

COMUNICATO STAMPA

MURATCENTOVENTIDUE ARTECONTEMPORANEA

Alterity Glimpsed Through a Prism

LAUREN MOFFATT

Muratcentoventidue Artecontemporanea è lieta di presentare "*Alterity Glimpsed Through a Prism*", mostra personale con opere dell'artista australiana Lauren Moffatt.

In questi ultimi anni si è assistito ad una rivoluzione dell'immagine indotta dalla diffusione dei "game engine", i software grafici mutuati dai videogiochi, che ora influenzano anche l'arte.

Con l'emergere di nuove tecnologie come la fotogrammetria e il LiDAR, un'immagine fotografica diventa un volume, uno spazio, un'esperienza. La mostra intende proporre questi nuovi mondi-immagine, presentando il lavoro di un'artista che fa parte di una generazione che, con strumenti fotografici, progettano ecologie virtuali, avatar-ritratti, corpi ibridi, storie incarnate, sotto forma di installazioni immersive, giocose e accessibili.

Lauren Moffatt è un'artista australiana che vive tra Valencia e Berlino. Lavora con pratiche sperimentali utilizzando media differenti come pittura, performance e tecnologie immersive. Le sue opere, spesso presentate in molteplici forme, esplorano la paradossale soggettività dei corpi connessi e l'attrito ai confini tra il mondo virtuale e quello fisico. Assumono solitamente la forma di ambientazioni e personaggi della speculative fiction (macrogenere che comprende fantasy, fantascienza, horror e i loro sottogeneri), concepiti utilizzando una miscela di tecnologie obsolete e pionieristiche, e che spesso occupano sia lo spazio fisico che quello virtuale. Lauren costruisce universi dettagliati, complessi e paradossali, popolati da strani dispositivi e artefatti.

Nel 2021 le è stato assegnato il DKB VR Art Prize (DE) e nel 2022 il I Certamen Internacional de Arte Digital (ES) e il Revista MAKMA Aquisition Prize (ES). Lauren ha completato i suoi studi in pittura, in teoria e pratica dell'arte dei nuovi media e in creazione audiovisiva rispettivamente al College of FineArts (AU), all'Université Paris VIII (FR) e al Le Fresnoy Studi National des Arts Contemporains (FR).

Le opere di Lauren sono state esposte presso Haus der Kulturen der Welt (DE), Centre Pompidou (FR), La Gaîté Lyrique (FR), SXSW (US), Haus am Lützowplatz (DE), UNSW Galleries (AU), Daegu Art Museum (KOR), Le Grand Palais Ephémère (FR), SAVVY Contemporary (DE), FACT Liverpool (UK) The Sundance Film Festival (US) ZKM (DE), Q21 Freiraum (AT) e presso Hartware MedienkunstVerein (DE).

Lauren Moffatt, nei lavori in mostra, gioca sulla tensione che si crea tra realtà aumentata e realtà virtuale. I suoi *Flowers for Suzanne Clair* (dal nome di un personaggio secondario nel romanzo catastrofico di J. G. Ballard *The Crystal World*) creano uno strano tipo di digitalità organica che ruota attorno a un processo di raccolta e digitalizzazione di esemplari di piante attraverso uno scambio tra il fisico e il virtuale. Fondendo dettagli fotografici di fiori con trame aleatorie, queste specie vegetali fittizie sono finestre sull'alterità intravista, attraverso un prisma, della vita biologica.

Suzanne Clair è un personaggio secondario di *Il mondo di cristallo*, un romanzo catastrofico scritto da *J. G. Ballard* nel 1966. La storia si svolge sullo sfondo di un processo di mineralizzazione apocalittico che sta consumando il mondo, originatosi nelle profondità delle giungle della Terra si sta diffondendo verso l'esterno, trasformando ogni cosa sul suo cammino in cristallo. La storia è raccontata attraverso gli occhi del suo protagonista, Edward Sanders, mentre assiste allo svolgersi del destino. Suzanne Clair è un'ex amante di Sanders e la conosciamo attraverso il suo sguardo come un'anima tragica. Piuttosto che come un'apocalisse, Suzanne percepisce il cristallo come un'opportunità per un diverso tipo di vita, e il suo ottimismo risalta goffamente in contrasto con Sanders e le altre figure in primo piano, per lo più maschili. Ma fuori da questo contesto ristretto, la capacità di Suzanne di percepire la crisi come qualcosa di diverso da una minaccia esistenziale immediata appare più interessante degli atteggiamenti delle controparti maschili che la condiscono. Sarebbe stato interessante vedere *Il mondo di cristallo* attraverso gli occhi di Suzanne, per comprenderla come qualcosa di più di un personaggio di scena, e questa nostalgia per una voce perduta è all'origine di **Flowers for Suzanne Clair**.

La fantascienza spesso diventa realtà scientifica. Gli scienziati hanno bisogno di creativi che li aiutino a identificare i problemi più audaci a cui applicare la loro mente. Immaginiamo tutta la fantascienza pubblicata, in particolare nel XX secolo, la stragrande maggioranza della quale proviene dalle menti degli uomini bianchi: tanti classici che hanno formato il mondo in cui viviamo e quello verso cui stiamo lavorando. Ora immaginiamo tutti i libri che sono stati scritti o proposti da autori minoritari e mai pubblicati. Quali idee c'erano in quei libri? Che tipo di mondi? Che tipo di personaggi? In che tipo di mondo vivremmo adesso se quelle idee avessero raggiunto il pubblico mezzo secolo fa, quando il disastro che si sta verificando ora, era ancora una possibilità lontana? E se Suzanne Clair scrivesse fantascienza?

Flowers for Suzanne Clair cerca di creare questo immaginario assente. Il cuore del processo è la scansione 3D di campioni di piante e la loro successiva modifica tramite uno scambio multi-pass tra fisico e digitale. I moduli floreali della serie Compost sono realizzati provocando errori volontari, collaborando con l'algoritmo di ricostruzione fotogrammetrica e confondendone le aspettative. Le texture vengono poi dipinte e proiettate nuovamente sulla mesh 3D in un software di modellazione, che crea uno strano tipo di digitalità organica quando viene fuso con i frammenti di rumore tridimensionale sparsi attorno ai contorni dei fiori. Le risorse modulari vengono adattate dalle scansioni grezze che vengono poi ottimizzate per i diversi formati di contenitori. Questi stessi esemplari appaiono in Compost e nel mondo VR di *Of Hybrids and Strings*, altre opere dell'artista, ma sono stati accuratamente ritopologizzati attraverso processi meticolosi e meditativamente ripetitivi. Ogni fiore è sia un'offerta di dolore per la scomparsa della storia di Suzanne, ma anche un riconoscimento per il potere della sua immaginazione, che, in sua assenza, è infinito.

Luogo

Muratcentoventidue-Artecontemporanea

Via G. Murat 122/b – Bari

Inaugurazione

Sabato 15 giugno 2024 ore 19.30

Periodo

15 giugno – 31 luglio 2024

Orari di apertura

La mostra sarà visitabile il mercoledì, il giovedì e il venerdì dalle 18.00 alle 20.00

Lunedì, martedì e sabato su appuntamento

Informazioni

3348714094 – 392.5985840

<http://info@muratcentoventidue.com>

<http://www.muratcentoventidue.com>

<http://www.facebook.com/MuratcentoventidueArtecontemporanea>

https://www.instagram.com/muratcentoventidue_bari

CV

Lauren Moffatt (1982 , Australia) lives and works in Berlin and Valencia.

Education

2014

Diplôm du Fresnoy, Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains, Tourcoing, FR (Félicitations du Jury)

2014

Master d'arts plastiques (nouveaux medias), Université Paris VIII, Paris, FR

2006

Bachelor of Fine Arts, College of Fine Arts, Sydney, AU

Solo Exhibitions

2024

Alterity glimpsed through a prism, Muratcentoventidue Artecontemporanea, Bari, IT

2023

Nocturnes, DAM Projects, Berlin, DE

Bubble Vision, 2b_ Space to Be, Madrid, ES

Compost AR (Flowers for Suzanne Clair), Matadero Madrid, Madrid, ES

2022

I wish you could hear what I remember, The Liminal, Valencia, Spain

Local Binaries, Hošek Contemporary, Berlin, DE

360: Lauren Moffatt, Zabłudowicz Collection, London, UK

2020

Image Technology Echoes, Espronceda, Barcelona, ES

2019

The Tulpamancer, EIKON Schaufenster, Vienna, AT

2018

Sorry, I didn't mean to break it, Synthesis, Berlin, DE

2014

EMARE Artist in Residence, FACT Liverpool, Liverpool, UK

Group Exhibitions

2024

Media Server Sessions, Bombas Gens Centro de Arte Digital, Valencia, ES

Extended Realities/Extended Feminisms, University of Michigan, Ann Arbor, US

Surrealism - Worlds in Dialogue, Kunsthalle Vogelmann, Heilbronn,

Lange Nacht der Videokunst, Landarbeiterhaus, Kleinmachnow, DE

2023

Parallel, AR Exhibition by ATHR Gallery, Multiple Cities, KSA

AR Biennale : Hybrid Nature, NRW Forum, Düsseldorf, DE

Breaking the Code, Kunsthal Charlottenborg, Copenhagen, DK

VR Art Prize Nominee Exhibition, Haus am Lützowplatz, Berlin, DE (upcoming)
2022

Among the Machines, Zabłudowicz Collection, London, UK

Spektrum, Spektrum Rumelange, LU

Digital Art Zurich 2022, DA Z, Zurich. CH

Ins Nirgendwie - Digitale Utopien, Weltkunstzimmer Dusseldorf, DE

Seed Systems, SOMA Berlin, DE

Digital Art Waves, Galerie Charlot, Paris, FR

Disrealities, Collages and Utopia, Haus der Kulturen der Welt, Berlin, DE

Flama Festival, Polo Nacional de Contenidos Digitales, Málaga, Spain

The flowers I have never seen in my garden, Synthesis Gallery, Berlin, DE

The Wrong - Worlds of networks, Centre Pompidou, Paris, France

2021

Post-Digital Landscapes, STH Screens, Vigo, ES

Vortex, Matadero Madrid, ES

Brinks of Perception, Artemis Gallery, Lisbon, PT

Resonant Realities, Haus am Lützowplatz, Berlin, DE

Palais Augmenté, Grand Palais Ephémère, Paris, FR

Les Ailleurs, La Gaîté Lyrique, Paris, FR

Art Directions, WORM, Rotterdam, NL

SXSW Online, Online / The Contemporary Austin, USA

Incarnations, Les Rencontres de la Photographie d'Arles, Arles, FR

2020

Immersiva, Espronceda Art Centre, Barcelona, ES

Showcase, Co.Galerie, Paris, FR

VIFF Volumetric Summit, Museum of Other Realities, Vancouver, CA

2019

Colliding Humans, Raum für drastische Maßnahmen, Berlin, DE

The Wrong Biennale, Worldwide/Vienna, AT, Valencia, ES

Computer Grrls, La Gaîté Lyrique, Paris, France / MU, Eindhoven, NL

TOA Arts, Funkhaus, Berlin, DE

Future Design, Experimenta, Heilbronn, DE

2018

Computer Grrls, Hartware Medienkunstverein, Dortmund, DE

Projected.Capital, Roehrs & Boetsch, Zurich, CH

Sapiens, ZKM, Karlsruhe, DE

Works on Paper, Gussglashalle, Berlin, DE

Deep Dive, Worth Ryder Gallery UC Berkeley, Oakland, US

Pink Privacy, Soho House, Berlin, DE

2017

Re:core, Institut für Alles Mögliche, Berlin DE

Le Fresnoy 20° Anniversario (Screening), Villa Medici, Rome, IT

Le rêve des formes (Screening), Palais de Tokyo, Paris, FR

Space, Moving Images Festival in the Great or Lebuinus Church, Deventer, NL

Home Cinema (Selected Works), OCT Gallery, Shenzhen, CN

The Big Anxiety Festival, UNSW Galleries, Sydney, AU

2016

Loop Discovery Award, Eikon Schaufenster, Vienna, AT

A-Moeda, ZDB, Lisbon, PT

reSense, Spektrum, Berlin, DE

LOOP Discovery Award, Loop Festival, Barcelona, ES

Home Cinema (Selected Works), Daegu Art Museum, Daegu, KR

A l'angle des possibles, Orienta Festival, Oujda, MA

Immersive Arts, Performersion Festival, Berlin, DE
Welcome to Applied Fiction, SAVVY Contemporary, Berlin, DE
Shame, Museum Dr. Guislan, Ghent, BE
2015
Autopoiesis, Haus am Kleistpark, Berlin, Germany
Group Therapy, FACT, Liverpool, UK
Home Cinema, EXIT Festival, MAC Créteil, France / VIA Festival, Maubeuge, France
move ON, Werkleitz, Halle, Germany
2014

New Frontier, Sundance Film Festival, Park City, USA
Distant Proximity, Centrale for Contemporary Art, Brussels,
Media Mediums, Galerie Ygrec, Paris, France
L'instant de voir, Les Champs Libres, Rennes, France

Grants, Prizes, Residencies

2023

VR Art Prize of the DKB and CAA, Berlin, DE (Nominee)
Cultura Resident, Consorci de museus de la comunitat Valenciana, Alicante, ES

2022

Tezos Connect Development Grant, despace, Berlin, DE
Certamen internacional de arte digital, Vigo, ES

2021

VR Art Prize of the DKB and CAA, Berlin, DE (First Prize)

CPH:LAB Fellowship, Copenhagen, DK

2020

Worlding with the Trouble, Acquisition Prize, Fabbula, Paris FR / Barcelona ES
Risk Change Production Residency, MMSU Rijeka, Rijeka, HR
Immersiva VR Residencia, Espronceda Center for Art and Culture, Barcelona, ES

2017-2018

V-Sense Artist in Residence, Trinity College, Dublin, Ireland

2017

Q21 Artist in Residence, Museumsquartier, Vienna, AT
TURN Grant, German Federal Cultural Foundation, DE
Confucius Academy Fellowship, Shanghai Jiao Tong University, CN

2016

Nominated LOOP Discovery Award, Barcelona, ES
DOK Prototyp Premio, DOK Leipzig, Leipzig, DE (First Prize)

Lectures / Workshops

2022

Unity 3D Workshop, Berklee College, Valencia, ES

2021

Guest Lecture VR Art, Fachhochschule Bielefeld, Bielefeld, DE

2020

DAAD GLOBE Playhouse Masterclass, Filmuniversität Konrad Wolf, Potsdam, DE

2019

Photogrammetry Workshop, ECAL, Lausanne, CH
Worlding for VR Workshop, Filmuniversität Konrad Wolf, Potsdam, DE
Artist Talk, Rencontres du Virtuel, VR Arles, Arles, FR

2018

Mentoring VR Storytelling, MIZ, Potsdam, DE
VR Prototyping, Filmuniversität Konrad Wolf, Potsdam, DE
Beyond the Rubicon, BEYOND Festival, Karlsruhe, DE

2017

Mentoring VR Storytelling, Filmuniversitt Konrad Wolf, Potsdam, DE

Knstlergesprch, Trinity College, Dublin, IE

VR Prototyping, Filmuniversitt Konrad Wolf, Potsdam, DE

2016

The Day After, BEYOND Festival, Karlsruhe, DE

Fotogrammetrie-Workshop und Knstlergesprch – Kassel Kunsthochschule, DE

Immersive Memories: The Future of the Past? – University of Edinburgh, Edinburgh, UK

Lost in Immersion Panel Moderation, Performersion, Berlin, DE

Artist Talk and Screening, Scope Sessions @ MIRA Festival, Berlin, DE

2015

Cinema Panel, move ON Conference, Halle, DE

Ambisonics and The Oculist Reason, FACT, Liverpool, UK

Immersion in Gaming and Cinema, Metal Culture, Liverpool, UK

2014

Stereoscopic Cinematography Using Point Cloud Data, FACT, Liverpool, UK

Introduction  la 3D, Le Fresnoy, Tourcoing, FR

Lecture and Tour of Panorama for Stanford University Alumni, Le Fresnoy, Tourcoing, FR

2013

Techniques de la Stereographie, Le Fresnoy, Tourcoing, FR

Introduction  la 3D, Lycee van de Meersch, Roubaix, FR

2012

Cine-oeil, Les Laboratoires d’Aubervilliers, Aubervilliers, FR

Publishing

2023

Among the Machines, Zabłudowicz Collection, London UK

2021

Computer Grrrls, HMKV, Marie Lechner and Inke Arns Dortmund, DE

Resonanz der Realitten, Haus am Ltzowplatz, Tina Sauerlnder, Berlin, DE

2015

Group Therapy: Mental Distress in a Digital Age, Vanessa Bartlett, Liverpool University Press

2014

Mdia Mdioms - Montage, Remontage, Re-remontage, Lauren Moffatt, Ednm, Paris, France

Distant Proximity, Carine Fol, Le Centrale Editions, Brussels, Belgium