

*Portfolio*  
**Matteo Rattini**  
*2023*

<b>Statement</b>	3	Didascalie	35
		Iron Dome	39
<b>Opere</b>	4	Interferenze	43
Dittico	4	This sculpture doesn't exist	49
if we were to die	6	Screens	54
Studio di prospettiva	10		
Immagini Mobili	13		
1:1	16	<b>Ipercubo</b>	59
dataset	19	Lemmario	60
Camera	21	Pani	61
Ho visto	24	A codex of stars	62
Mostrare	27	Info	63
Scultura a circuito chiuso	29		
Macchina di viseità (test)	32	<b>Cv</b>	64

Lavoro all'intersezione tra il reale e il virtuale, dove le immagini diventano realtà e il concreto si dematerializza.

Sono particolarmente interessato a come l'attuale assemblaggio di media e dispositivi stia progressivamente rimodellando la nostra percezione della realtà e, in definitiva, la realtà stessa.

In quest'ottica il linguaggio, sia esso visivo o lessicale, non può più essere inteso come semplice mezzo di differenziazione, ma diventa il campo entro il quale misurare gli effetti di omologazione e appiattimento della cultura mediatizzata.

Centrale nella mia riflessione sono le modificazioni che interessano l'opera d'arte: dalla sua percezione mediata da schermi, alla sua fruizione online ordinata da algoritmi, fino al momento stesso della sua creazione, dove la centralità dell'artista demiurgo vacilla di fronte alle nuove possibilità offerte dall'intelligenza artificiale.



# Dittico

video in tempo reale, webcam  
monitor 50" e monitor 15"  
*dimensioni variabili*  
2023

I due schermi mostrano la ripresa in tempo reale di una videocamera posizionata all'esterno dell'edificio, in concomitanza di una finestra chiusa durante il periodo espositivo. Gli spettatori vedono solo un lungo cavo allontanarsi dall'opera per uscire dall'edificio, suggerendo che l'immagine che stanno guardando provenga dall'esterno.

La punta dell'albero ripreso, sfora la cornice del piccolo monitor, prolungando l'inquadratura verso il grande schermo principale. Il prolungamento dell'immagine oltre i suoi confini, sulla spinta della tensione insita tra campo e fuori campo, non aggiunge alcun contenuto effettivo. Non c'è alcuna visione ulteriore ad attendere lo spettatore, ma un piano monocromo in cui occasionalmente si possono scorgere rondini e nuvole





# if we were to die tonight

video CGI

5' 42"

*dimensioni variabili*

2023

Il film, interamente realizzato in grafica digitale, presenta le scansioni 3D delle statue collocate nel parco di Villa Sucota a Como. Per la prima volta dal loro posizionamento, le statue si trovano una a fianco all'altra, intrecciando un intenso dialogo fatto di sguardi pietrificati. I primi piani e i particolari mettono in risalto lo scarto tra la qualità delle scansioni 3D e quella delle sculture originali, erose nel tempo dagli agenti atmosferici.

La colonna sonora è costituita da una rielaborazione di *If the Root be in Confusion Nothing will be Well Governed* (1968) di Cornelius Cardew, una composizione per più voci nella quale le parole cantate sono state modificate in "if we were to die tonight". La traccia audio diviene così un canto corale che le statue stesse sembrano emettere e che riempie lo spazio buio nel quale esse sono avvolte.

Il video è proiettato all'interno di un furgone parcheggiato nel piazzale all'ingresso di Villa Sucota. Il vano centrale del veicolo ospita la proiezione mentre i sedili, riposti a terra in fronte allo schermo, fanno da sedute per gli spettatori.

[link](#) al film









# Studio di prospettiva

cavo in nylon  
dimensioni variabili  
2023

*“ Dal Rinascimento, ogni artista dovrebbe fare almeno uno studio di prospettiva”*

*Mark Manders, 2013*

Se la città è lo spazio ritagliato dalla griglia prospettica e costruito lungo le sue direttrici, il bosco rimane un luogo impenetrabile alle leggi della prospettiva, organizzato ed articolato secondo regole e modalità proprie. In *Studio di prospettiva* queste due dimensioni vengono cortocircuitate e fatte coesistere una dentro l'altra. Le sottili linee bianche, che appaiono tratteggiate o intermittenti, tracciano linee di fuga virtuali che sezionano bruscamente lo spazio naturale con la pretesa di ordinarlo geometricamente, al contempo alberi, foglie e cespugli tradiscono continuamente questa organizzazione introducendovi discontinuità, curve ed elementi fuori posto che sembrano ignorare totalmente la possibilità di disporsi ordinatamente rispetto ad un punto di fuga univoco.







# Immagini mobili

720 fogli A4  
*dimensioni variabili*  
2023

Un breve filmato di 30 secondi, girato durante un viaggio in automobile, è stato stampato in ogni suo singolo fotogramma. Durante l'inaugurazione della mostra, la stampante dell'ufficio dello spazio espositivo era programmata per mantenere in costante movimento i fotogrammi stampati, prelevandoli da un carrello per espellerli dalle diverse uscite, fino a quando i fogli non hanno iniziato a strabordare cadendo sul pavimento.

Centrale nel lavoro è il rapporto tra immagine e movimento, palesato attraverso la frammentazione del video nei singoli fotogrammi poi messi nuovamente in moto dalla stampante, l'equivalente di un goffo proiettore. Un gioco anacronistico, in bilico tra analogico e digitale, che rende manifeste le componenti cinetiche che concorrono a creare l'immagine filmica.







1:1

stampa digitale su carta blueback  
680 x 400 cm  
2023

Con il termine white cubes ci si riferisce ad una precisa tipologia di spazio espositivo divenuto sempre più popolare e caratterizzato da un trattamento minimale dello spazio atto ad ottenere un aspetto anonimo e asettico. Quel che rimane sono pareti bianche immacolate e pavimenti grezzi in cemento, pronti ad accogliere qualsiasi opera d'arte nella loro totale neutralità.

L'opera è costituita da una scansione dettagliata del pavimento di una celebre galleria di arte contemporanea. La scansione, che includeva polvere, macchie e capelli caduti, è stata poi stampata in scala 1:1 ed incollata al di sopra della pavimentazione dello spazio espositivo andandolo totalmente a ricoprire.

Il pavimento grigio di una celebre galleria renderà i lavori esposti al di sopra migliori?







# dataset

video

45' 35"

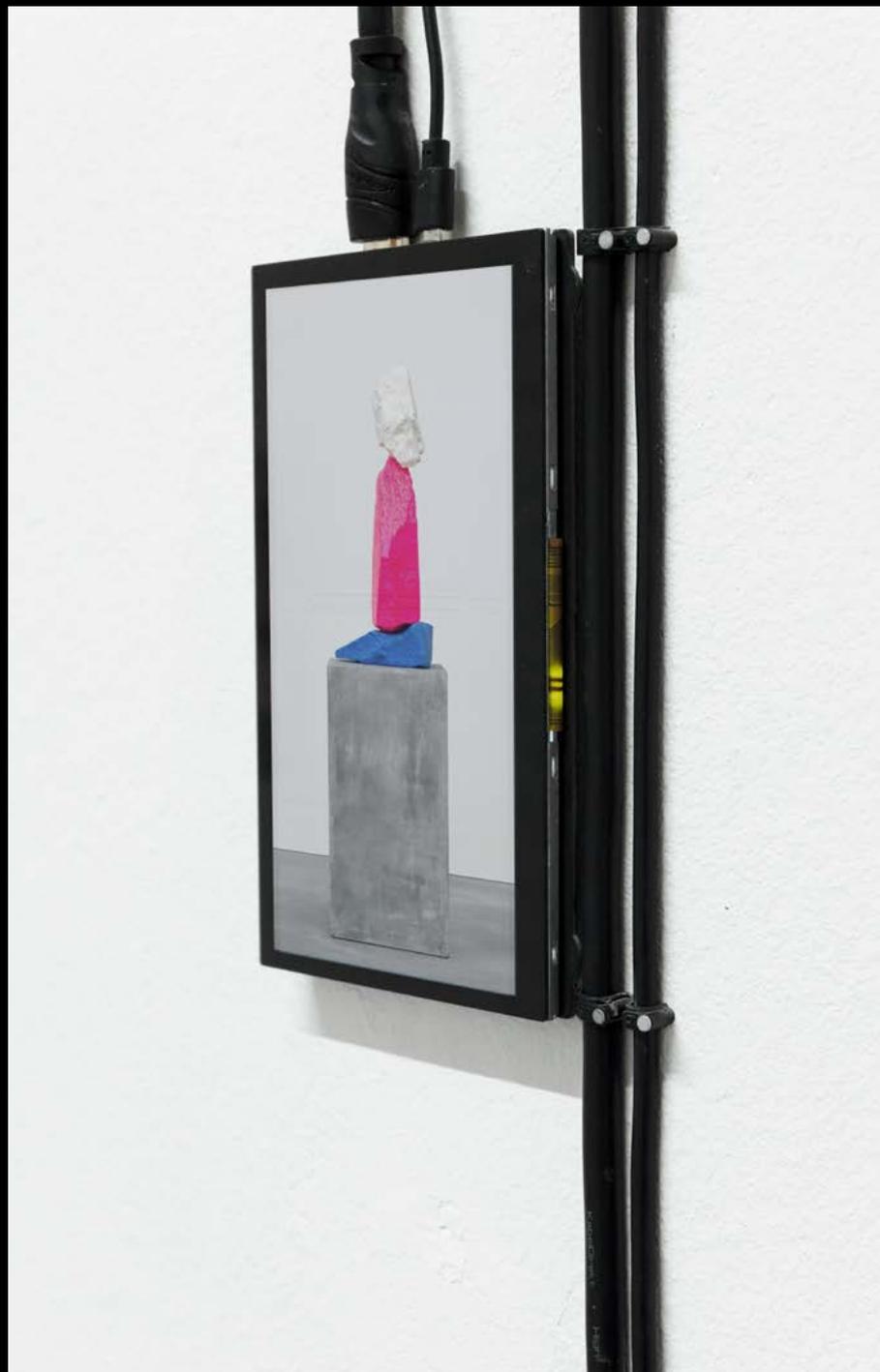
monitor 6"

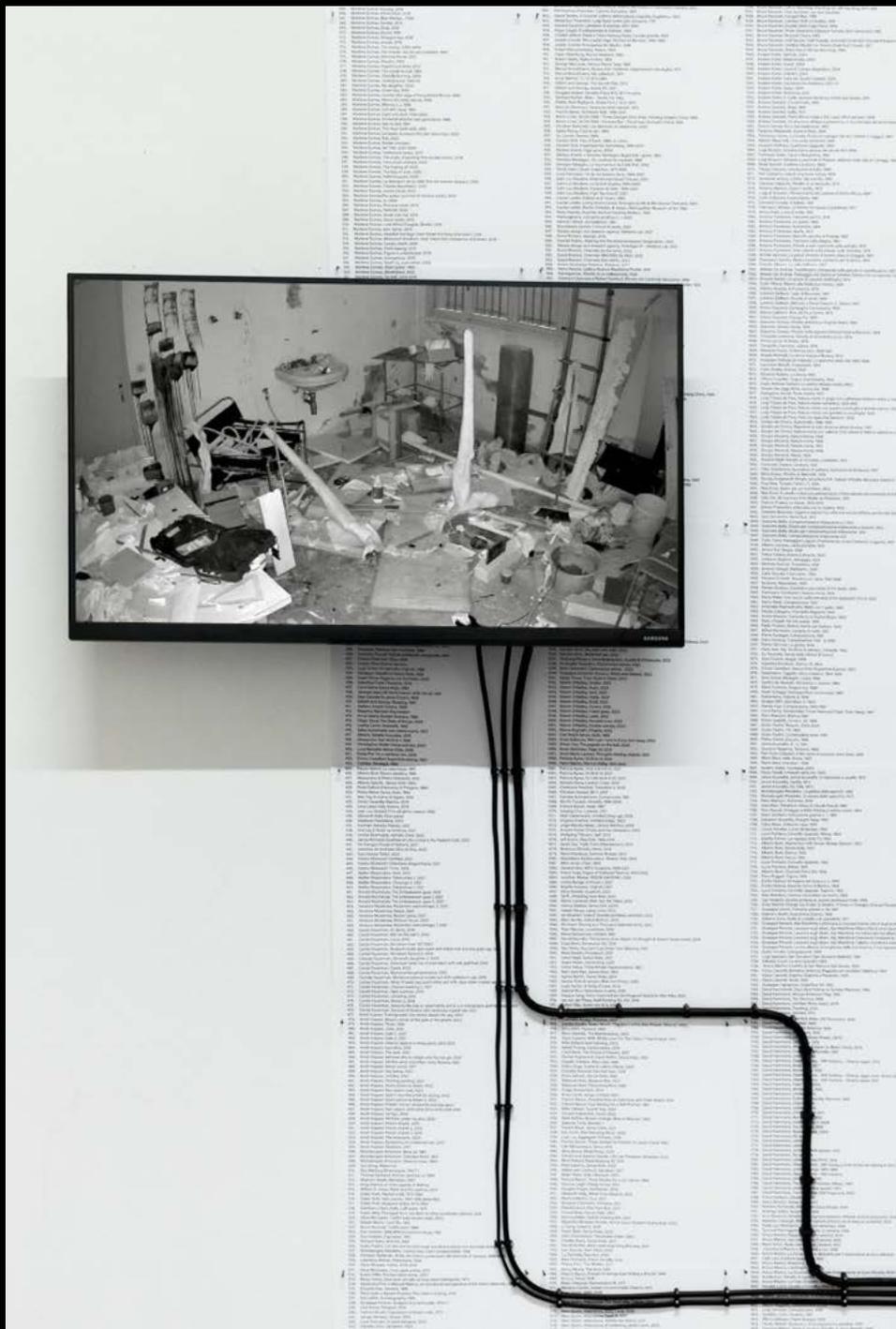
*dimensioni variabili*

2023

In un piccolo schermo, delle dimensioni di un normale telefono, scorrono in rapida successione più di 9000 immagini di opere d'arte contemporanea suggerite dall'algoritmo di Instagram nell'arco di una settimana e utilizzate come dataset per produrre le sculture dell'opera *This sculpture doesn't exist* (p.48). La velocità con la quale le immagini si succedono ci impedisce di comprendere effettivamente cosa stiamo guardando, ma rende al contempo manifeste le tendenze che le strategie di gestione dei contenuti di Instagram incentivano: figure verticali, centrali, spesso colorate, mostrate all'interno di spazi espositivi asettici con pavimenti grigi e pareti bianche.

Come gestire la proliferazione di immagini e la cultura bulimica che se ne nutre? Quando la quantità e la velocità di contenuti ai quali siamo esposti supera le nostre capacità percettive e cognitive? Come ci influenzano le migliaia di opere viste online e suggeriteci da algoritmi sulla base dei nostri apparenti interessi?





# Camera

video in tempo reale,  
videocamera di sorveglianza  
monitor 27"  
*dimensioni variabili*  
2023 - ongoing

Il titolo si rifà sia allo strumento usato per riprendere, ma anche allo spazio stesso che viene ripreso: la camera nella quale lavoro. Lo schermo mostra infatti la ripresa in tempo reale del mio studio, visibile agli spettatori per tutta la durata della mostra. La distinzione tra il luogo intimo e raccolto di produzione dell'opera e l'opera stessa viene meno e tutto quello che si trova nello studio, da sculture in fase di realizzazione a scarti, da strumenti a immondizia, diviene opera.

Chiunque visiti lo studio, per potervi entrare, dovrà siglare una informativa sulla privacy, accettando di essere ripreso per la durata della sua permanenza. Tutti i tenuti fatti all'interno dello studio saranno pubblici e potenzialmente udibili da chiunque.

Dal 23 Giugno 2023 la videocamera installata nello studio è accessibile a chiunque dalla mia pagina [web](#)







# Ho visto

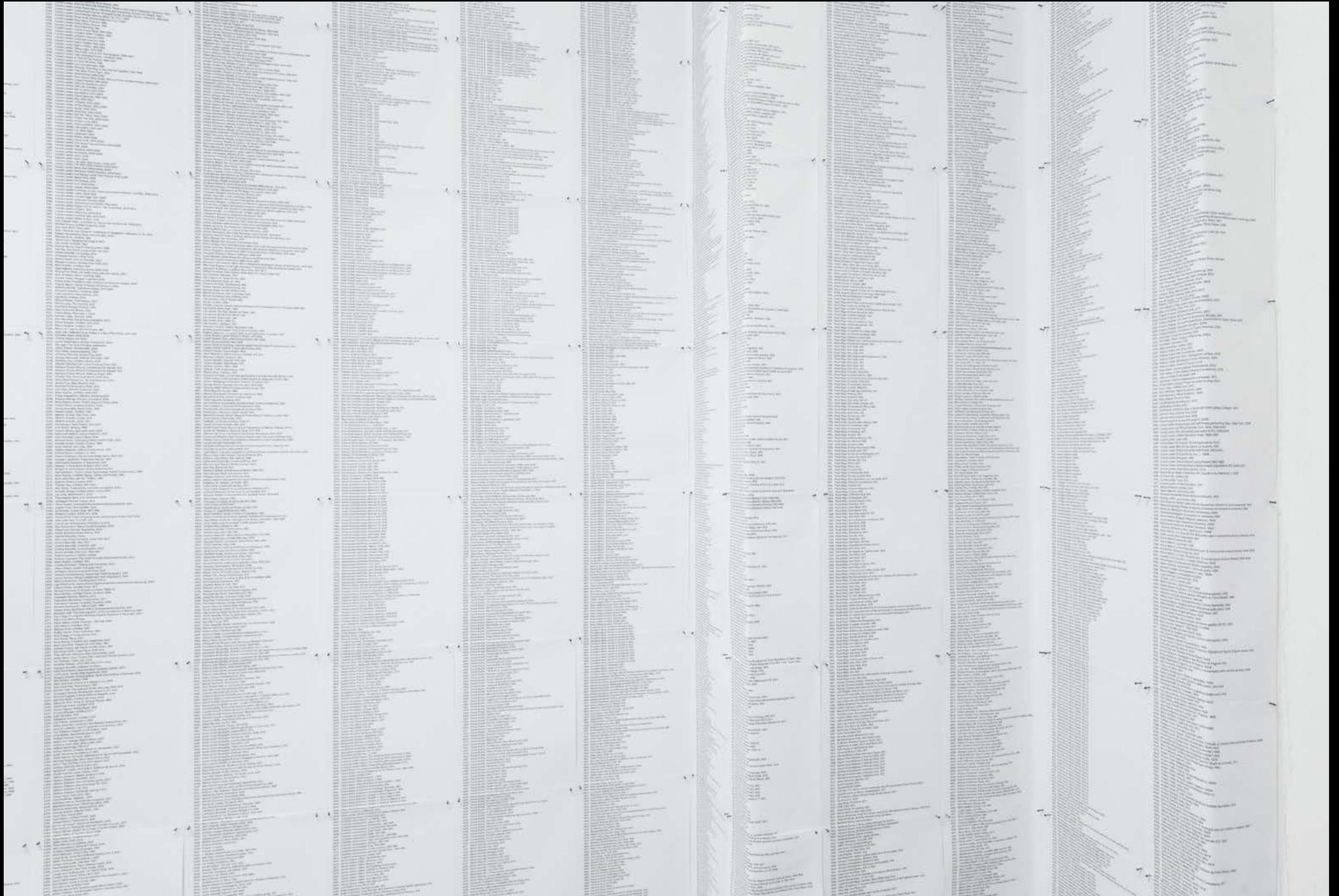
fogli A4 100gr  
*dimensioni variabili*  
2023

L'opera è una grande carta da parati che raccoglie in forma di lista numerata tutte le opere d'arte che ho visto in un anno. Da mostre viste di persona a riproduzioni nei cataloghi, dalle opere d'arte condivise online a quelle stampate su cartelloni pubblicitari o magliette. Ogni incontro con un'opera d'arte, sia esso profondo o superficiale, è stato tracciato annotando autore, titolo e anno (quando noti).

Nel modo in cui viene visualizzato l'elenco, non viene fatta alcuna distinzione tra le opere viste dal vivo, le riproduzioni stampate e le immagini viste online, a sottolineare la generale ambiguità entro la quale le opere vengono esperite in una cultura sempre più mediatizzata nella quale le immagini precedono il reale.

Quante opere d'arte ho scelto attivamente di vedere? Quante sono state viste di sfuggita o suggeritemi da altri? Sarà possibile per il pubblico trovare in questo elenco le opere che mi hanno ispirato nella creazione dei miei prossimi lavori?

La lista di opere viste è inoltre consultabile sulla mia pagina [web](#)







# Mostrare

video in tempo reale,  
monitor 27", videocamera di sorveglianza  
2023

La maggior parte delle opere d'arte, siano esse collocate in spazi museali, case di collezionisti o depositi, viene costantemente ripresa da videocamere di sorveglianza. Migliaia di ore monotone di riprese vengono prodotte ogni giorno e ogni notte senza interruzione. A chi sono destinati questi filmati e le opere in essi riprese? Ci si aspetta che qualcuno sia disposto a guardarle?

Lo schermo installato all'ingresso di Palazzo Buzzacarin a Padova, mostra la ripresa in tempo reale della mostra Ho visto. Dal giorno dell'inaugurazione, per tutta la durata della mostra, una videocamera riprende nella sua interezza lo spazio espositivo, le opere in esso installate ed eventuali spettatori. Le opere saranno così fruibili a distanza, dislocate nella città e diffuse in forma dematerializzata.





# Scultura a circuito chiuso

video in tempo reale,  
monitor 6"  
*dimensioni variabili*  
2023

Un'opera d'arte viene ripresa da una videocamera di sorveglianza in uno spazio espositivo non specificato, un white cube anonimo di cui non si conosce l'ubicazione. La presenza di un microfono collocato nello spazio ne tradisce l'anonimato lasciando udire in lontananza bambini che giocano, automobili che passano e cani che abbaiano. Del pubblico, inteso sia come destinatario dell'opera d'arte, che come contesto collettivo che l'ha generata, non rimane che un eco lontano e spettrale nello spazio asettico nel quale l'opera si è ritirata.

Senza coordinate di alcun tipo, allo spettatore viene richiesto un atto di fede per credere che ciò che gli viene mostrato, in tempo reale, attraverso uno schermo, sia vero. La scultura infatti esiste solo in relazione all'immagine che la videocamera produce, in continuazione, 24 ore al giorno, per tutta la durata della mostra. Al termine della ripresa anche la scultura di conseguenza cessa di esistere.







# Macchina di viseità (test)

video artificialmente generato,  
monitor 27", programma interattivo  
*dimensioni variabili*  
2022

Ogni messaggio mediatico è un test che, in forma di sondaggi, statistiche ed inchieste di mercato, riduce il sistema comunicativo ad un gioco di domanda/risposta attraverso il quale profilare l'utente. Le immagini che fino ad oggi si erano lasciate passivamente guardare, ora ci interrogano circa la loro fedeltà al reale, al nostro grado di apprezzamento e al tempo che vorremmo trascorrere a guardarle.

Il video presenta una lenta transizione tra centinaia di volti generati da un'intelligenza artificiale allenata su 70.000 immagini di volti reali; contemporaneamente un sistema di riconoscimento facciale, modula la velocità di riproduzione del video in base alla presenza dello spettatore. Ogni nuovo volto riconosciuto, da un lato rende le immagini prodotte sempre più realistiche, dall'altro aumenta la precisione del sistema di riconoscimento.

In questo loop visivo, il sistema osservante (lo spettatore) e il sistema osservato (l'opera) collassano l'uno sull'altro e, solo allora, lo spettatore può operare nell'immagine e con l'immagine.

[link](#) al video







# Didascalie

testo artificialmente generato,  
schermo e-ink

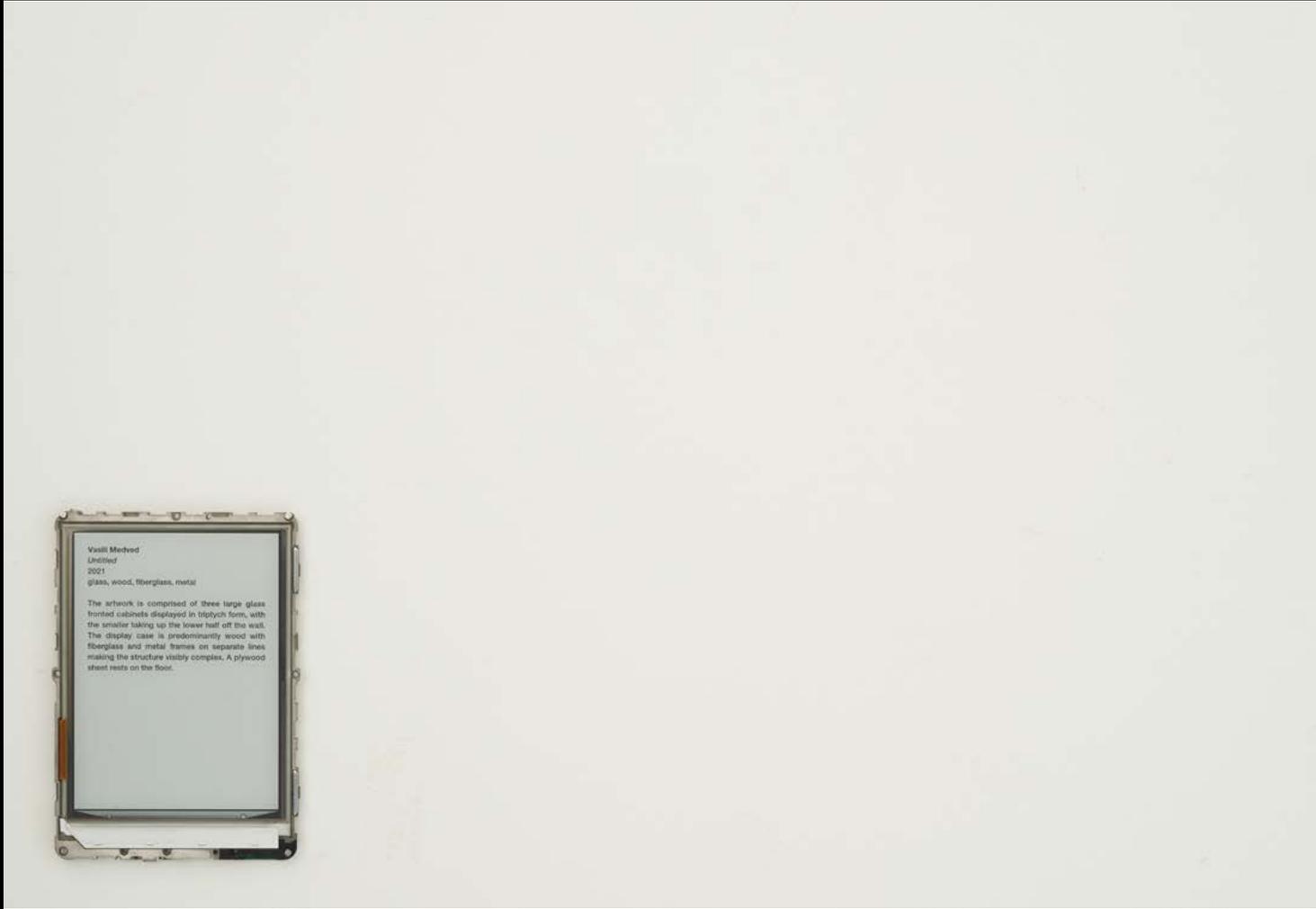
15 x 10 cm

2022 - ongoing

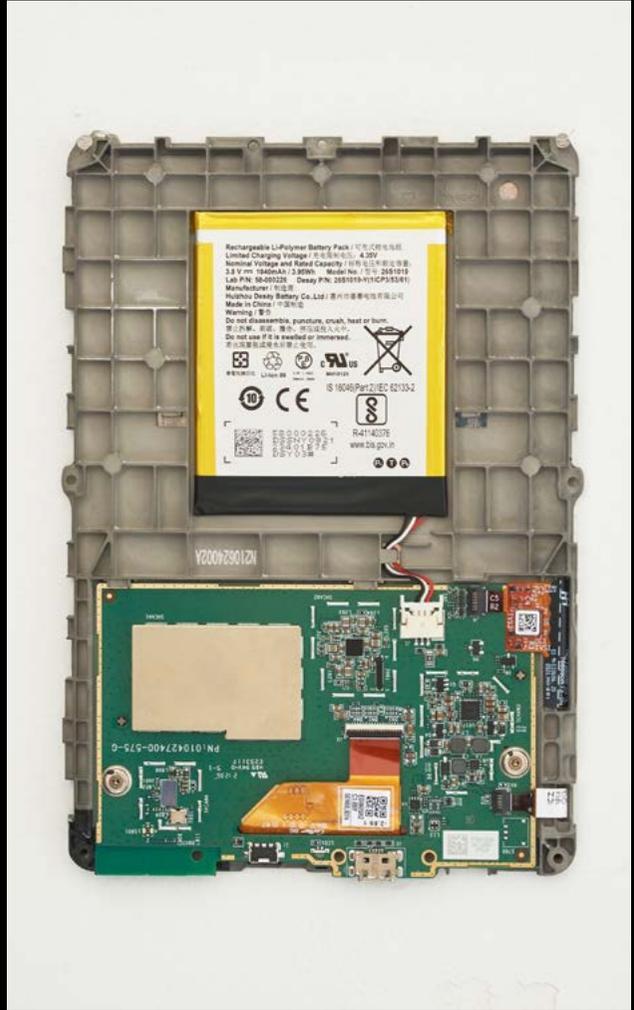
L'opera è costituita da uno schermo delle dimensioni di una didascalia museale, all'interno del quale si susseguono didascalie di opere inesistenti, interamente generate da un'intelligenza artificiale, allenata su più di mille tra didascalie, testi di sala, saggi critici e audio guide per non vedenti.

Privato dell'opera che la didascalia dovrebbe descrivere, allo spettatore non resta che crearla da se, immaginandola "pezzo per pezzo" mentre ne legge la descrizione. La quasi automaticità con la quale l'immaginazione si attiva di fronte a questi brevi testi descrittivi, testimonia l'inesauribile forza generativa della parola nonchè la sua capacità di tradursi in immagine.

Come condizione obbligatoria per l'esposizione, tutte le didascalie delle altre opere presenti in mostra devono avere le stesse dimensioni dell'opera (A6), essere formattate allo stesso modo ed essere appese alla stessa altezza dal pavimento.



Didascalie - vista frontale



Didascalie - vista del retro



Didascalie - vista dell'installazione - 105ma Collettiva , Fondazione Bevilacqua la Masa, Galleria Piazza San Marco, Venezia - 2023





# Iron Dome

video CGI,

4' 33"

monitor 27"

*variable dimensions*

2022

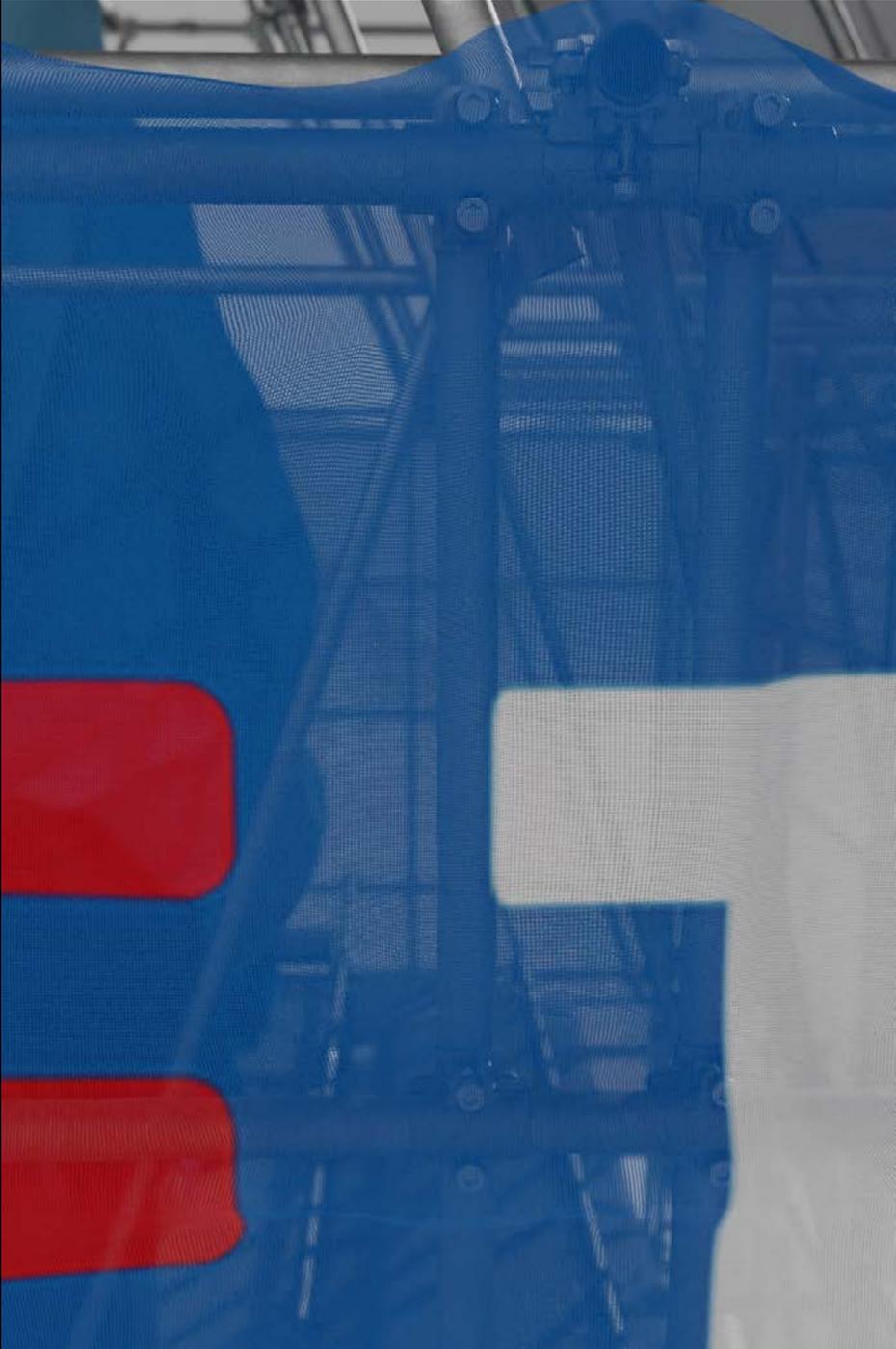
Durante le due guerre mondiali centinaia di monumenti pubblici, non potendo essere rimossi e portati al riparo, sono stati avvolti in strutture di legno, lamiera e sacchi di sabbia per proteggerli nell'evenienza di un attacco aereo.

Con una guerra alle porte dell'Europa, sorge spontaneo domandarsi come verrebbero protetti i medesi monumenti oggi. Che tipo di architetture li avvolgerebbero celandoli alla vista? Quali sarebbero i materiali con i quali erigere questi anti-monumenti? Lo spazio visivo occupato da queste strutture sarà destinato ad inserzioni pubblicitarie?

In questo caso si è sviluppata l'ipotesi di una protezione antiaerea del Monumento equestre a Bartolomeo Colleoni, situato in Campo S. Giovanni e Paolo a Venezia. La struttura si rifà alla protezione realizzata nel 1917 riproponendola attraverso impalcature e frammenti di cartelloni pubblicitari utilizzati nella città.

[link](#) to the preview





Iron Dome - still da film

Iron Dome - still da film



Iron Dome - still da film



Iron Dome - still da film



# Interferenze

stampa fine art, cornice in alluminio

42 x 30 cm

2021 - ongoing

L'illuminazione quasi totale degli spazi urbani e l'implementazione di sistemi biometrici nella rete di sorveglianza hanno posto gli individui in una condizione di visibilità costante e ininterrotta. In questo nuovo scenario, chi detiene ed esercita il potere si ritira in zone d'ombra, mentre coloro sui quali il potere viene esercitato sono sempre più illuminati.

Se l'illuminazione è una delle strategie attraverso le quali il potere si realizza, l'arma per sfuggire alla sua presa è la luce stessa. Come hanno dimostrato i manifestanti nelle recenti proteste a Hong Kong, usando dei laser per disturbare le telecamere di sorveglianza e rendere i loro volti irriconoscibili.

In questa serie di immagini viene riproposta la medesima strategia di "profanazione" del dispositivo di sorveglianza: il raggio di visibilità della telecamera viene reso inefficace puntando il laser su di esso. Aniché catturare il soggetto in una immagine nitida e riconoscibile, l'interazione genera glitch, pixellazioni e artefatti che sanciscono la definitiva dissoluzione dell'immagine.











Interferenze (magazzino industriale)



Interferenze (parcheggio residenziale)



Interferenze (studio)



This sculpture doesn't exist - seed 3458

# This sculpture doesn't exist

immagini artificialmente generate,  
*variable dimensions*  
2020 - ongoing

Negli ultimi anni Google, Facebook, Instagram e, come loro la maggior parte delle piattaforme digitali, hanno implementato particolari strategie di gestione dei contenuti, che hanno di fatto privato gli utenti della possibilità di decidere attivamente cosa guardare. Dietro la promessa di un'esperienza unica e personalizzata, c'era il subdolo tentativo di massimizzare il tempo trascorso sulla piattaforma, suggerendo, in un loop monotono, contenuti coinvolgenti accuratamente selezionati in base agli interessi dell'utente.

Le migliaia di immagini di opere d'arte che ogni giorno vengono condivise online, non sfuggono a questo meccanismo che le utilizza per incrementare il tempo di connessione degli utenti. Una rete neurale, doppio del sistema nervoso dell'utente, ha visualizzato più di ottomila immagini di opere d'arte suggerite esclusivamente dall'algoritmo di Instagram. Le immagini prodotte, che ricordano sculture astratte poste in assetti cubi bianchi, costituiscono la manifestazione concreta di quei processi di standardizzazione causati dalle scelte degli algoritmi che inevitabilmente finiscono per influenzare e distorcere l'idea stessa di arte nello spettatore/utente.

L'opera esiste contemporaneamente in diverse forme: come installazione fisica e come pagina [Instagram](#) in cui, ogni giorno, una scultura viene pubblicata autonomamente, nascondendosi nei feed accanto a immagini di vere opere d'arte.



This sculpture doesn't exist - seed 6429



This sculpture doesn't exist - seed 2478



This sculpture doesn't exist - seed 6429



This sculpture doesn't exist - seed 2478



This sculpture doesn't exist - seed 6469



This sculpture doesn't exist - seed 3376





# Screens

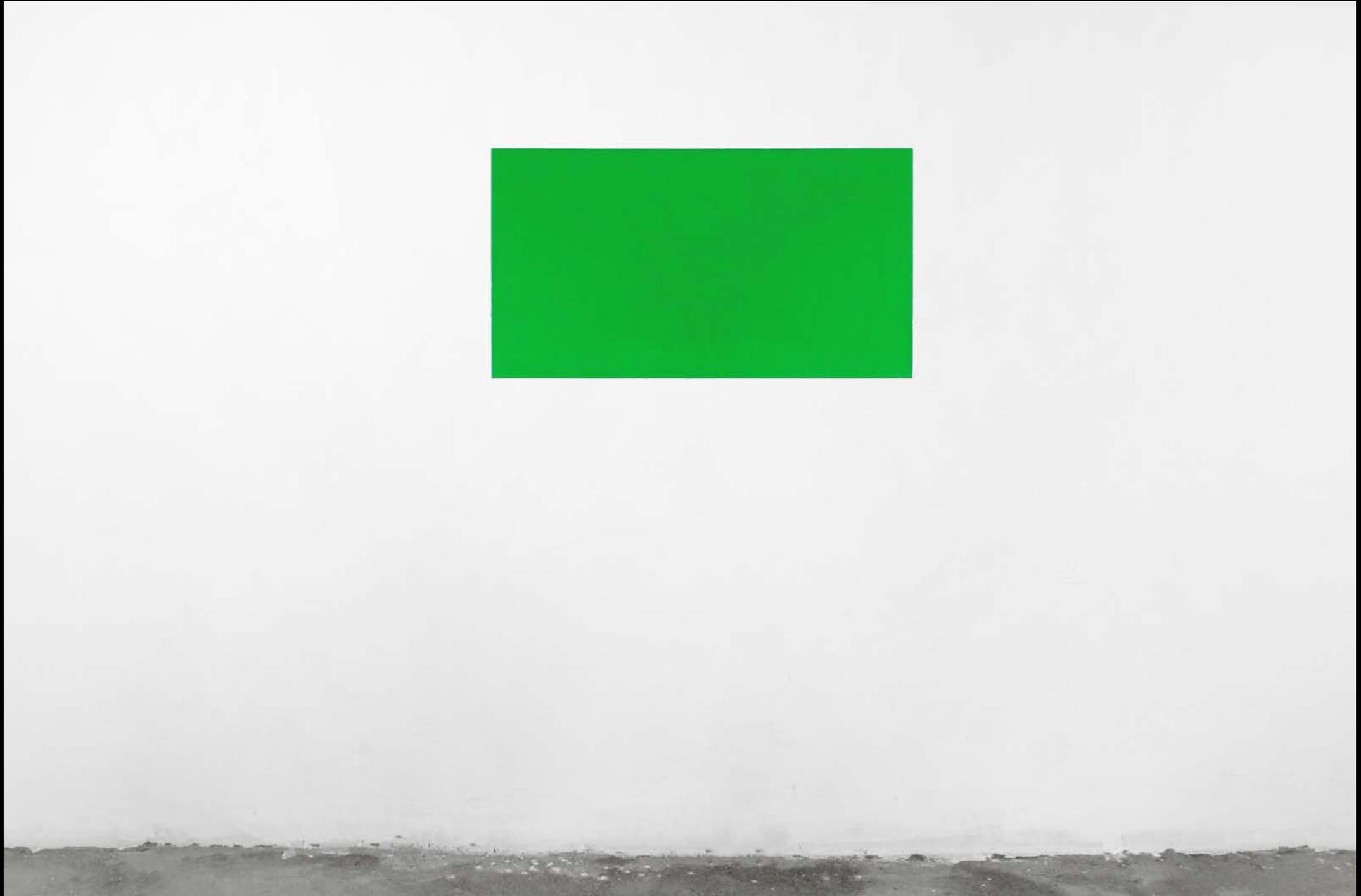
pittura acrilica, emulsione vinilica  
*variable dimensions*  
2020

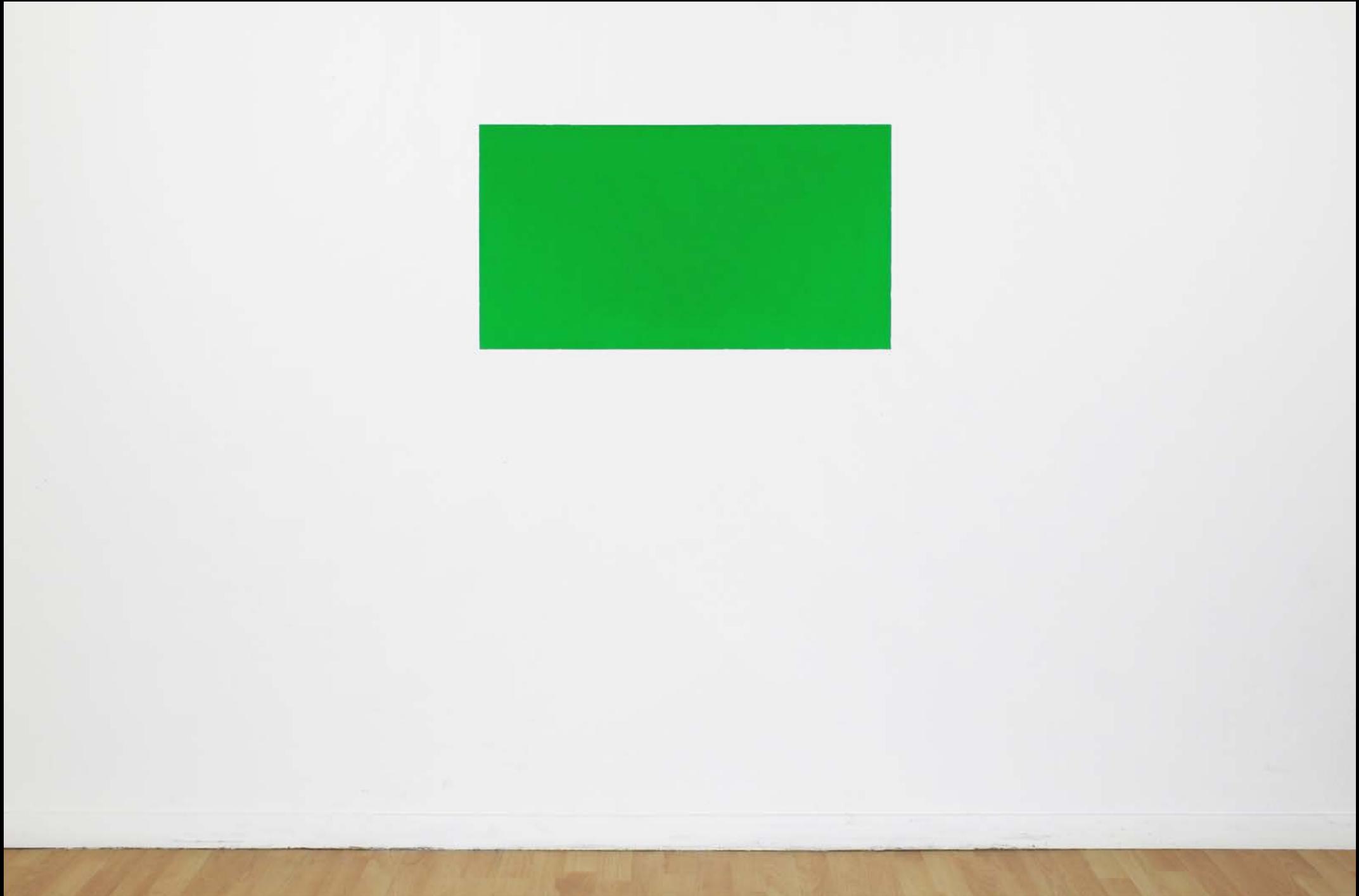
*"La realtà che osserviamo attraverso una finestra è sempre minimamente spettrale, non pienamente reale come lo spazio chiuso dove siamo. [...] Si percepisce la realtà esterna in uno stato de-realizzato come se si stesse assistendo ad uno spettacolo su uno schermo".*

Slavoj Žižek, *Il Parallaxe Architettonico*, 2013

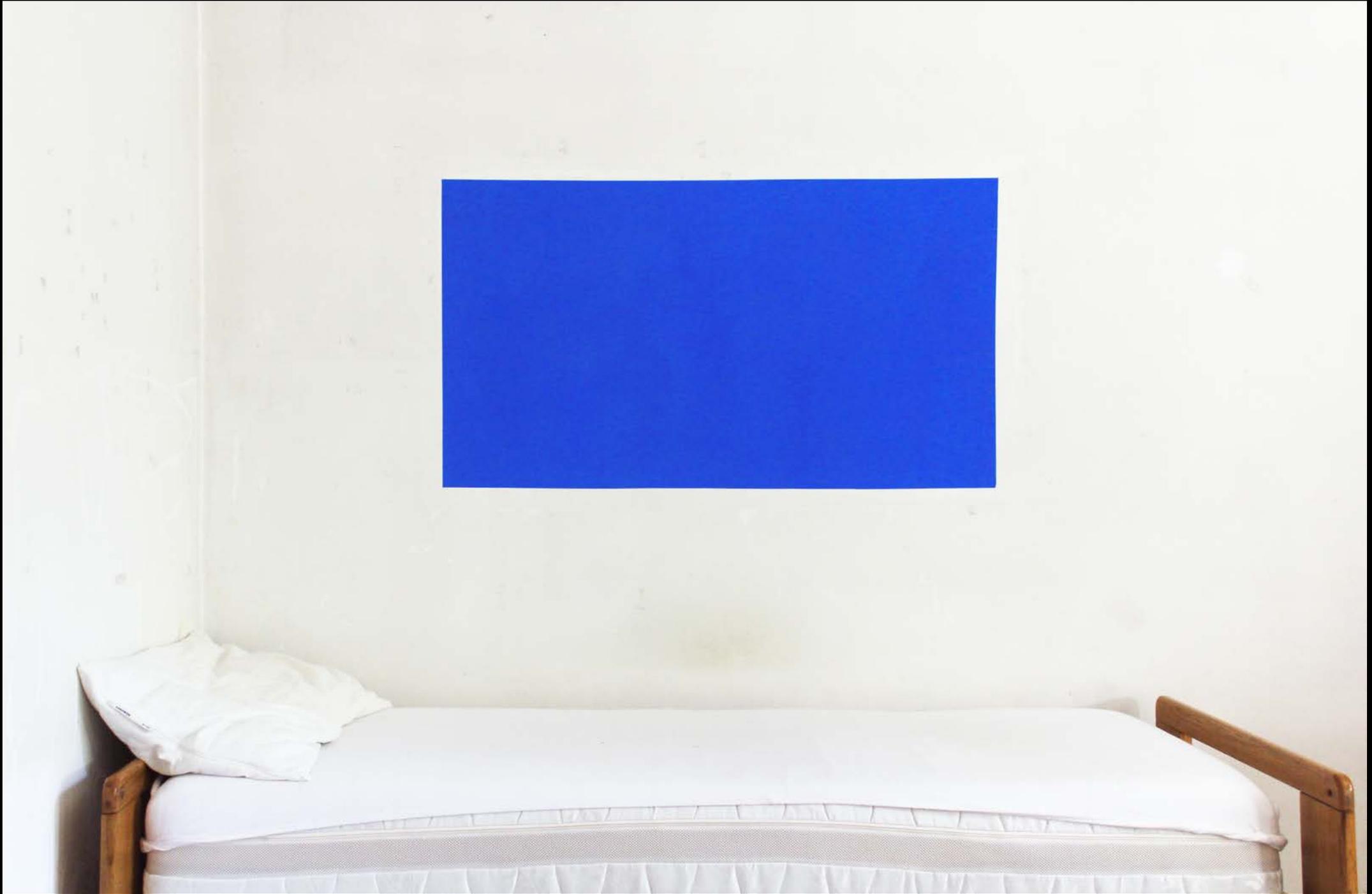
Nati dalla volontà di aprire una finestra virtuale tra due spazi adiacenti, gli Screens si sono rivelati strumenti di un'indagine circa la dimensione digitale e come questa abbia determinato un superamento delle costrizioni logico-spaziali entro le quali non solo la realtà, ma anche la nostra stessa immaginazione sono limitate. Centrale in questo lavoro è il richiamo al greenscreen, un effetto speciale utilizzato in ambito cinematografico che permette di rimpiazzare in post-produzione lo sfondo della scena con infiniti luoghi e immagini.

L'inconfondibile verde fluorescente, indelebilmente impresso nell'immaginario collettivo, diviene allegoria di uno spazio virtualmente illimitato, in cui tutto è possibile e dove schermi lontani anche chilometri diventano lati opposti dello stesso varco. Gli Screens vivono quindi di una peculiare ambiguità: il richiamo al mondo cinematografico e le dimensioni dettate dalle proporzioni standard dei monitor li rendono degli schermi, ma il dialogo che instaurano attraverso spazi distinti ci porta a pensarli come finestre.









# Ipercubo





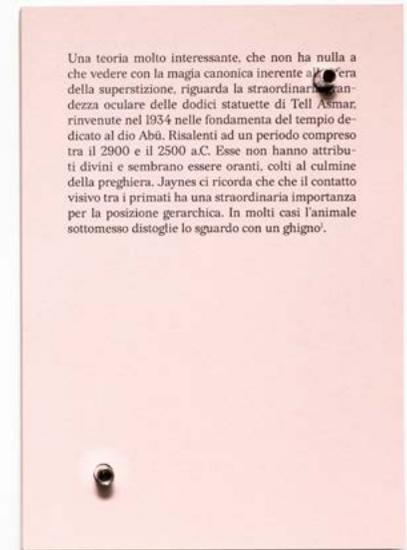
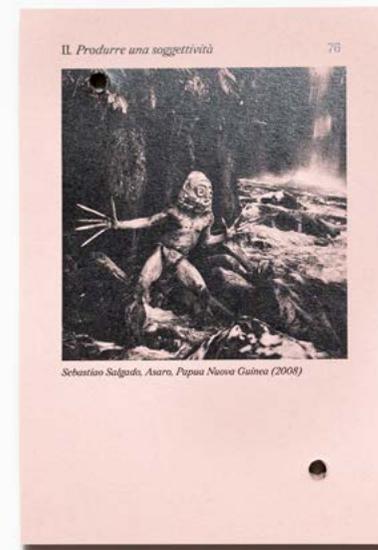
## Lemmario

Marco Augusto-Basso

Anno:	2023
Copie:	70
Pagine:	193
Misure:	10,5 x 14,8 x 3cm
Carta:	Cartone grigio 2mm; Fedrigoni woodstock cipria 170g
Rilegatura:	due viti in posizione diversa per ogni copia del libro
Stampa:	Interno stampa digitale; Copertina serigrafia

**Lemmario** è uno scritto fatto di argomenti, paragrafi e lemmi, nel quale due tesi opposte possono essere entrambe vere, o entrambe false. Percorrendo questo lemmario si fruisce di un'opera poetica e al tempo stesso enciclopedica, una catena non definita che intesse tra loro arte, antropologia e politica.

Il fronte di ogni pagina contiene il testo mentre il retro accoglie immagini e note. Questo rende ogni pagina indipendente dalle altre; a tenerle insieme sono le viti da rilegatura, posizionate diversamente per ogni copia del libro.





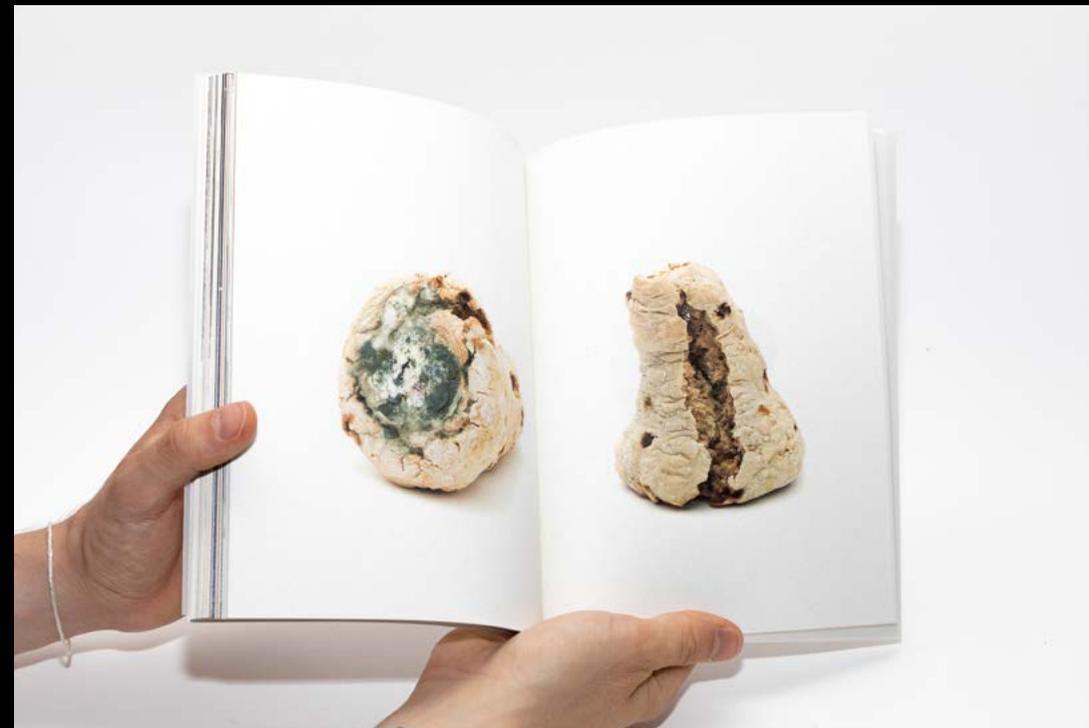
## Pani

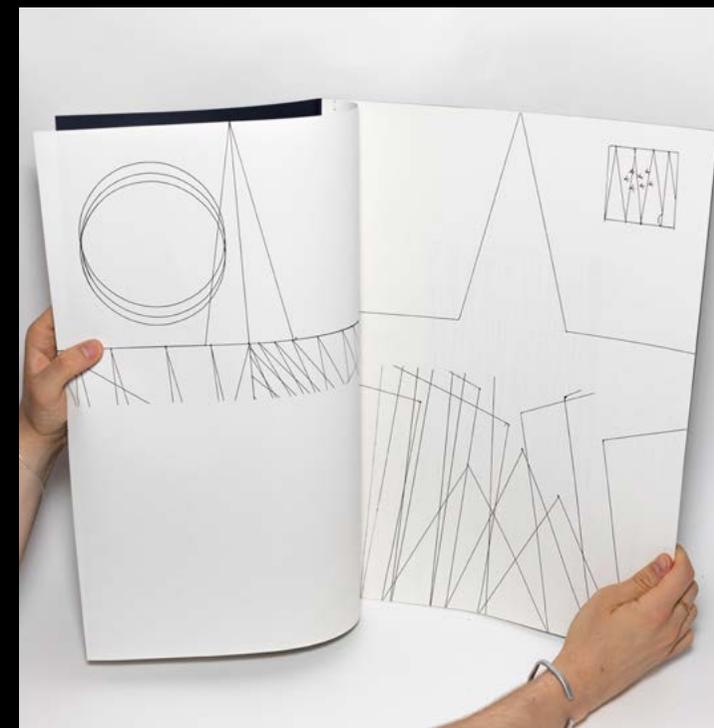
Filippo Minoglio

Anno:	2023
Copie:	70
Pagine:	193
Misure:	10,5 x 14,8 x 3cm
Carta:	Cartone grigio 2mm; Fedrigoni woodstock cipria 170g
Rilegatura:	due viti in posizione diversa per ogni copia del libro
Stampa:	Interno stampa digitale; Copertina serigrafia

*Lemmario* è uno scritto fatto di argomenti, paragrafi e lemmi, nel quale due tesi opposte possono essere entrambe vere, o entrambe false. Percorrendo questo lemmario si fruisce di un'opera poetica e al tempo stesso enciclopedica, una catena non definita che intesse tra loro arte, antropologia e politica.

Il fronte di ogni pagina contiene il testo mentre il retro accoglie immagini e note. Questo rende ogni pagina indipendente dalle altre; a tenerle insieme sono le viti da rilegatura, posizionate diversamente per ogni copia del libro.





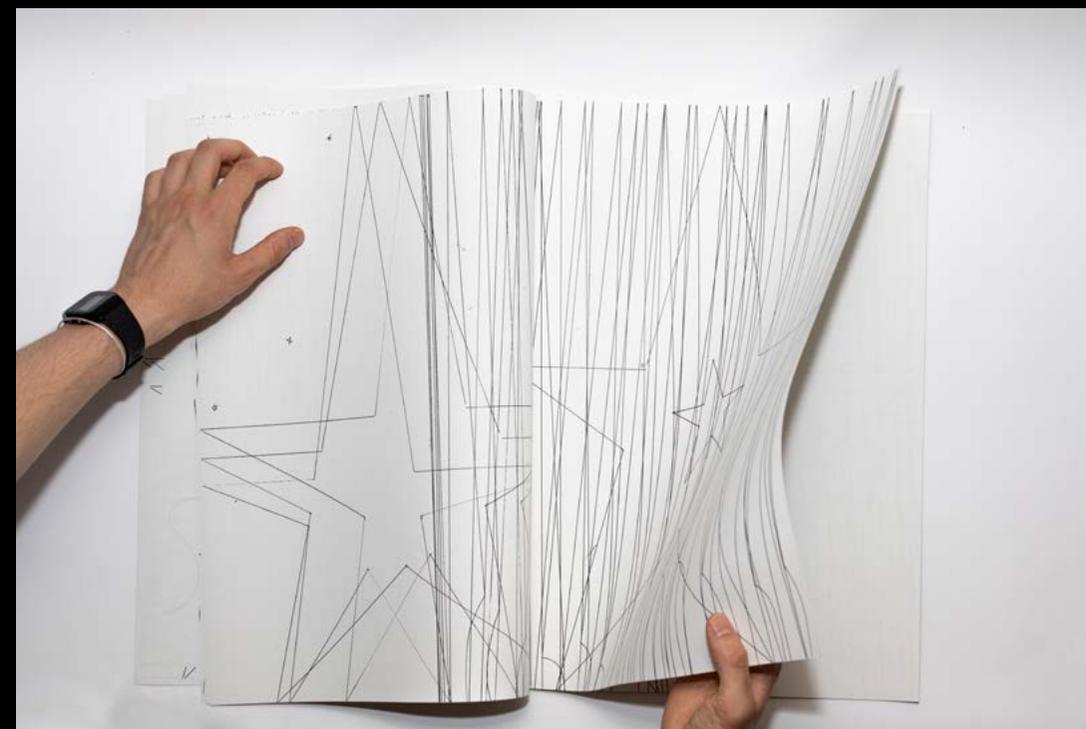
## A codex of stars

Tommaso Pandolfi

Anno	2023
Copie	70
Pagine	33
Misure	29,7 x 43 x 0,5 cm
Carta	Favini shiro echo bianco 120g; Fedrigoni sirio dark blue 290g
	Cucitura a filo singer
Stampa	Interno stampa digitale; copertina serigrafia

In *A codex of stars* osserviamo le stelle non come un cielo o come una serie di sfere celesti, ma come una materia di punti, linee e segmenti che attraversiamo alla velocità dello sfoglio di una pagina alla volta.

Il libro, di grande formato, accoglie una serie di disegni sulla figura della stella; in ciascuna pagina compaiono combinazioni inedite realizzate a partire dai disegni dell'artista ripartiti secondo una serie di regole concordate con lo stesso. La struttura interna del libro è spinta fino alla copertina che presenta una combinazione dei due disegni data dal taglio verticale.



## About

Ipercubo è una piattaforma dedicata alla produzione di pubblicazioni che mira a collaborare con artisti, scrittori, architetti, designer, performer e, più in generale, figure legate al mondo della creatività e della produzione culturale. Centrale nel nostro modo di concepire la pubblicazione è il momento in cui un'idea, un'immagine, un progetto si fa pubblico, si presenta e nel farlo testimonia la volontà di comunicare la visione e i desideri di chi lo ha immaginato. A partire dalla struttura tradizionale del libro, Ipercubo trova nella scultura, nella performance, fino alla manifestazione e all'attacchinaggio, terreni fertili in cui ampliare le molteplici potenzialità inespresse del publishing.

---

## Membri

Nicolò Brunetta	brunettanicolo@gmail.com
Matteo Rattini	matteorattini.studio@gmail.com
Stefano Stoppa	sstoppa.stefano@gmail.com
Erica Toffanin	acire.toffanin@gmail.com
Ipercubo	ipercubocollective@gmail.com

# CV

## BIO

Nato a Padova nel 2001  
Vivo e lavoro a Venezia

## LINGUE

Italiano - madrelingua  
Inglese - C1 (certificato IELTS)  
Spagnolo - buono

## EDUCAZIONE

2015 - 2020 Diploma Liceo Artistico

2018 Erasmus, Danimarca

2020 - 2023 Laurea triennale in Arti Multimediali IUAV, Venezia

## LAVORO

2022 - 2023 assistente per l'artista Diego Tonus

2021 membro del collettivo veneziano [Ipercubo](#), dedito alla pubblicazione di libri d'artista

2019 collabora con Tommaso Russo, assistant professor alla Saint Martin Central di Londra

2017 - 2019 assistente dell'artista Paolo Marcolongo

## WORKSHOPS

2023 - **Out of the Ivory Tower: the myth of the solitary composer** - di Gavin Bryars

- TV Broadcast - di Jacopo Miliani, IUAV Venezia

2022 - **ADDPMP** di Ill-studio e Slam Jam

- Cose Trasparenti - di Luca Trevisani, IUAV Venezia

- Ri-media - di Daniele Zoico, IUAV Venezia

2021 - **Pubblico, quindi Sono** - di Bruno Ceschel, curator and director of Self Publish, Be Happy

- Tabula Rasa - di Diego Tonus, IUAV Venezia

2019 - **Design Bingo, Design Nothing** - di Tommaso Russo, assistant professor alla Saint Martin Central di Londra

## RESIDENZE

2023 - **Fondazione Antonio Ratti - Artist's Research Laboratory** - visiting professor Hilary Lloyd - diretto da Annie Ratti, Gregorio Magnani e Lorenzo Benedetti

## PERSONALI

2023 - **Ho visto** - InStudio, Padova

## COLLETTIVE

2023 - **è ora di alzarsi diretta** - da Hilary Lloyd, FAR - Fondazione Antonio Ratti, Como

- **In the spirit of Cricket** - con Gavin Bryars, FAR - Fondazione Antonio Ratti, Como

- **Step by Step** - a cura di Guido Bartorelli, Giovanni Bianchi, Stefania Schiavon e Caterina Benvegnù - Mac, Padova

- **BA Degree Show luav** - curata da Angela Vettese - Ca' Tron, Venezia

- **Non ho mai visto Ambra Angiolini piangere** - diretta da Jacopo Miliani - Magazzini Ligabue, Venezia

- **Artefici del Nostro tempo** - Padiglione 29, Forte Marghera

- **Ctrl-x Ctrl-V - Terreno Comune** - Chiostro dei Tolentini, Venezia

- **105ma Collettiva** - Fondazione Bevilacqua la Masa, Piazza S. Marco, Venezia

2022 - **Ri-Media** - diretta da Daniele Zoico - Magazzini Ligabue, Venezia

- **Primo Anno** - diretta da Diego Tonus - Fondazione Bevilacqua La Masa, Sala del Camino, Venezia

## BIBLIOGRAFIA

2023 - **Catalogo 105ma Collettiva**, Fondazione Bevilacqua la Masa

2022 - **Neural Magazine, Alternative Metaverses**, printed issue #70

- **Dissect Effect**, da corpo oggetto a corpo editoriale, IUAV

2021 - **Quindi Sono, Ipercubo**

- **Toccare, Ipercubo**

## ARTICOLI

2022 - [Neural Magazine](#), Alternative Metaverses

2021 - [HyperAllergic](#), The Art of AI: Computer-generated Sculptures Are Eerily Real, Valentina Di Liscia