontalmente Cristo) si pone lo spettatore di fronte ad un'immagine non visibile ad occhio nudo.

L'immagine in questione rientra nel campo del non visibile, configurandosi come un ossimoro della definizione di immagine stessa.

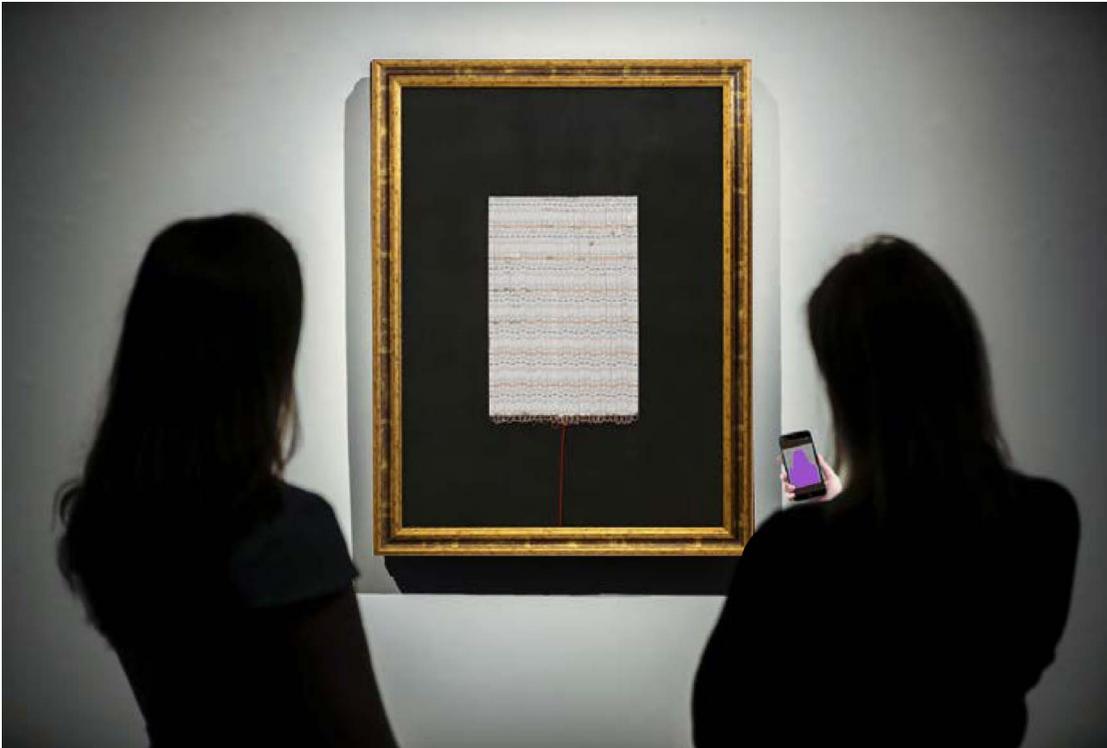
Allo stesso tempo avvicinandosi al concetto di visione nella religione in cui, per visione, si intende una comprensione immediata, attraverso un occhio interiore che solo alcuni hanno, così questa immagine, si rivela solo attraverso il mezzo tecnologico. Essa è un'immagine che esiste solo se esiste il mezzo attraverso il quale poterlo osservare o per meglio dire, solo in quel caso si rivela.

Infatti solo attraverso 'occhi digitali' sarà possibile vedere ciò che è raffigurato in questo quadro. Mentre in alcune mostre è addirittura vietato fotografare le opere (per via del flash che se inavvertitamente inserito potrebbe determinare danni ai pigmenti contenuti nei colori) in questo caso sarà necessario attivare la fotocamera del cellulare, perché esso è l'unico modo per poter vedere ciò che si cela sotto i nostri occhi. Un tempo, solo in chi aveva fede, la visione di una immagine sacra innescava una visione alta ed altra, allo stesso modo questo lavoro e questa visione si rivelerà solo di fronte ad uno sguardo di 'occhi digitali'. Qui la tecnologia si pone come condizione necessaria alla visione.



Salvator Mundi 2.0
2019

Those who look through an open window see fewer things than those who look through a closed window. (Charles Baudelaire)

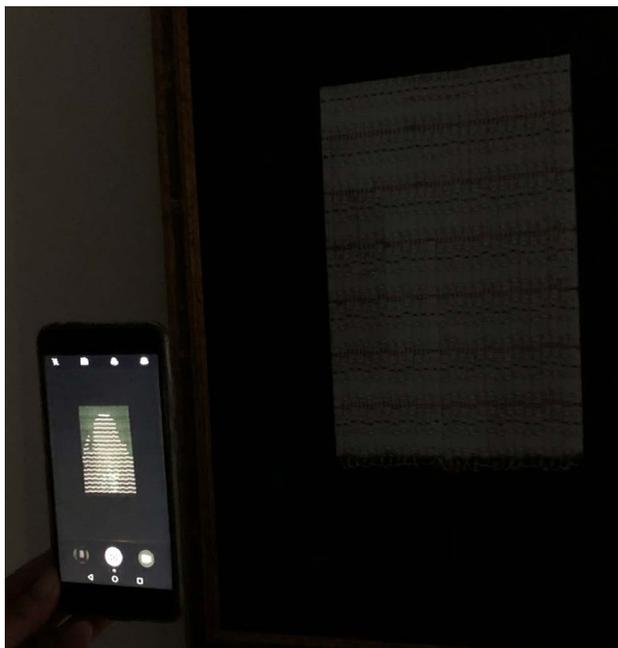
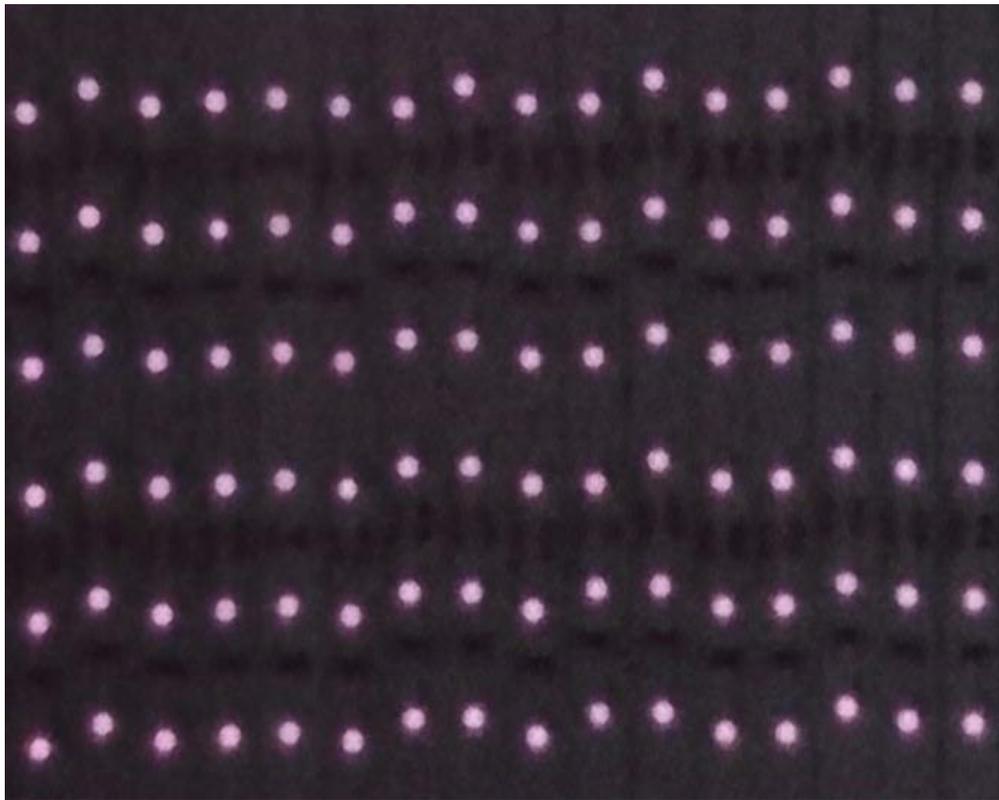


Through a reworking of the famous painting 'Salvator Mundi' by Leonardo da Vinci, (a work most likely datable to 1499, in which Christ is depicted frontally) with this work, I place the viewer in front of an image not visible to the naked eye.

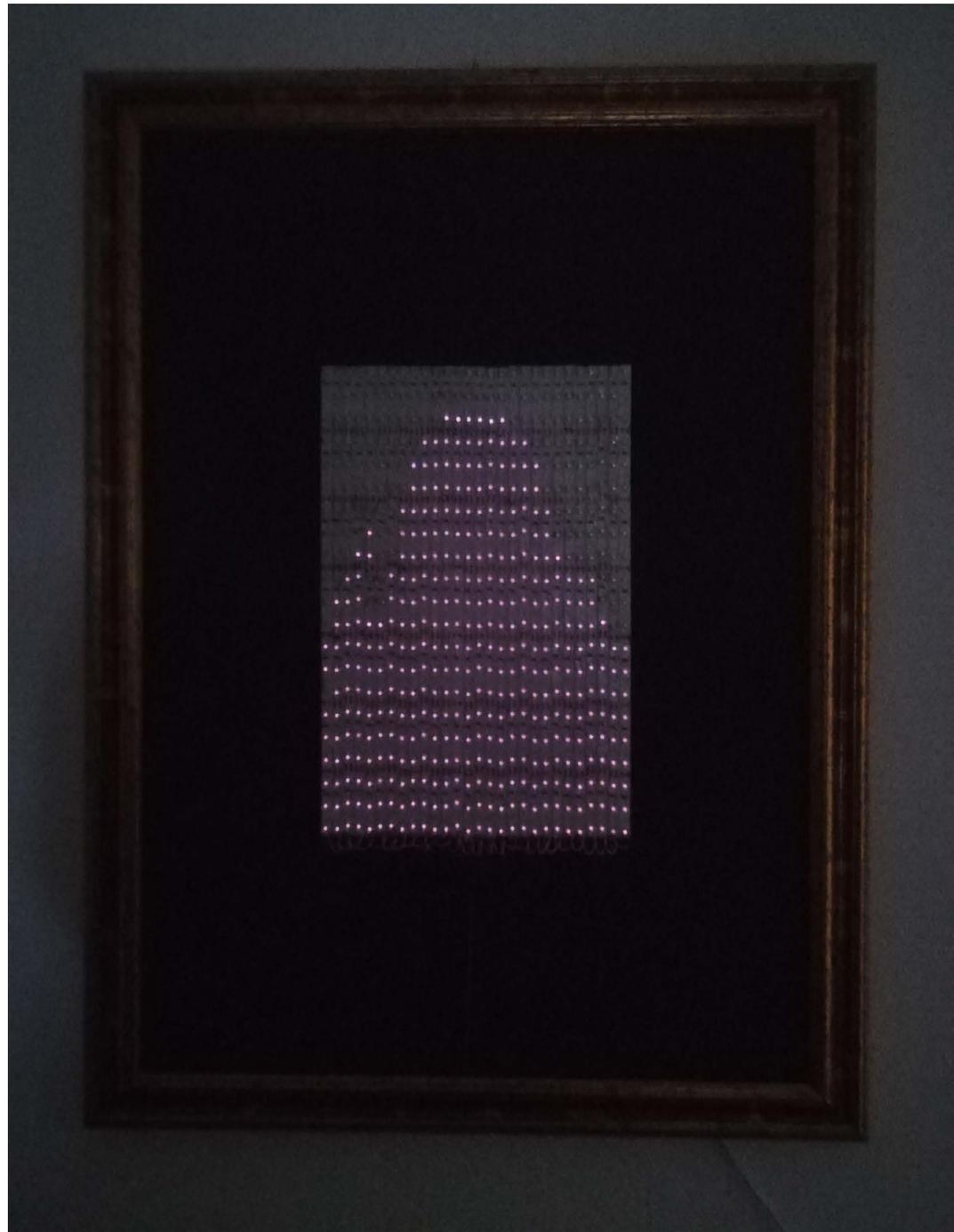
The image in question falls within the field of the invisible, configuring itself as an oxymoron of the definition of the image itself. At the same time approaching the concept of vision in religion in which, by vision, we mean an immediate understanding, through an inner eye that only some have, so this image is revealed only through the technological means. It is an image that exists only if the means by which it can be observed exists, or rather, only in that case is it revealed.

In fact, only through 'digital eyes' will it be possible to see what is depicted in this painting. While in some exhibitions it is even forbidden to photograph the works (due to the flash which if inadvertently inserted could damage the pigments contained in the colors) in this case it will be necessary to activate the mobile phone camera, because it is the only way to see this. that is hidden before our eyes. At one time, only in those who had faith, the vision of a sacred image triggered a high and other vision, in the same way this work and this vision will be revealed only in front of a glance of 'digital eyes'. Here technology arises as a necessary condition for vision.

SALVATOR MUNDI 2.0
Wood, infrared Led, cable
78,5x58,5 cm
Anno: 2019



SALVATOR MUNDI 2.0
Wood, infrared Led, cable
78,5x58,5 cm
Anno: 2019



T - BOMB
2019

T-Bomb è il frutto di un'approfondita ricerca, tutt'ora in corso, sulle possibilità date dalla manipolazione ed ibridazione di dati. Ciò che apparentemente può sembrare il risultato di un'operazione di Glitch-art è invece un video dato dalla sequenza di immagini ottenute convertendo dati audio in dati immagine e viceversa, ibridati poi tra loro. L'immagine in questione è quella del 33° Presidente degli Stati Uniti d'America Harry S. Truman, responsabile dello sgancio della prima bomba atomica su Hiroshima e della seconda su Nagasaki, mentre il sonoro è costituito dall'ibridazione di dati audio dell'esplosione della bomba atomica ed estrapolati dal suo discorso alla Nazione.

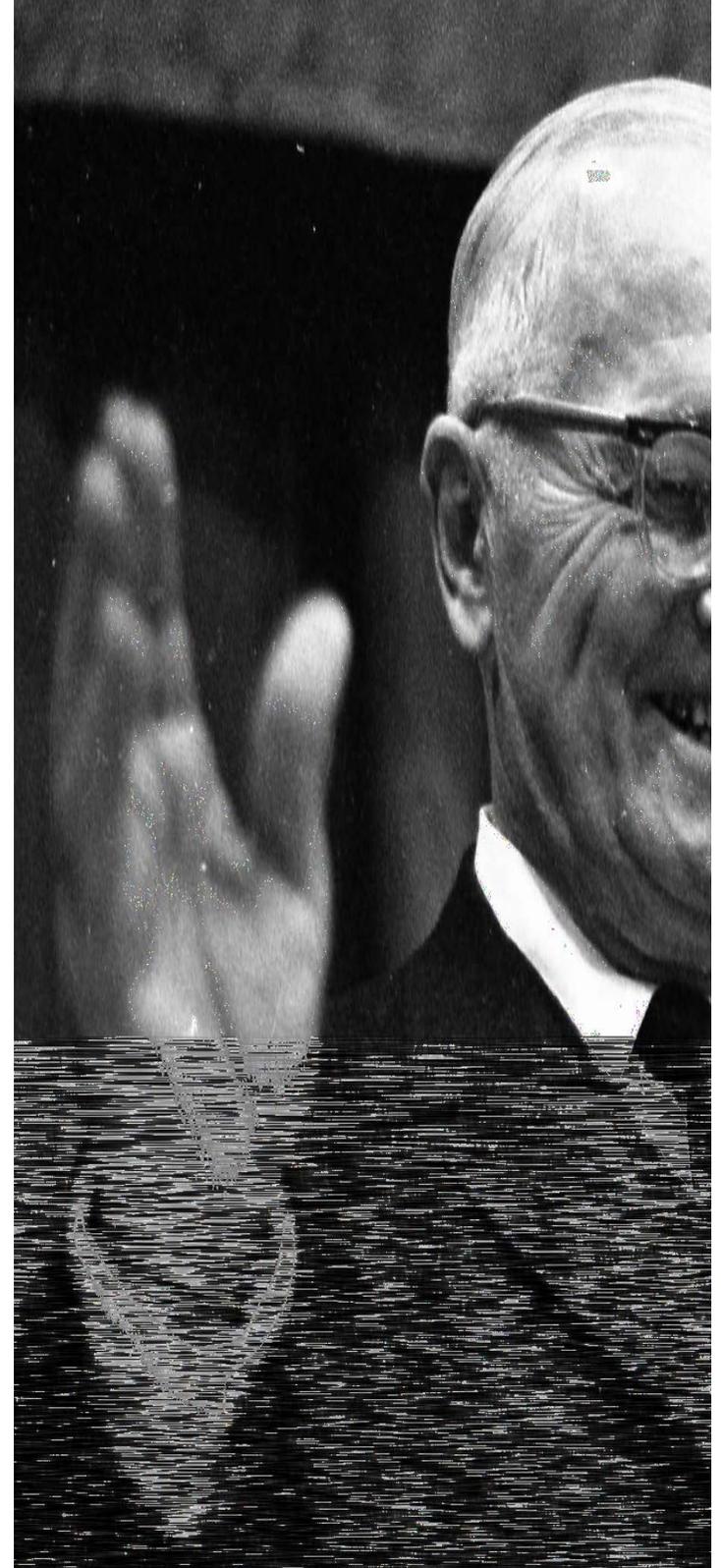
In T-Bomb si rende possibile osservare il sonoro ed ascoltare l'immagine, in un perenne logorio, metafora di come le azioni compiute da un politico possano entrare in conflitto con la sua immagine pubblica, intaccandola.

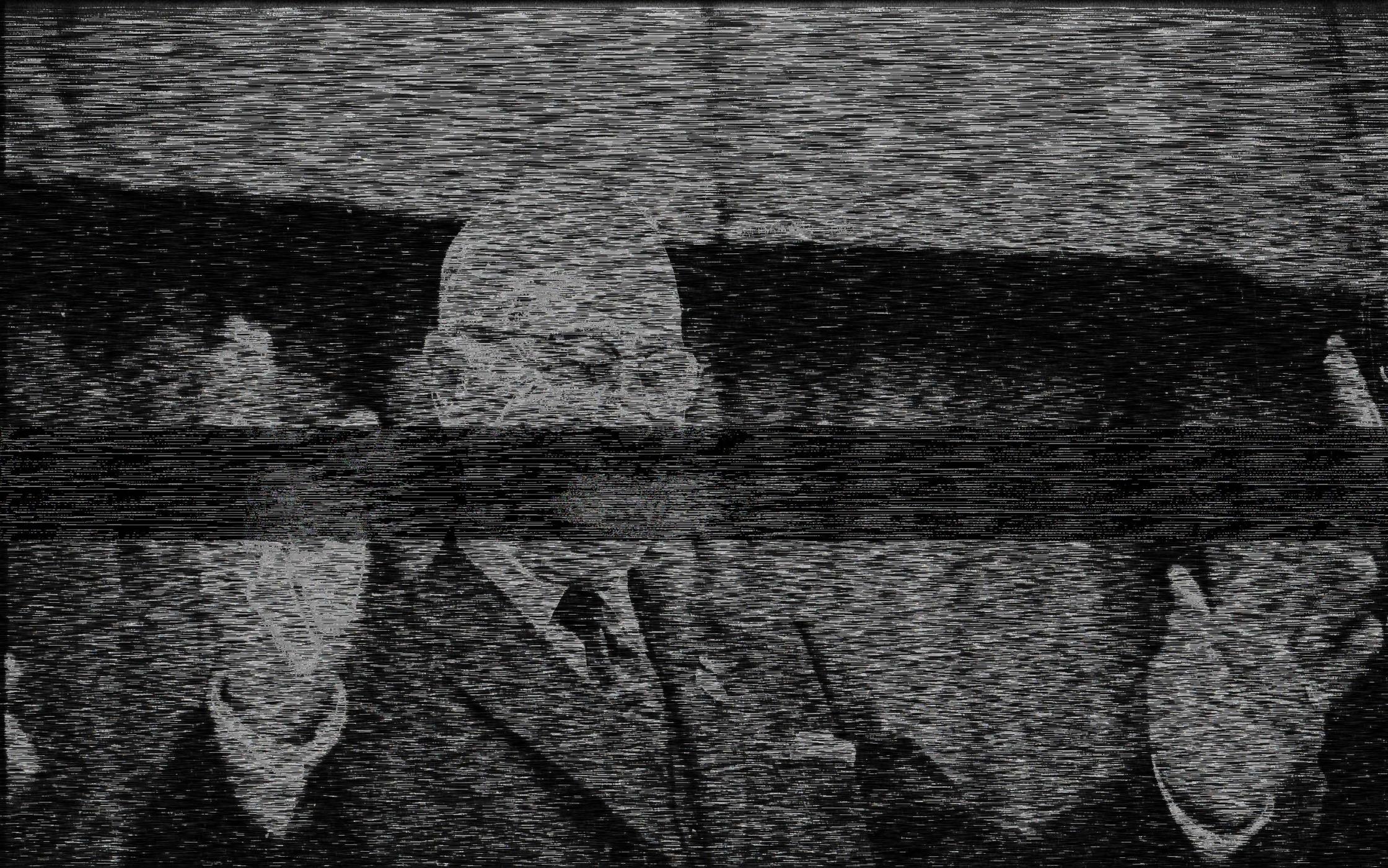
T-Bomb is the result of in-depth research, still ongoing, on the possibilities given by the manipulation and hybridization of data. What apparently may seem the result of a Glitch-art operation is instead a video given by the sequence of images obtained by converting audio data into image data and vice versa, then hybridized together. The image in question is that of the 33rd President of the United States of America Harry S. Truman, responsible for the release of the first atomic bomb on Hiroshima and the second on Nagasaki while the sound consists of the hybridization of audio data of the explosion of the atomic bomb and extrapolated from his speech to the Nation.

In T-Bomb it is possible to observe the sound and listen to the image, in a perennial wear and tear, a metaphor of how the actions performed by a politician can conflict with his public image, affecting it.

T - BOMB (still video)
video 1'21"
2019

<https://vimeo.com/390755887>





T - BOMB (still video)
video 1'21"
2019

ANCORA
2019

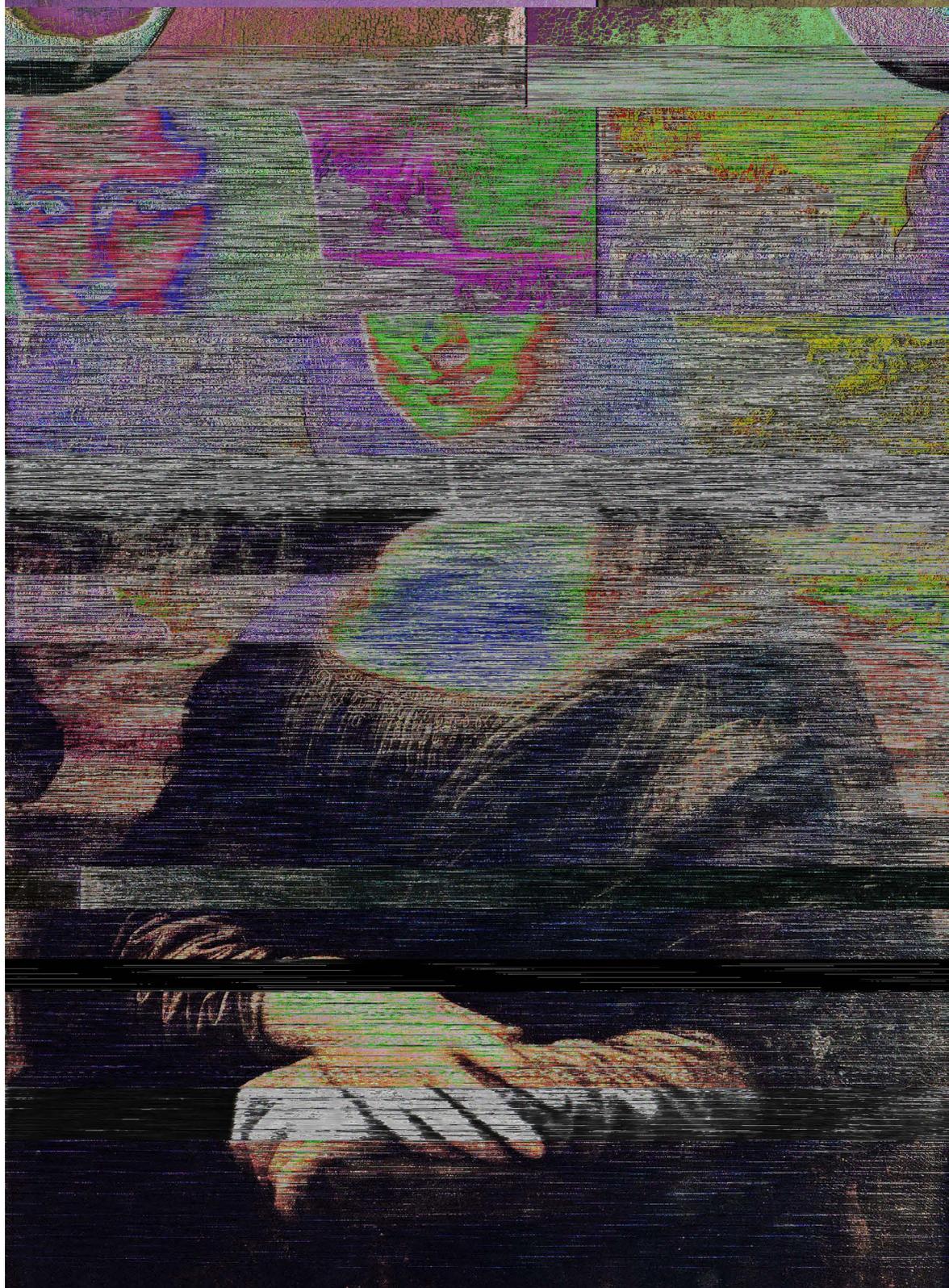
Quest' opera è frutto di una ricerca, ancora in corso, sulla manipolazione e ibridazione dei dati digitali. Nello specifico l'immagine iconica della Gioconda viene trasfigurata, corrompendo i dati dell'immagine con dati audio/video di un film hard su Leonardo da Vinci.

L'intento è quello di muovere una riflessione sul valore che le Icone assumono nella contemporaneità e sul rapporto consumistico che si ha con esse.

This work is the result of ongoing research on the manipulation and hybridization of digital data. Specifically, the iconic image of the Mona Lisa is transfigured, corrupting the image data with audio / video data of an hard film about Leonardo da Vinci.

The intent is to move a reflection on the value that Icons assume in the contemporary world and on the consumerist relationship with them.

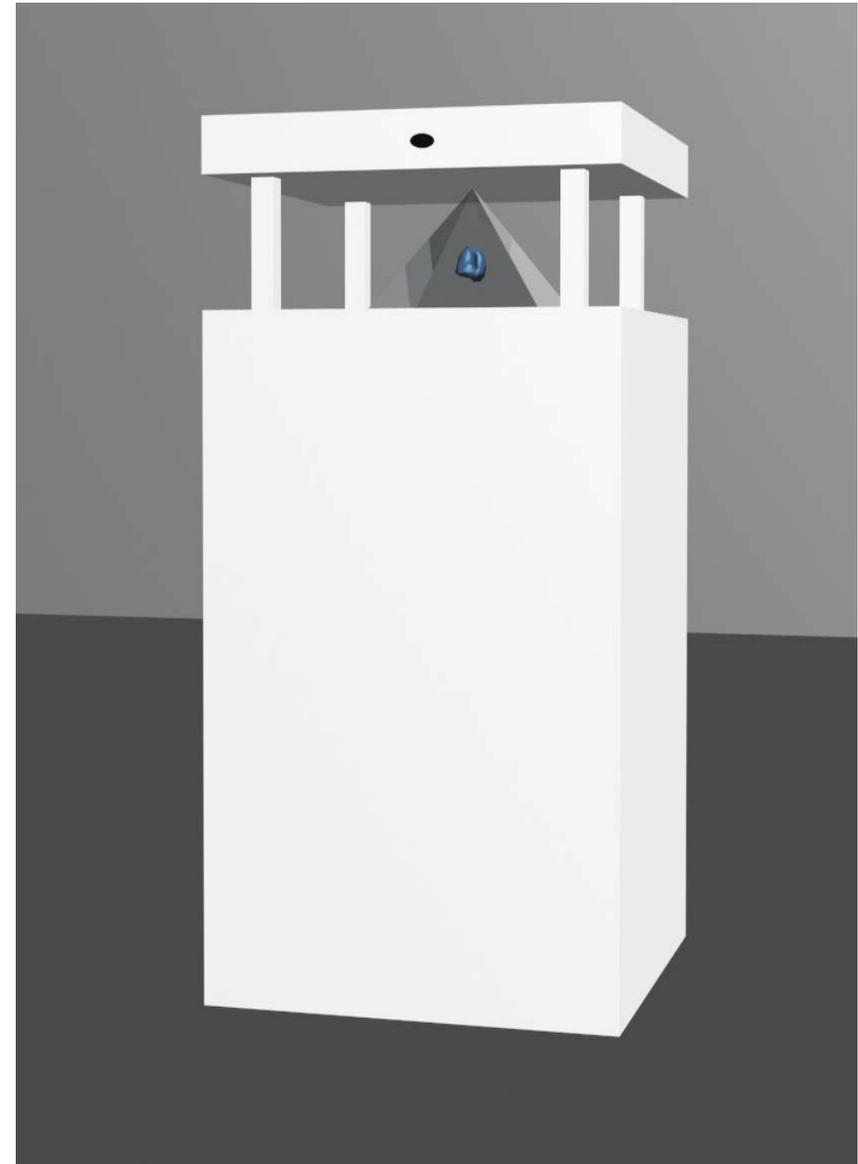
ANCORA
Digital photo, Fine Art print
Moab 100% cotton paper 300 gr.
70 x 50 cm
2019



CLUSTER 2019

Cluster è un poligono olografico interattivo che rappresenta lo spazio virtuale in continuo mutamento e reagisce ai suoni e alla realtà circostante, modificando in modo imprevedibile la sua forma,
Il poligono riflette su ogni sua faccia porzioni della realtà che lo circonda la quale si frammenta all'aumentare del rumore circostante.
Il progetto mette in stretta connessione oggetti e persone reali, con uno spazio virtuale inconsistente, sottolineando la stretta relazione ormai presente tra le nostre azioni e come queste ricadono nella sfera digitale, con le relative imprevedute conseguenze.

Cluster is an interactive holographic polygon that represents the ever-changing virtual space and reacts to the sounds and the surrounding reality, unexpectedly changing its shape,
The polygon reflects portions of the reality that surrounds it on each face, which fragments as the surrounding noise increases.
The project connects real objects and people in close connection with an inconsistent virtual space, underlining the close relationship now present between our actions and how they fall into the digital sphere, with the relative unforeseen consequences.



CLUSTER
Interactive ologram
wood, plexiglass, electronic board, screen, camera
90x90x150 cm
2019



CLUSTER
Interactive ologram
wood, plexiglass, electronic board,
screen, camera
90x90x150 cm
2019



CLUSTER
showed in Maker Art
Maker Faire European Edition 2019

DESERTI #1
2018

Sempre più prepotentemente gli smartphone definiscono lo spazio della nostra vista. Sono una grande possibilità di ricezione dal mondo e di espansione nel mondo, tuttavia ci isolano dal mondo fisico che ci circonda limitando il nostro campo visivo e conoscitivo alle dimensioni di un display. Tutto ciò che resta fuori da quel piccolo schermo svanisce, viene abbandonato o quantomeno offuscato pesantemente,

Nel 2017 ho iniziato questo progetto (ancora in corso) che incrocia la mia personale visione del deserto, legata anche alla forma latina 'Desertum' derivante dal verbo deserere che significa abbandonare, con quella di una serie di Artisti intervistati, credendo nella loro sensibilità, capacità di analisi della realtà più spiccata e visione meno convenzionale rispetto ai clichè possibili, Tutto ciò, alla ricerca di una visione "estesa" del deserto, un universo immaginifico su ciò che è, e su ciò che può significare.

Questi sono miraggi in un deserto di relazioni, di sguardi mancati e di vita che ci circonda.

La possibilità che offro di vedere chiaramente solo un dettaglio attraverso l'apertura (di dimensioni pari a quella di un display di smartphone) rende visibile quanto il solo dettaglio in questo caso non possa fungere da sineddoche, traendoci in inganno.

L'intera immagine, e così la comprensione del tutto, rimane offuscata da una lastra di plexiglass opalino scelto appositamente per rappresentare una distanza fisica come nella prospettiva aerea Leonardesca.

Smartphones increasingly define the space of our sight. They are a great possibility of reception from the world and expansion into the world, however they isolate us from the physical world that surrounds us by limiting our visual and cognitive field to the size of a display. Everything that remains outside that small screen vanishes, is abandoned or at least heavily obscured,

In 2017 I started this project (still in progress) that crosses my personal vision of the desert, also linked to the Latin form 'Desertum' deriving from the verb deserere which means to abandon, with that of a series of artists interviewed, believing in their sensitivity, ability to analyze the reality more marked and less conventional vision than the possible clichés,

All this, looking for an "extended" vision of the desert, an imaginative universe on what it is, and what it can mean.

These are mirages in a desert of relationships, of missed glances and of life that surrounds us. The possibility that I offer to see clearly only one detail through the opening (of a size equal to that of a smartphone display) makes it visible how much the only detail in this case cannot act as a synecdoche, misleading us.

The whole image, and thus the understanding of the whole, remains blurred by an opal plexiglass plate chosen specifically to represent a physical distance as in Leonardesque aerial perspective.



DESERTI #1 MLS
Digital photo, Fine Art print
Moab 100% cotton paper 300 gr.
white opalin plexiglass, wood
72 x 52 cm
2018



DESERTI #1 MRL, DESERTI #1 PSI, DESERTI #1 IBS, DESERTI #1 RDA, DESERTI #1 MLS.

Digital photo, Fine Art print Moab 100% cotton paper 300 gr.

white opalin plexiglass, wood

72 x 52 cm each one

2018

DESERTI #1 è composta da 5 opere uniche di dimensioni 72 x 52 cm ciascuno.

Da sinistra verso destra: DESERTI #1 MRL, DESERTI #1 PSI, DESERTI #1 IBS, DESERTI #1 RDA, DESERTI #1 MLS.

DESERTI #1 consisting of 5 unique works of dimensions 72 x 52 cm each one.

From left to right: DESERTI #1 MRL, DESERTI #1 PSI, DESERTI #1 IBS, DESERTI #1 RDA, DESERTI #1 MLS.

NEXT STEP
2018

Una visione, un' allucinazione in cui in un futuro distopico gli esseri umani si virtualizzeranno, abbandonando la loro parte fisica.

L' opera, attraverso l'utilizzo di visori in VR, proietta l'osservatore al centro del sistema solare, portandolo al cospetto di due coscienze virtuali.

A vision, an hallucination in which in a dystopian future human beings will virtualize, abandoning their physical part.

The work, through the use of VR viewers, projects the observer to the center of the solar system, bringing him in the presence of two virtual consciences.



NEXT STEP
digital video 360° VR, sound
2'20"
2018

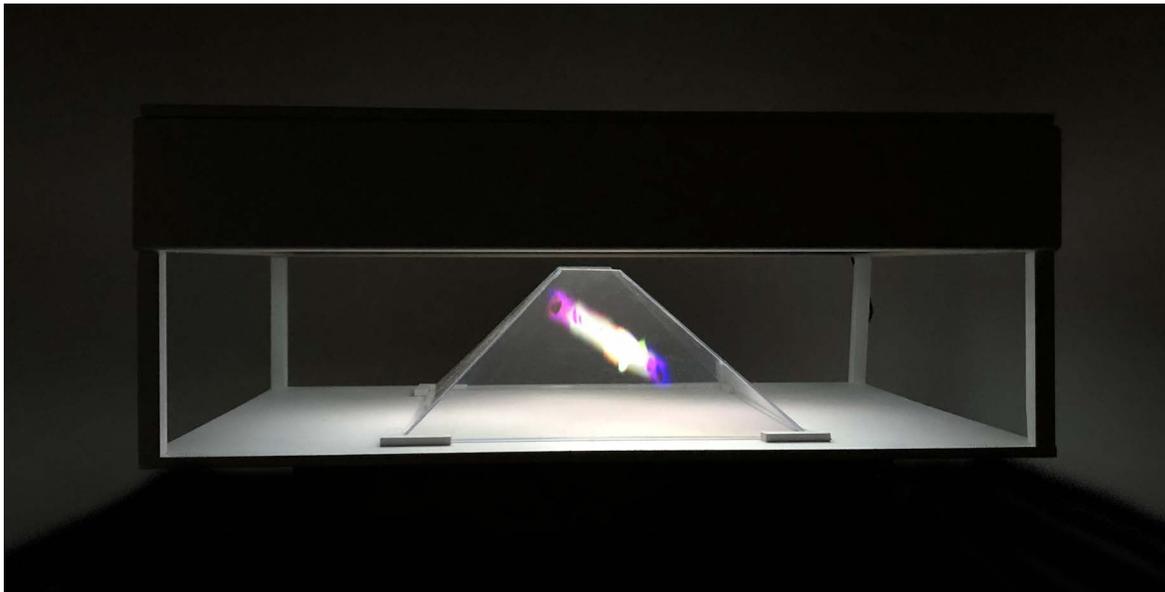
NUOVA HERA
2018

NuovaHera è un'opera site-specific realizzata per il Museo Archeologico Nazionale di Metaponto, Tavole Palatine - Tempio di Hera, nel corso di Happening 2018. Si tratta di un ologramma auto generativo che al suono di frammenti tratti da Esperimento Mundi di G.Battistelli, genera un triangolo che si muove all'interno dello spazio della piramide olografica variando in dimensioni e colore.

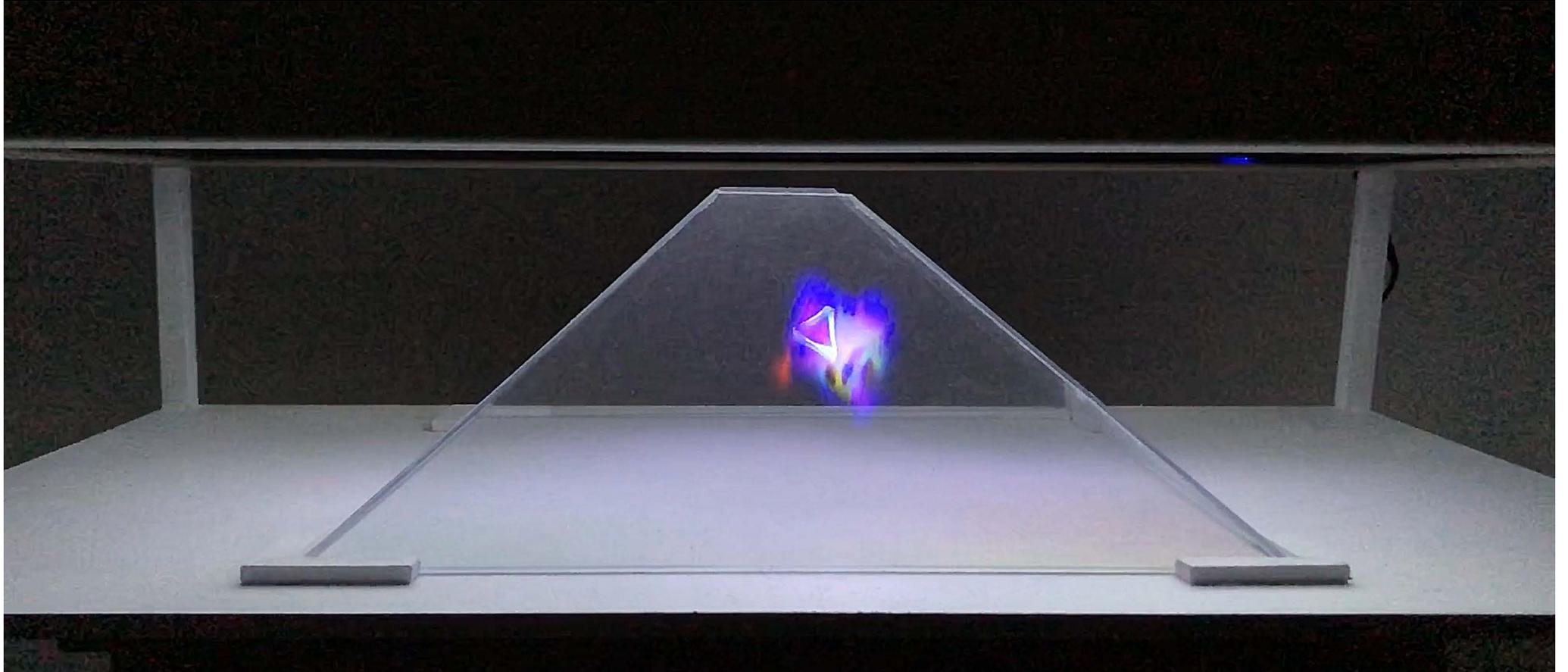
E' un omaggio a Pitagora, la cui scuola si trovava lì un tempo, con particolare riferimento alla vicenda storica legata alla nascita della sua teoria dell'armonia universale.

NuovaHera is a site-specific work created for Happening 2018 at the Metaponto National Archaeological Museum, Palatine Tables - Temple of Hera. It is a self-generating hologram that, reacting to the sound of fragments taken from Experiment Mundi by G.Battistelli, generates a triangle that moves into the space of the holographic pyramid varying in size and color.

It is a tribute to Pythagoras, whose school was once there, with particular reference to the historical event linked to the birth of his theory of universal harmony.



NUOVA HERA
self-generating hologram
hologram, sound, plexiglass, wood, screen
2018



NUOVA HERA
self-generating hologram
hologram, sound, plexiglass, wood, screen
2018

AI (Artificial Intelligence)
2017

L'opera nasce da una riflessione su un recente esperimento effettuato da Facebook e tempestivamente interrotto, in cui due "intelligenze conversazionali" dovendo portare a termine una contrattazione uno contro uno, ad un certo punto hanno modificato il loro linguaggio continuando a conversare tra loro senza che gli stessi programmatori comprendessero ciò che si stessero dicendo. Questo è stato possibile grazie ad un certo grado di libertà dato ai Bot, per cui l'uso di un linguaggio umanamente comprensibile era una strategia di comunicazione preferibile ma facoltativa. Il fatto di non costringere in una istruzione precisa i Bot dandogli facoltà di scelta ha evidenziato come la scelta di questi, anche solo per vantaggio comunicativo, li abbia portati ad adottare un linguaggio a noi incomprensibile, escludendoci di fatto dalla conversazione. Il problema delle Intelligenze Artificiali è che non si possono definire tali senza un certo grado di autonomia decisionale eppure nel momento in cui gli si fornisce questa autonomia essa può sfuggire al nostro controllo, lasciandoci in balia degli esiti.

The work stems from a reflection on a recent experiment carried out by Facebook and promptly interrupted, in which two "conversational intelligences" having to complete a one-on-one bargaining, at some point have changed their language by continuing to talk to each other without that the programmers themselves understood what they were saying. This was possible thanks to a certain degree of freedom given to the Bots, so the use of a humanly comprehensible language was a preferable but optional communication strategy. The fact of not forcing the Bots into a specific instruction, giving them the right to choose, highlighted how the choice of these, even for the sake of communication, led them to adopt a language that we did not understand, excluding us from the conversation. The problem of Artificial Intelligences is that they can not be defined without a certain degree of decisional autonomy, and yet when this autonomy is provided, it can escape our control, leaving us at the mercy of the results.



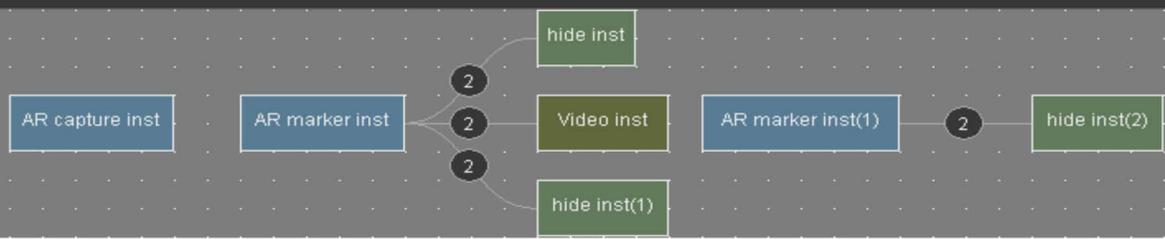
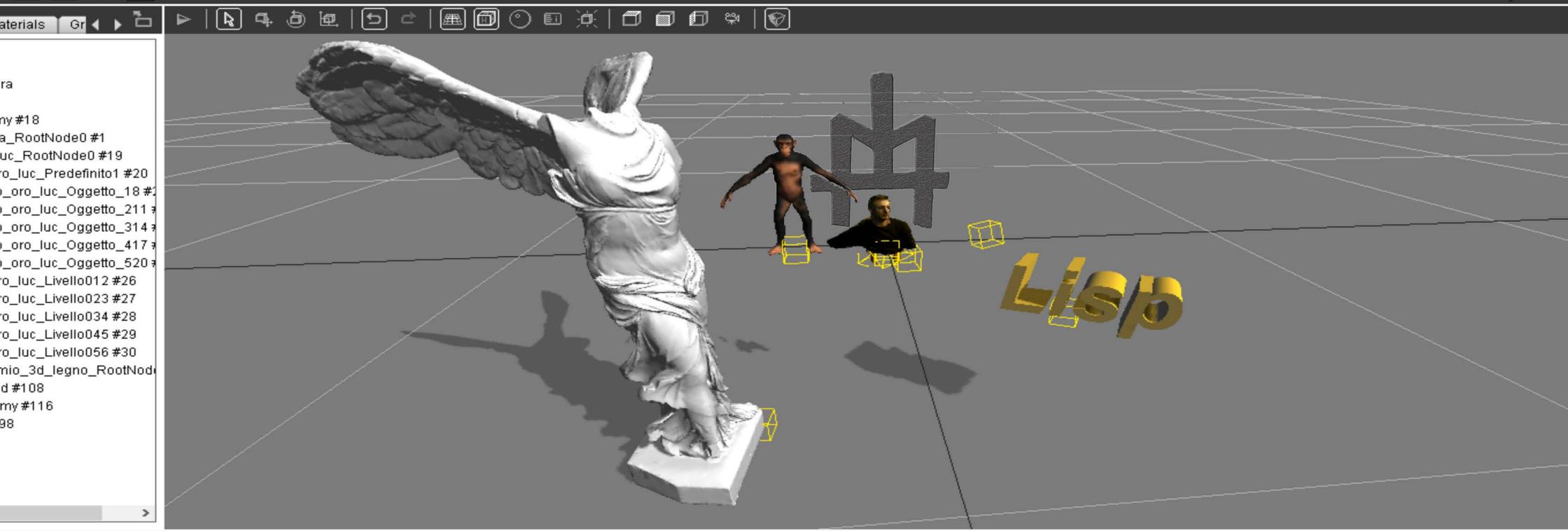
IA (Artificial Intelligence)
wood, glass, electronic board, display
32.5x42.5x8 cm
2017

Con quest'opera l'osservatore si trova di fronte ad un elaboratore che dichiara: IO PENSO. Di fronte ad un'affermazione del genere, siamo certi di comprenderne appieno il significato? Quali sono i pensieri di un elaboratore che non prova emozioni, non ha etica nè morale? Siamo certi di voler dare alle macchine questa facoltà?

With this work I put the observer in front of a computer that declares: I THINK. Faced with such an affirmation, are we sure we fully understand its meaning? What are the thoughts of a computer that does not feel emotions, has no ethics or moral? Are we sure we want to give machines this faculty?



IA (Artificial Intelligence)
wood, glass, electronic board, display
32.5x42.5x8 cm
2017



os loaded.

AI (Artificial Intelligence) extended version 'I.S.Y. Y.S.M' (I See You and You See Me) 2018

In occasione del Media Art Festival 2018 al Museo MAXXI di Roma, l'opera AI è stata implementata in modo tale da fornire allo spettatore la possibilità, indossando gli smart glass Moverio della Epson a Realtà Aumentata, di osservare una realtà digitale che si sviluppa intorno a noi, integrandosi nello spazio reale circostante ma che, pur esistendo, resta normalmente invisibile ad occhio nudo.

For Media Art Festival 2018 exhibition at Museo MAXXI of Rome, the work AI was implemented to provide the viewer with the opportunity, by wearing Moverio Epson Augmented Reality smart glasses, to observe a digital reality that develops around us but that, while existing, remains invisible to the naked eye.

TRA-DIZIONI (Baco Sonoro)
2017

L'opera è costituita dalla riproduzione di un baco da seta dal quale fuoriesce un sonoro. La traccia sonora è formata da 25 voci di abitanti di Cosenza invitati a recitare detti della tradizione popolare locale e l'intreccio vocale che ne scaturisce, non sempre nitido all'ascolto, rimanda alla stratificazione culturale del territorio che si presenta a volte più evidente ed a volte meno. L'opera è un continuo rimando a ricchezze materiali e immateriali in cui il baco da seta, memoria di una ricchezza materiale, si rapporta con la ricchezza immateriale dei detti popolari dove le 25 voci registrate rimandano alle 25 tonnellate d'oro perdute, del tesoro di Alarico.

L'opera è parte della collezione del Museo della Seta della città di Mendicino.

The work consists of the reproduction of a silkworm from which a sound comes out. The soundtrack is made up of 25 voices of Cosenza inhabitants, invited to recite sayings of the local popular tradition and the vocal plot that arises, not always clear when listening, refers to the cultural stratification of the territory which is sometimes more evident and sometimes less. The work is a continuous reference to material and immaterial riches in which the silkworm, memory of a material wealth, relates to the immaterial wealth of popular sayings where the 25 recorded voices refer to the 25 lost tons of gold, of the Alarico treasure.

This work is part of the collection of the Mendicino Silk Museum.



TRA-DIZIONI (Baco Sonoro)
Sound installation
plastic, polyurethane foam, silk, speaker, audio file
35x13 cm
2017

WAVES
2017

Waves è una videoinstallazione site-specific, realizzata durante la residenza BoCs Art. L'opera è formata da una scultura in legno (riproducen- te in scala il modulo abitativo della residenza) da cui fuoriesce la proiezione video ed un audio ambientale.

Il video è una riflessione sull'esistenza e sull'im- prevedibilità degli eventi data dalla fitta rete di relazioni in cui ogni cosa è inserita, sulla com- plessità come esito relazionale.

Waves is a site-specific video installation, crea- ted during the BoCs Art residence. The work is made up of a wooden sculpture (reproducing the living module of the residence on a scale) from which the video projection and an environmental sound comes out.

The video is a reflection on the existence and unpredictability of events given by the den- se network of relationships in which everything is inserted, and on complexity as a relational outcome.



WAVES (still video)
video installation 7' 27"
2017

<https://vimeo.com/280899908>

NON TI SCORDAR DI ME
2017

L'installazione realizzata insieme all'artista PAMELA PINTUS contiene nel titolo, in nuce, la riflessione che vuole generare.

L'osservatore, posizionandosi con il viso davanti alla scatola Floroimprimente e fissando il fiore in fondo ad essa, premerà il pulsante azionando così un flash che imprimerà l'immagine del piccolo fiore nella sua retina.

Il tempo di stazionamento dell'immagine postuma impressa sulla retina varia da soggetto a soggetto (in genere alcuni minuti) e dipende dalla conformazione stessa della retina.

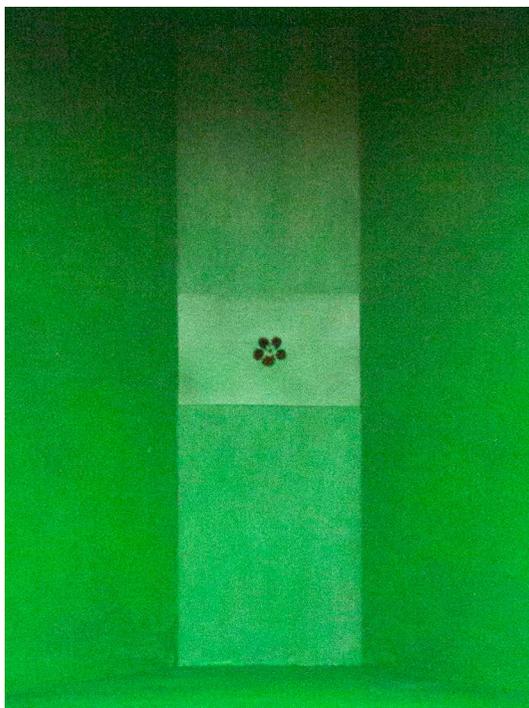
In questo lasso di tempo, il soggetto non potrà per accelerare la dissoluzione dell'immagine postuma e sarà costretto, suo malgrado, a subire la visione.

L'installazione vuole così riflettere, attraverso l'immagine di un piccolissimo e fragile fiorellino di campo (il Myosotis, conosciuto appunto come "Non ti scordar di me"), su quanto cose apparentemente innocue e insignificanti possano fissarsi nella nostra memoria anche contro la nostra volontà.

L'installazione si presenta pertanto come un dispositivo rivelatore di quei meccanismi di condizionamento subliminale di cui tutti i giorni siamo vittime e che ci portano a ricordare motivetti e marchi, o addirittura a modificare comportamenti in modo tanto pervicace da diventare abitudini. La modalità "violenta" (seppur totalmente innocua) con cui questo dispositivo si relaziona con l'osservatore, inoltre, evidenzia il superamento di un confine che è quello della sfera fisico-mentale dell'osservatore stesso, ponendo così la questione di quale sia l'ultimo limite lecito di azione di un'opera d'arte sull'osservatore per espletare il proprio messaggio.

NON TI SCORDAR DI ME

Dettaglio dello stencil di Myosotis in fondo alla scatola.



This artwork is created with the artist PAMELA PINTUS.

The title contains the reflection that this work wants generate.

The observer, positioning his face in front of the Floroimprimente box and fixing the flower at the bottom of it, will press the button, thus activating a flash that will imprint the image of the small flower on his retina.

The stationing time of the posthumous image impressed on the retina varies from subject to subject (usually a few minutes) and depends of the conformation of each retina.

In this time, the subject will not be able to speed up the dissolution of the posthumous image and will be forced, against his will, to suffer the vision.

The installation thus wants to reflect, through the image of a tiny and fragile field flower (the Myosotis, known precisely as "Don't forget me"), on what seemingly innocuous and insignificant things can be fixed in our memory even against our will.

The installation therefore appears as a revealing device for those subliminal conditioning mechanisms of which we are victims every day and that lead us to remember tunes and brands. The "violent" mode (although totally harmless) with which this device relates to the observer also highlights the overcoming of a boundary that is that of the physical-mental sphere of the observer, thus posing the question of which is the the last lawful limit of action of an artwork on the observer carry out its own message.

NON TI SCORDAR DI ME

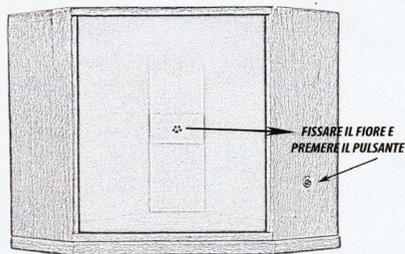
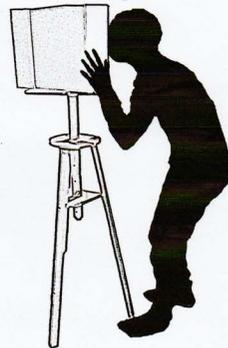
Detail of the Myosotis stencil at the bottom of the box.

ISTRUZIONI

1 - Posizionarsi davanti alla scatola floroimprimente

2 - Inserire il viso all'interno della scatola

3 - Fissando il fiore posto in fondo alla scatola premere una sola volta il pulsante nero situato sul lato destro.



ATTENZIONE

E' VIETATO L'UTILIZZO DELLA SCATOLA FLOROIMPRIMENTE A:

- PERSONE CON PROBLEMI ALLA RÈTINA
- PERSONE AFFETTE DA ALBINISMO
- BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 12 ANNI

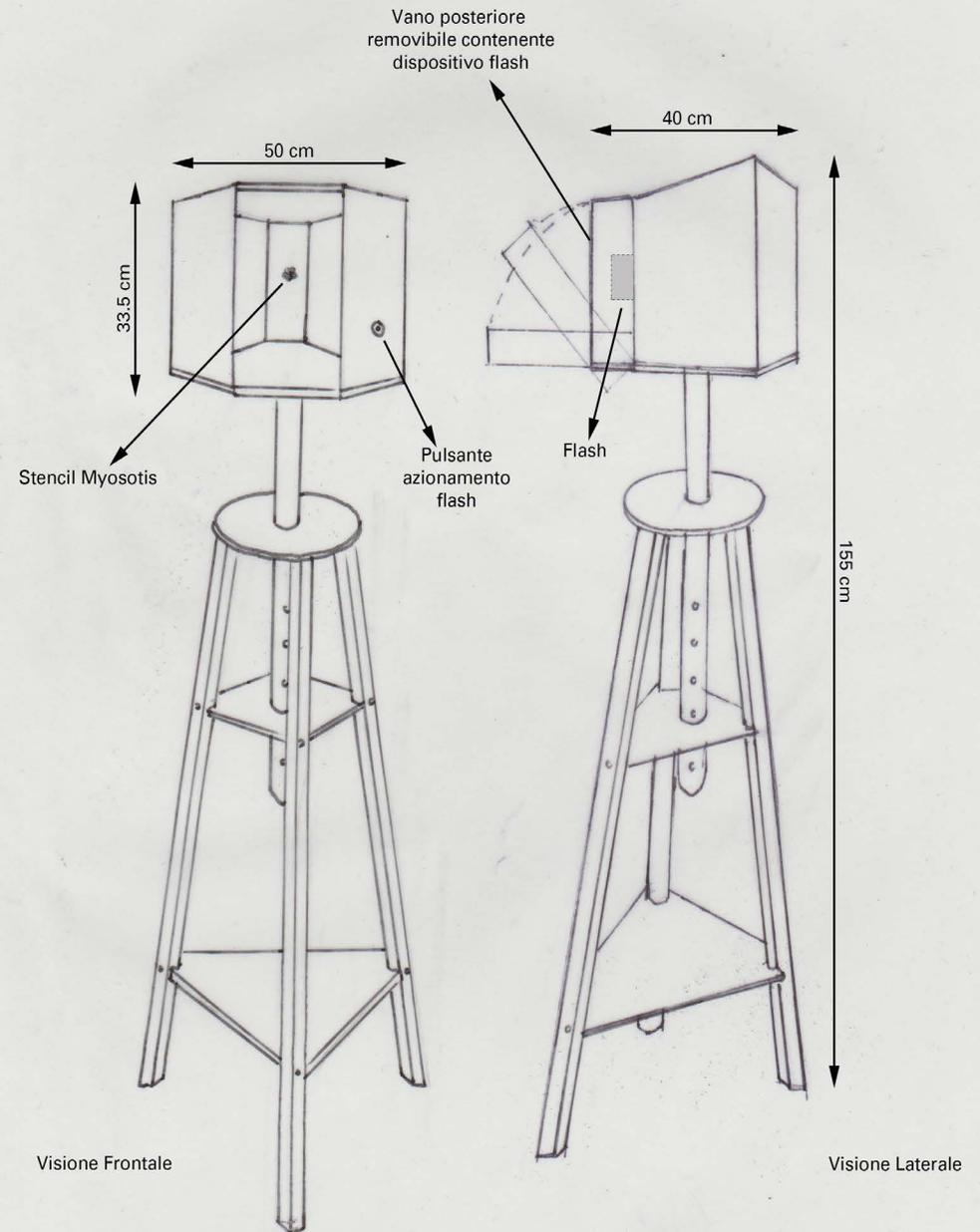
NON TI SCORDAR DI ME

Progetto per la realizzazione della scatola Floroimprimente ed istruzioni per il suo corretto utilizzo.

Project for the realization of the Floroimprimente box and instructions for the correct use of the device

" Non ti scordar di me " di Mat Toan e Pamela Pintus

SCATOLA FLOROIMPRIMENTE con dotazione flash elettronico marca Woctron mod. W-15BEV
Durata flash 1/1000sec. Temperatura colore 5,600 ° K





NON TI SCORDAR DI ME

scatola floroi imprimente legno, stencil di myosotis, pulsante, flash, cm 155 x 50 x 40, 2017
floroi imprimente box wood, stencil of myosotis, button, flash, cm 155 x 50 x 40, 2017



MATTOAN

<https://www.mattoan.com/>

mattoan.art@gmail.com

+39 3491481682