PORTFOLIO

Giovanni Chiamenti

La mia ricerca parte dall'osservazione e dall'ascolto della natura e del paesaggio. Uno dei miei obiettivi è approfondire il rapporto tra uomo e natura creando uno squilibrio percettivo, alterando il punto di vista. Il processo è quello di distanziarsi progressivamente dall'oggetto, rimuovendo gran parte delle coordinate spaziali e mantenendo soltanto le tracce necessarie per cogliere l'aura dell'elemento originario.
Confondere lo spettatore in modo che non capisca se si trovi di fronte a una micro o macro rappresentazione, disorientarlo attraverso una visione altra dei luoghi che analizzo, fa emergere una realtà imprevista, nascosta ai più, che appare soltanto a chi si ferma ad osservare il substrato dell'immagine.
Il tempo è l'altro elemento fondamentale nei miei lavori, soprattutto nei video: viene dilatato o compresso creando una destabilizzazione nell'osservatore, portandolo a percepire la simultaneità propria della temporalità. La presenza o l'assenza del suono, inoltre, creano una ritmicità all'interno delle opere e/o un ulteriore spaesamento.
La lettura del paesaggio determina la visione che abbiamo del mondo, alterarla per mezzo di un'opera d'arte significa modficare questa percezione, raccontare una storia, uscire dal recinto indicatoci dalla razionalità per fare un'esperienza emozionale in grado di trasportarci in uno spazio velato sotto la superficie delle cose che può richiamare immagini oniriche. Ogni spettatore deve arrivare a costruire la propria narrazione. In quanto creatore di immagini mi limito a suggerire degli spunti di lettura che possono condurre l'osservatore verso un un mondo che ognuno di noi possiede dentro di sé.

CORTEX & BONE

Queste due sculture nascono come riproduzione di elementi reali già modificati dall'azione degli agenti atmosferici e dal tempo. La scansione 3D operata dall'artista cerca di leggere e memorizzare l'oggetto il più fedelmente possibile, mantenendo tutte le imperfezioni e i segni derivanti dalla sua storia. Prima della stampa l'artista interviene sulla forma finale, modificandone la scala o alterandone il grado di opacità. L'intero processo di creazione prevede il recupero dell'oggetto, la sua cura e infine la sua cristallizzazione definitiva tramite le tecniche di stampa: questo avviene abbattendone le caratteristiche biologiche, snaturate e rese incorruttibili, in una strategia di disorientamento e di falsificazione che rende l'oggetto alieno, ambiguo agli occhi di chi osserva.



BONE, installation view, stampa 3D con fotopolimeri polyjet, light box, 8 x 48 x 24 cm, 2019

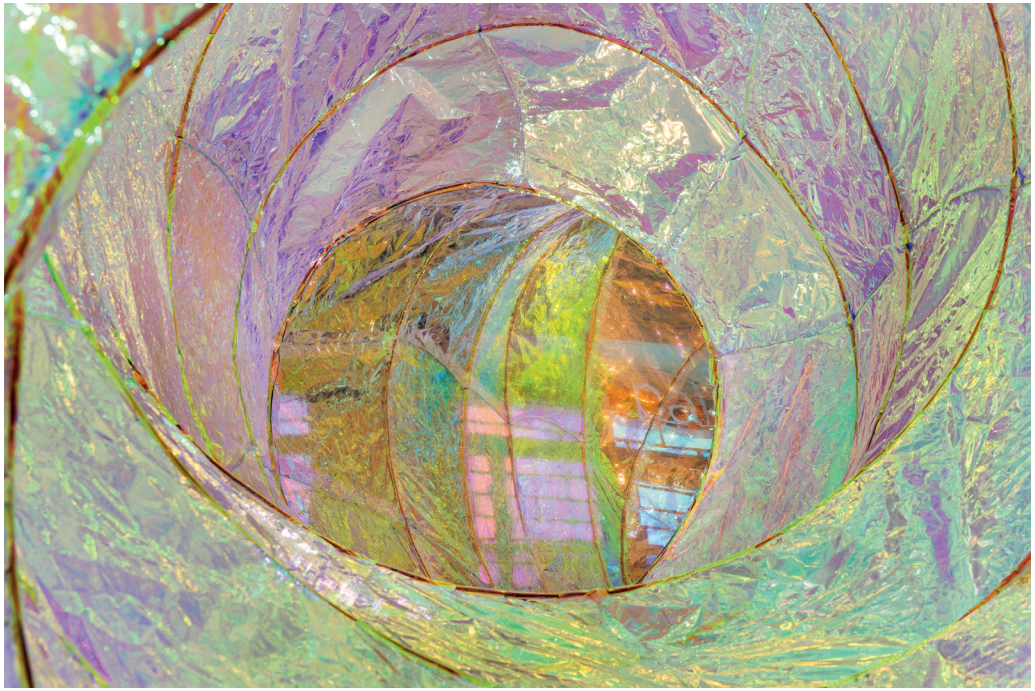




CORTEX, installation view a *Immersione Libera*, stereolitografia 3D, light box, 150 x 70 x 80 cm, 2019

XPÓA

Χρόα rappresenta un organismo con un'anima in ferro ricoperto da una pellicola dicroica (dicroico: dal greco δις: doppio e χροιά: pelle/colore/membrana). Questo materiale è composto da sottilissimi strati di ossidi metallici che non vengono dipinti con vernici. Questo fa sì che il materiale non assorba la luce visibile che colpisce la sua superficie. Possiede quindi una doppia proprietà, una parte dello spettro luminoso viene riflesso mentre una parte viene trasmesso.





XPÓA, installation view a *Immersione Libera*, dimensioni variabili, 2019

IPERBOLE (δU = δQ - δW)

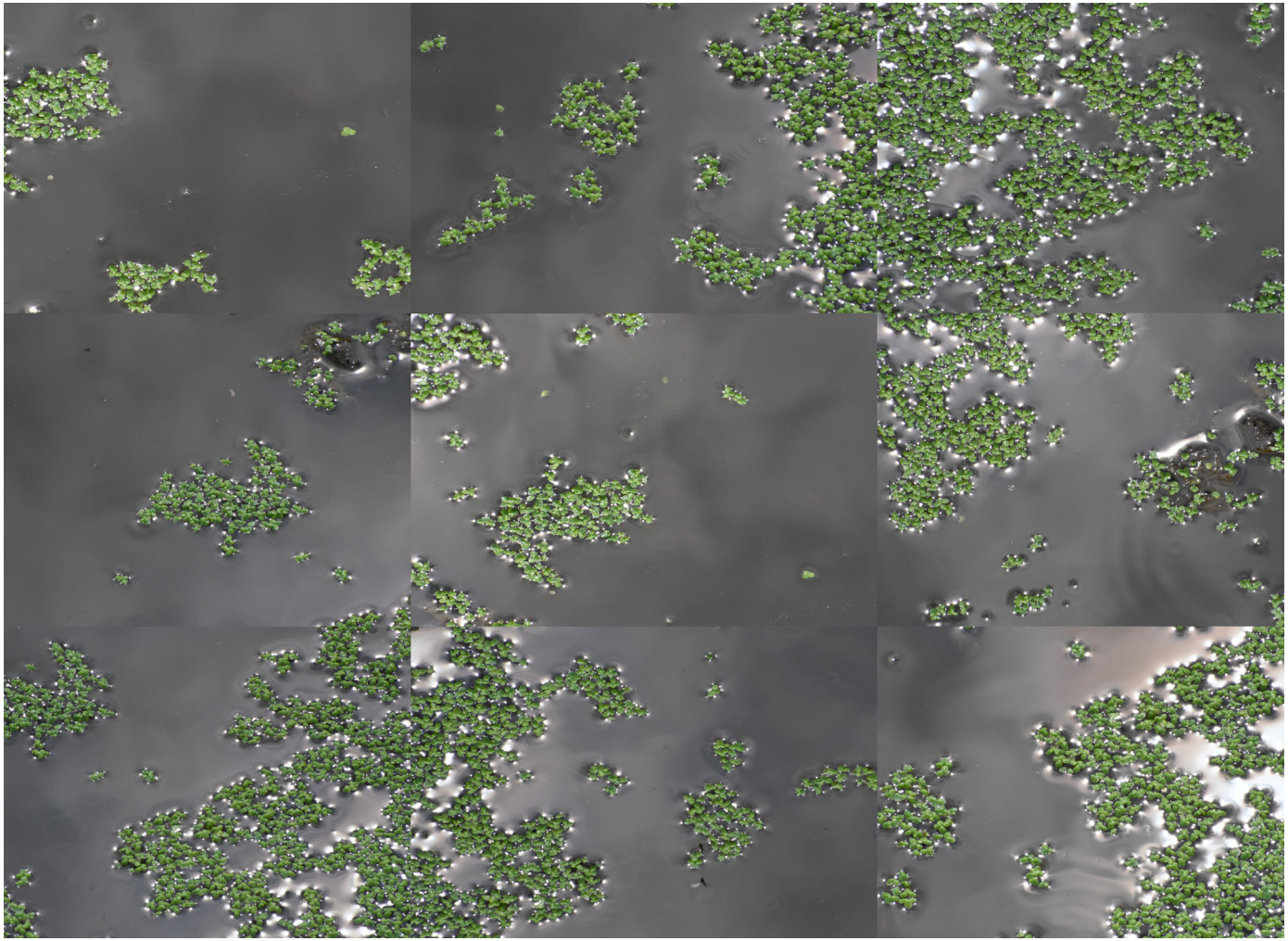
Iperbole (δU = δQ - δW) è una serie di digigrafie che indagano il ribollire costante della superficie di un geyser, un'area di diffusa alterazione idrotermale frutto di processi chimici ininterrotti. La sovraesposizione dell'immagine immobilizza l'evento e trasforma il paesaggio in disegno. Se si persegue questo processo di semplificazione si arriva all'elemento base che descrive il fenomeno da un punto di vista scientifico, essenziale, ossia il primo principio della termodinamica.



Iperbole (δU = δQ - δW), digigrafia Epson su carta Hahnemühle ultrasmooth 305g, 105 x 145 cm, 2019

45°41’01.4”N 11°00’21.8”E

Il lavoro parte da un’esplorazione del Parco Naturale della Lessinia e si sofferma su uno degli aspetti geologici caratteristici di questo territorio, la dolina: fenomeno carsico epigeo originato dall’erosione delle rocce calcaree e dal successivo deposito dei residui impermeabili sul fondo della cavità. L’analisi della sua superficie rimanda a una sorta di carta geografica che, come tale, è stata divisa in settori. L’acqua assume aspetti di particolare densità, quasi amniotici, divenendo uno specchio che ingloba terra e aria al suo interno. Lo *sky-view factor* è il parametro topografico che indica qual è la porzione di cielo che si vede dal fondo della dolina e il suo valore dipende dalla profondità della stessa.



45°41’01.4”N 11°00’21.8”E, stampa inkjet incisa su carta Epson 205g montata su dibond, 100 x 136 cm, 2019

BODIES



BODIES #1, stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 90 x 60 cm, 2019



BODIES #2, stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 90 x 60 cm, 2019



BODIES #3, stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 90 x 60 cm, 2019

NO PLACE



NO PLACE, stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 100 x 140 cm, 2019

M.J.

Si tratta di una scultura che con la sua forma rimanda all'iconografia sacra. L'accostamento di due materiali con resistenze meccaniche molto diverse, l'acciaio e il das, crea un equilibrio instabile che richiama la precarietà dell'essere.



M.J., acciaio, das, isolante termico, 208 x 48 x 30 cm, 2018



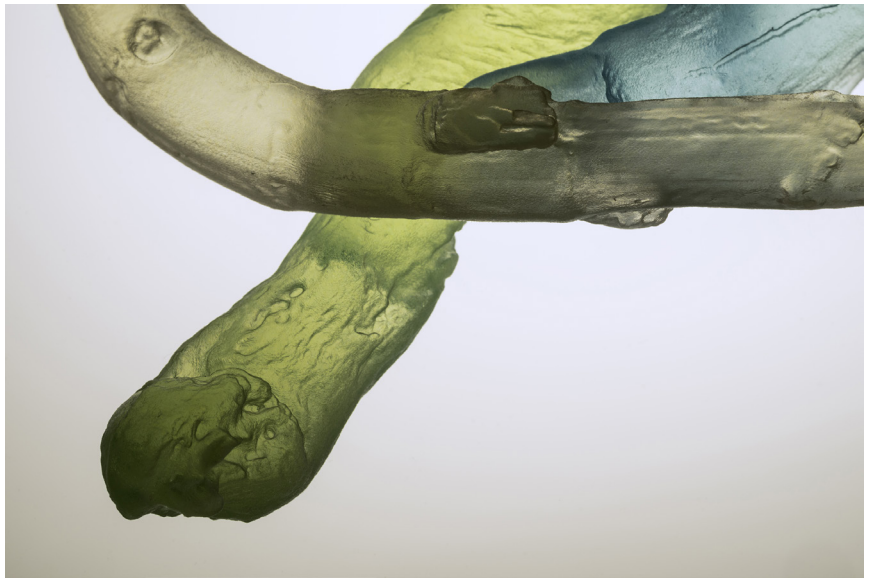
Detail shot del lavoro

QUARANTINE

Partendo da elementi reali, pezzi di legno già modificati dall'azione del mare, attraverso i processi di scansione e stampa 3d cambio la loro natura creando una realtà falsificata. Gli oggetti vengono posti in uno spazio asettico, un luogo in cui vengono analizzati, a distanza, come se fossero alieni.



QUARANTINE, installation view, stampe 3D con fotopolimeri polyjet, light box, 30 x 52.5 x 41.5 cm, 2018





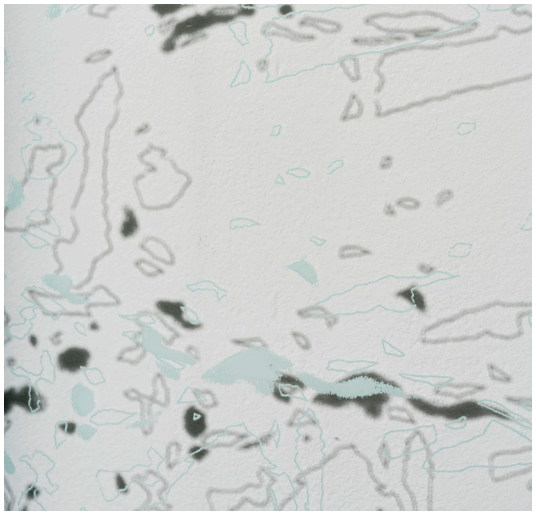
Detail shots dei lavori

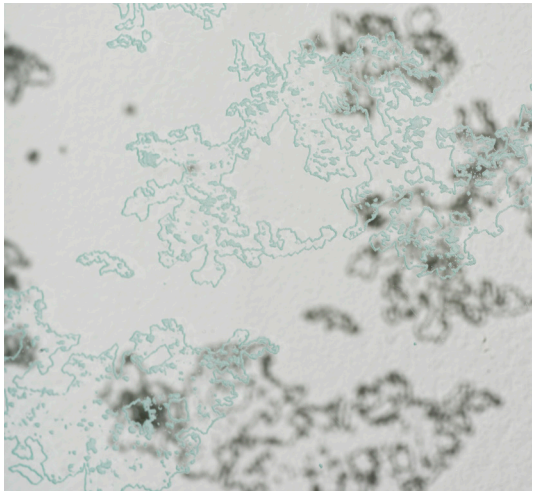
MIND-SCAPES

Nell'installazione *MIND-SCAPES*, dopo aver post-prodotto con photoshop piccole porzioni provenienti da stampe inkjet incise a mano, viene realizzata una serie di cartografie irreali, mappe di paesaggi interiori che provengono però dal mondo reale, tramite la tecnica del laser-cutting. L'uso della luce e il plexiglass rendono la codifica di questi lavori molto difficile. Si viene a creare un doppio tra le immagini e le loro ombre, una sorta di diplopia, per cui i lavori diventano quasi illeggibili.



MIND-SCAPES, serie di laser-edged plexiglass, acciaio satinato, 41.5 x 30.32 cm cad., 2018





Detail shots dei lavori

SALINAS GRANDES

HD video installazione, 3 canali, 1’ 26”, loop, Argentina, 2018

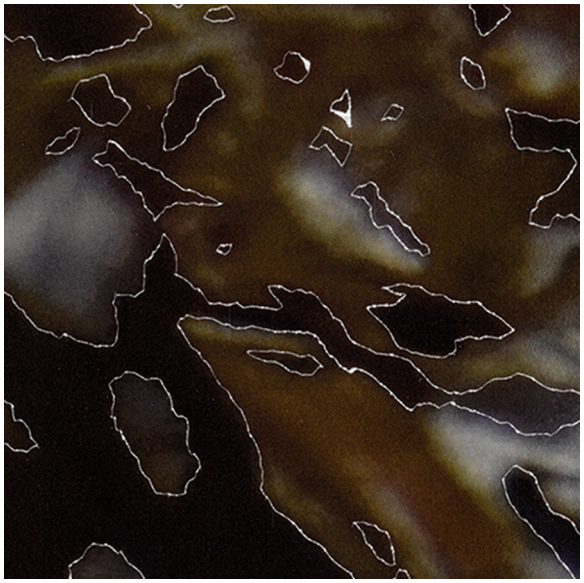


SALINAS GRANDES, installation view, Open Studio a School of Visual Arts, New York, USA, 2018

Link to video:
https://vimeo.com/291942854

SCRATCH

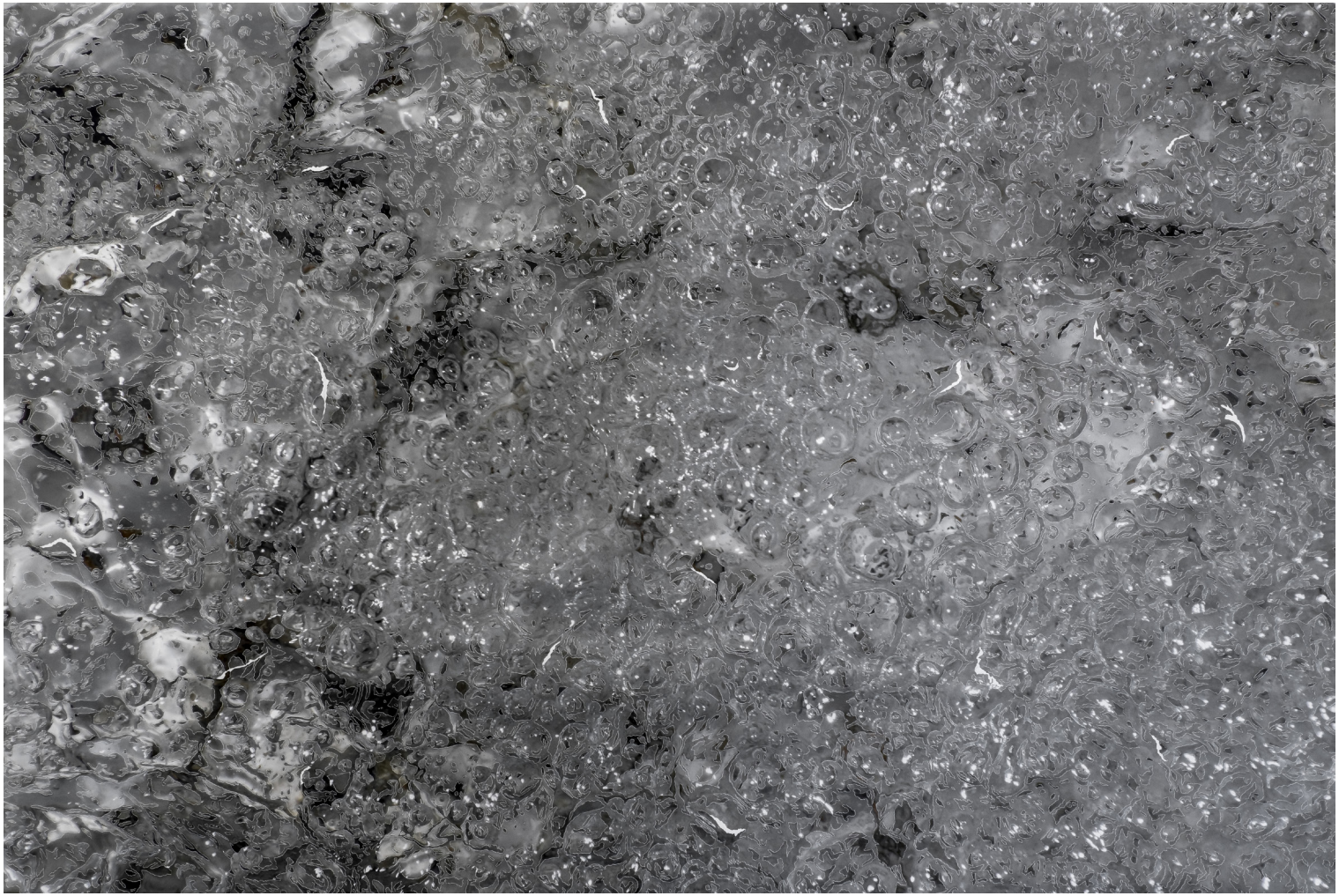
In questa società in cui tutto diventa sempre più fluido e immateriale, frutto di una creazione quasi istantanea imposta da internet e dalla globalizzazione, l'unica vera disubbidienza sembra essere quella di un recupero del "fare", dell'unicità dell'opera e del tempo intimo e dilatato che la sua realizzazione richiede. Questa serie di stampe incise su carta nasce dalla necessità di lasciare traccia di un'azione che vuole indagare le profondità dell'immagine fotografica che vanno oltre lo scatto, ossia l'analisi del progetto realizzato e stampato. Quest'analisi ci porta oltre il mero soggetto rappresentato e fa emergere una trama molto più fitta, che si trova nei dettagli. Nel processo di creazione, ossia incidendo la superficie, l'artista elabora un'immagine interna che genera il Nuovo mutando, integrando e trasformando il modello. Attraverso il segno affiora una nuova identità. Della stessa serie fanno parte anche i lavori: *Trap (Galaxy)*, *Au-dessous*, *À la recherche d'une trace*, *Marbleau.*



Detail shot della tecnica di incisione a mano



SCRATCH #1, stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 149 x 99 cm, 2018



SCRATCH #2, stampa inkjet incisa su carta montata su alluminio, 100 x 150 cm, 2018



Detail shot della tecnica di incisione a mano

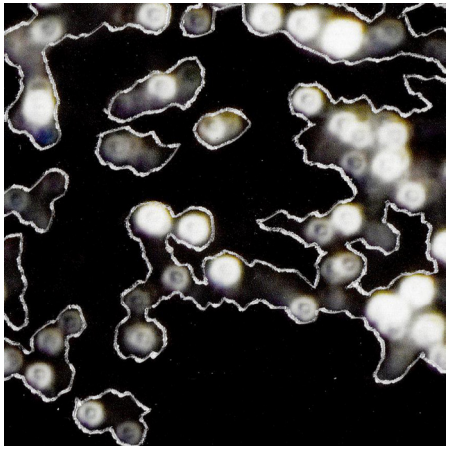


Detail shot della tecnica di incisione a mano

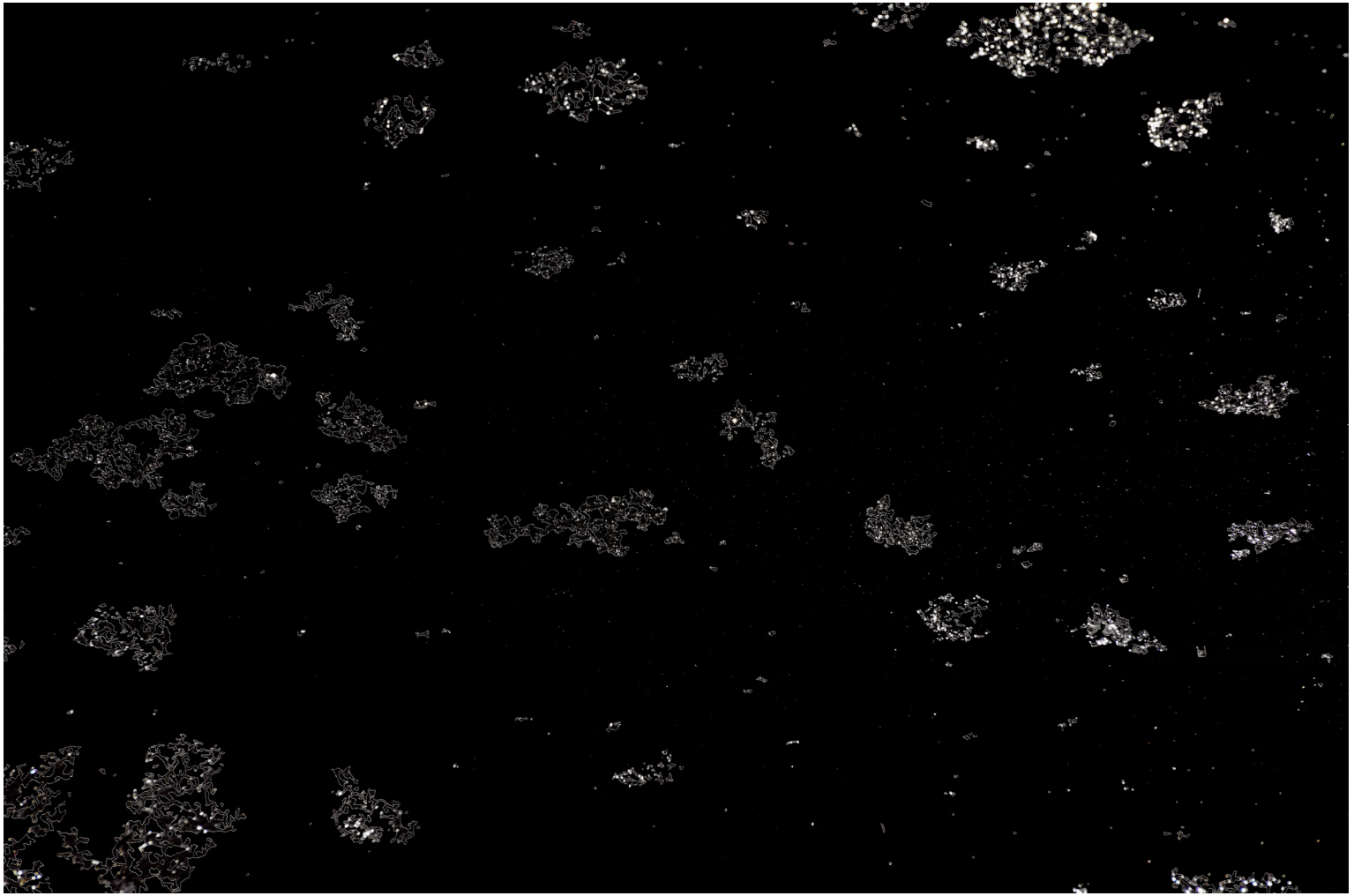


SCRATCH #3, stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 123.5 x 80 x 2.5 cm, 2019

TRAP (Galaxy)

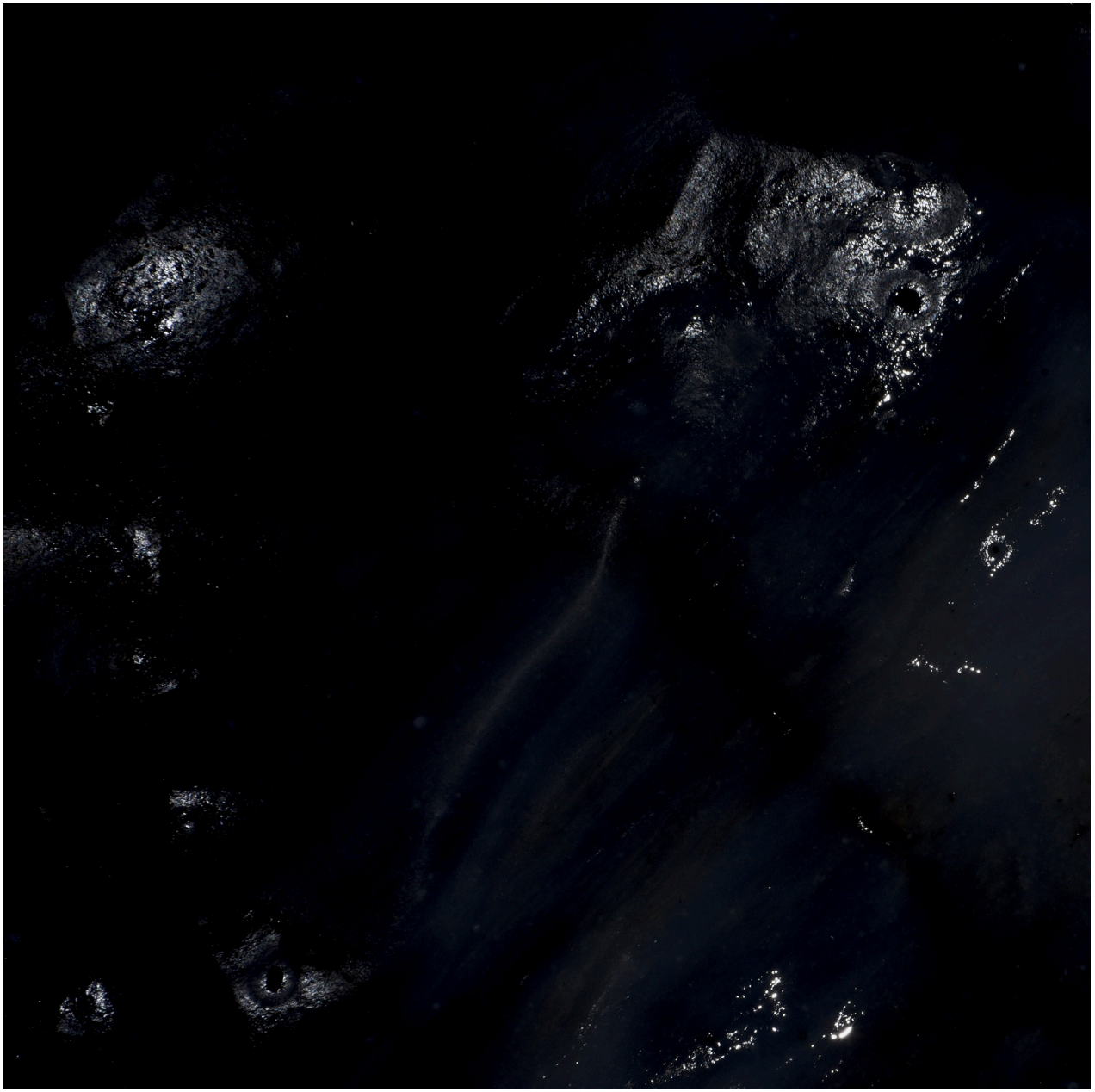


Detail shot della tecnica di incisione a mano



TRAP (Galaxy), stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 70 x 105 cm, 2018

UNCONSCIOUS INFINITY



UNCONSCOUS INFINITY, digigraphie by Epson su Hahnemühle ultrasmooth 305g, 50 x 50 cm, 2018

VANITAS

VANITAS è una serie di sculture a forma di conchiglia in ceramica arricchite da pietre, fossili e minerali di diversa natura. La conchiglia a partire dai greci e i romani è sempre stata simbolo di nascita/rinascita e riconducibile al ventre materno. Nel XVII secolo, il simbolo della conchiglia comincia ad apparire nelle nature morte dei dipinti fiamminghi, le cui composizioni prendono il nome di *Vanitas*, ossia il sentimento di impotenza di fronte all'impermanenza delle cose terrene. In questi dipinti le valve aperte o il guscio vuoto erano oggetti ammonitori riferiti alla precarietà dell'esistenza umana, all'inesorabilità del trascorrere del tempo, alla natura effimera dei beni mondani.
Nelle mie *Vanitas* la fragilità del materiale utilizzato sottolinea la precarietà dell'oggetto che ritorna a essere ventre, ospitando al suo interno elementi terreni (fossili e minerali) duraturi.





VANITAS #1, ceramica, fossile, 23 x 39 x 43 cm, 2018





VANITAS #2, ceramica, quarzo, 14 x 40 x 34 cm, 2018





VANITAS #3, ceramica, fossile, 23 x 48 x 37 cm, 2018





VANITAS #4, ceramica, fossile, 25 x 42 x 40 cm, 2018





VANITAS #5, ceramica, quarzo, 31 x 38 x 28 cm, 2018





VANITAS #6, ceramica, fossile, 12 x 45 x 38 cm, 2018

DEEP BLUE

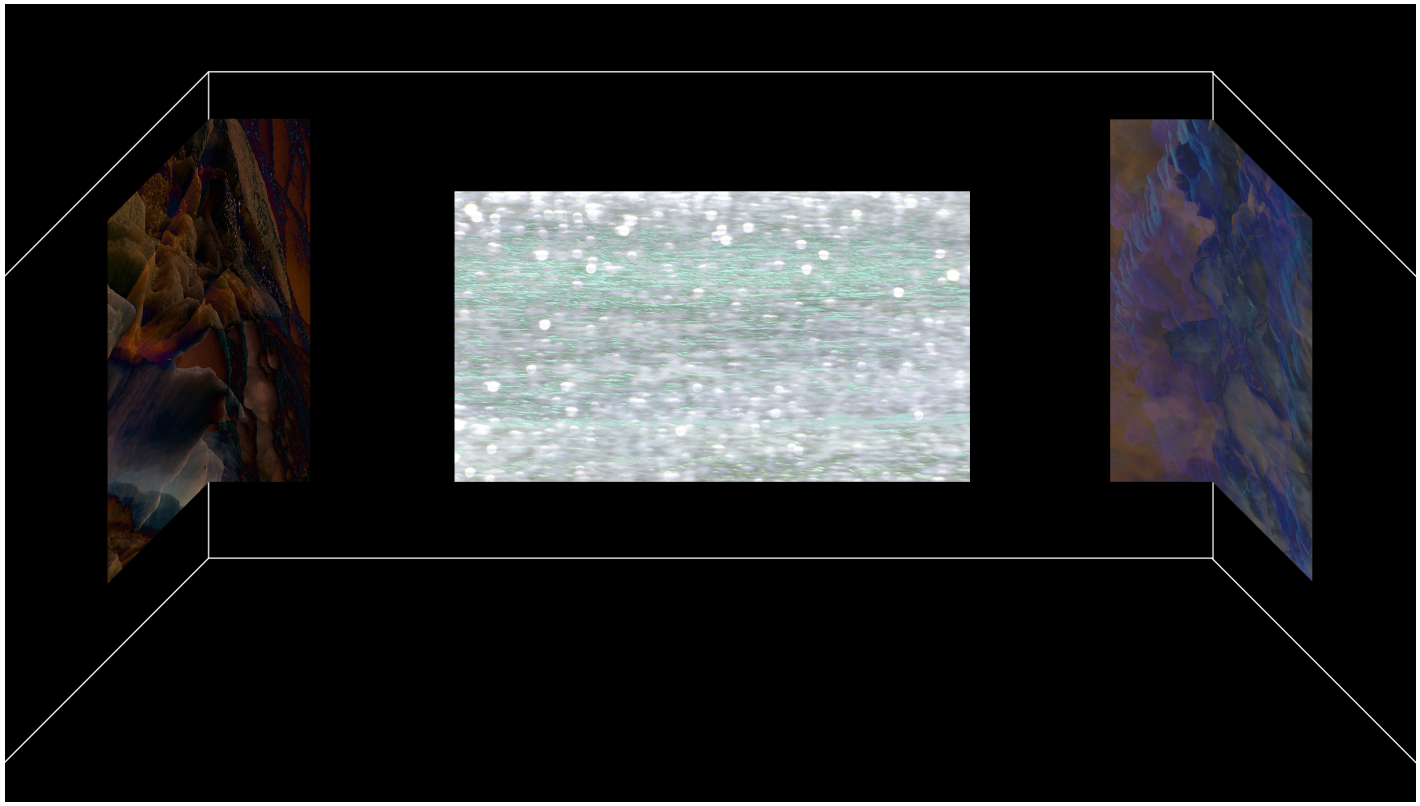


DEEP BLUE, installation view, das, dimensioni variabili, 2018

L'installazione *DEEP BLUE* rappresenta una sorta di flora sottomarina immaginaria estremamente fragile che si sgretola se viene a contatto con un essere estraneo al suo micro clima/ambiente; il white box della galleria, un'ambiente completamente asettico con il suo bianco candido, diventa l'abisso inesplorabile delle profondità marine.

PATTERNS

HD video installazione, 3 canali, 5’ 46”, loop, 2017



Restituzione prospettica dell’installazione

Patterns è un progetto site specific che gioca sulla distorsione dell’immagine proiettata e soprattutto sull’assente differenziazione tra gli elementi acqua, terra e cielo. I tre sono sovrapposti nel corso di tutta la narrazione trasportando lo spettatore in questa visione pittorico-surreale di un mondo altro, senza confini. Gli elementi dialogano tra loro, si frantumano in questo spazio-tempo che cerca di scardinare la poetica della linearità o se vogliamo della “dis-continuità” propria del cinema e del video. Il tutto avviene attraverso un “montaggio” che fa emergere chiaramente la poetica randomica di molte narrazioni contemporanee. L’alternanza di immagini e buio (lo schermo nero, il *ritmema*) ci traina in una dimensione non-definita, frammentaria di una realtà che non esiste, frutto della nostra immaginazione o della nostra capacità di riconoscere parti di un passato che fa parte del nostro vissuto. Questo flusso discontinuo dell’installazione da una parte è sintomo di una società che vive ciò che le si presenta davanti a un ritmo frenetico, senza soffermarsi sul dettagli, senza osservare, ma guardando di sfuggita senza voler fare un’esperienza piena. Dall’altra le immagini scorrono lentamente cercando di far riflettere lo spettatore sulla natura dei luoghi che gli vengono mostrati. In queste stratificazioni, denominate “patterns”, che risultano all’occhio molto ritmiche, intravediamo delle sonorità che resteranno però solo frutto della nostra immaginazione.

Link to video:
https://vimeo.com/291941419

AU-DESSOUS

Nel tentativo di andare oltre il visibile per arrivare all'identità dell'immagine.
Cercando una nuova realtà, perdendone un'altra.



Detail shot della tecnica di incisione a mano



AU-DESSOUS, stampa inkjet incisa su carta montata su alluminio, 62.5 x 41.5 cm, 2017

À LA RECHERCHE D’UNE TRACE



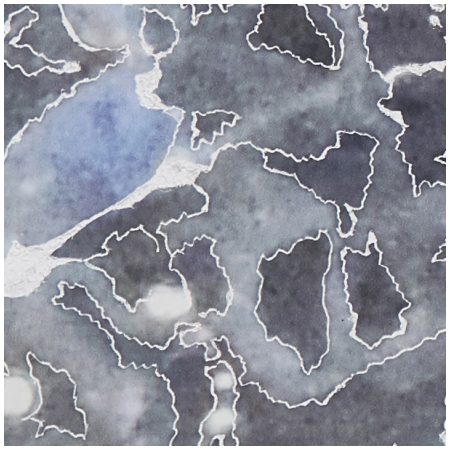
Detail shot della tecnica di incisione a mano



À LA RECHERCHE D’UNE TRACE, stampa inkjet incisa su carta montata su alluminio, 41.5 x 62.5 cm, 2017

MARBLEAU

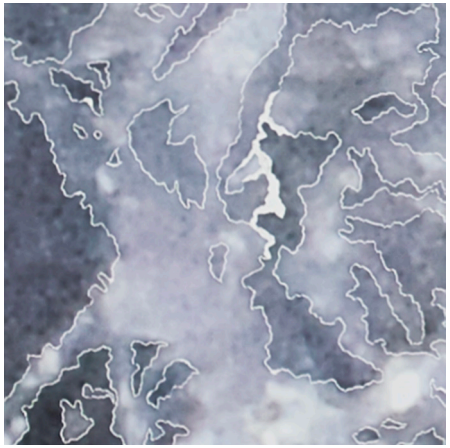
Serie di stampe graffiate su carta che ivestiga i concetti di micro e macro rappresentazione, cercando di disorientare lo spettatore. Si tratta di un progetto di indagine della superficie, un cercare di andare oltre la mera immagine fotografica nel tentativo di far emergere un'altra realtà, rintracciabile in essa con l'ausilio del tempo e dell'intelletto umano.



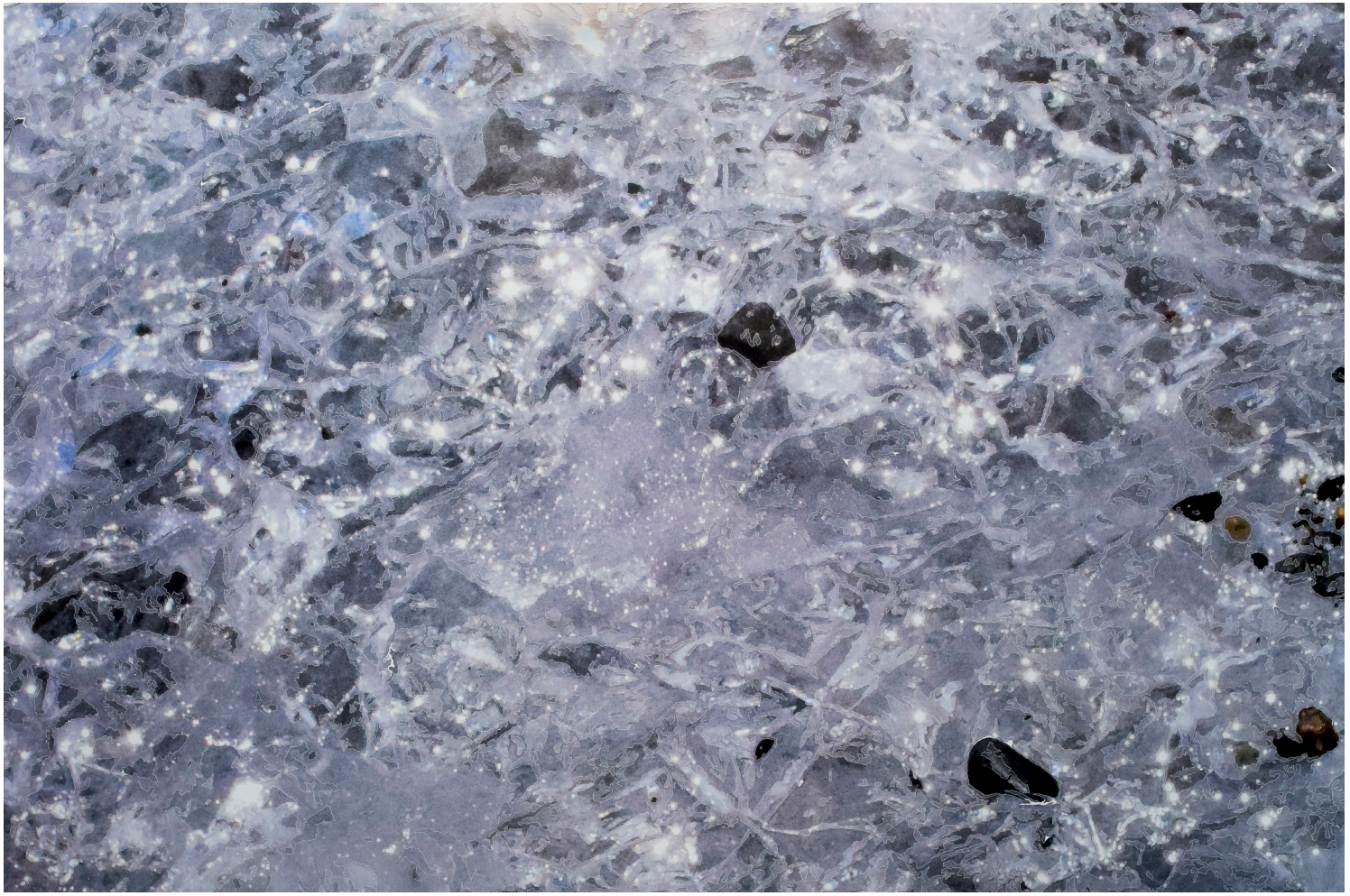
Detail shot della tecnica di incisione a mano



MARBLEAU #1, stampa inkjet incisa su carta montata su alluminio, 40 x 60 cm, 2017



Detail shot della tecnica di incisione a mano



MARBLEAU #2, stampa inkjet incisa su carta montata su dibond, 100 x 150 cm, 2017

LE MUSICIEN ET LA CENTRALE

2 HD videos, 7’ 38”/ 8’ 59”, Italia, 2017





Video stills

Questi video mostrano due performance realizzate dal musicista Niccolò Cruciani, che tenta di costruire un dialogo tra lui e gli spazi di una centrale idroelettrica in Piemonte (Italia).
Nella prima parte il musicista è sulla vasca di carico, mentre volge lo sguardo verso il canale di adduzione. Genera dei droni per relazionarsi ai suoni dell’ambiente che lo circonda.
Nella seconda parte il musicista si trova all’interno della centrale, accanto al generatore, e cerca di enfatizzare i suoi movimenti alla batteria in un crescendo che lo porta ad essere una sorta di macchina.

Se la location in cui il lavoro è installato lo permettesse, i due video sarebbero proiettati su due pareti, uno di fronte all’altro, con i rispettivi audio che collidono, distruggendosi.

Links to videos:
https://vimeo.com/217390952
https://vimeo.com/217641806

CHORUS

HD video, 2’ 38”, loop, Italia, 2017





Video stills

Questo video parla di confini, ponendosi al limite tra natura e post-produzione digitale, tra realtà ed immaginazione.
Si tratta di una riflessione su come le tecnologie abbiano cambiato il nostro sguardo sul mondo. Cosa è reale e cosa è solamente riproduzione di ciò che ci circonda?
L’audio modifica ulteriormente la nostra percezione delle cose, creando una sorta di chorus tecnologico/sintetico che ci fa perdere le coordinate per leggere la narrazione.
L’uso che facciamo delle immagini altera non solo emotivamente ma anche concretamente il nostro punto di vista. La realtà virtuale cambierà definitivamente le nostre vite?

Link to video:
https://vimeo.com/219125381

UNTITLED (Creature)







UNTITLED (Creature), silicone, smalto acrilico, rete di ferro elastica, h 1.50m, 2016

UNITLED TRIPTIC

Serie di 3 HD videos, 4’ 01”/ 21”/ 2’ 59”, Patagonia, 2016

Questi video sono stati girati nella Penisola di Valdés, in Patagonia, nel gennaio 2016.
L’audio nei 3 video è stato prodotto in collaborazione con Niccolò Cruciani, con l’utilizzo di pedali, synth, rullante e il silenzio.
Lo spettatore si viene a trovare di fronte a una fauna decontestualizzata dall’habitat naturale in cui siamo abituati ad immaginarla e ciò lo destabilizza.







Links to videos:
https://vimeo.com/219279713
https://vimeo.com/219280777
https://vimeo.com/219280852

GELSO



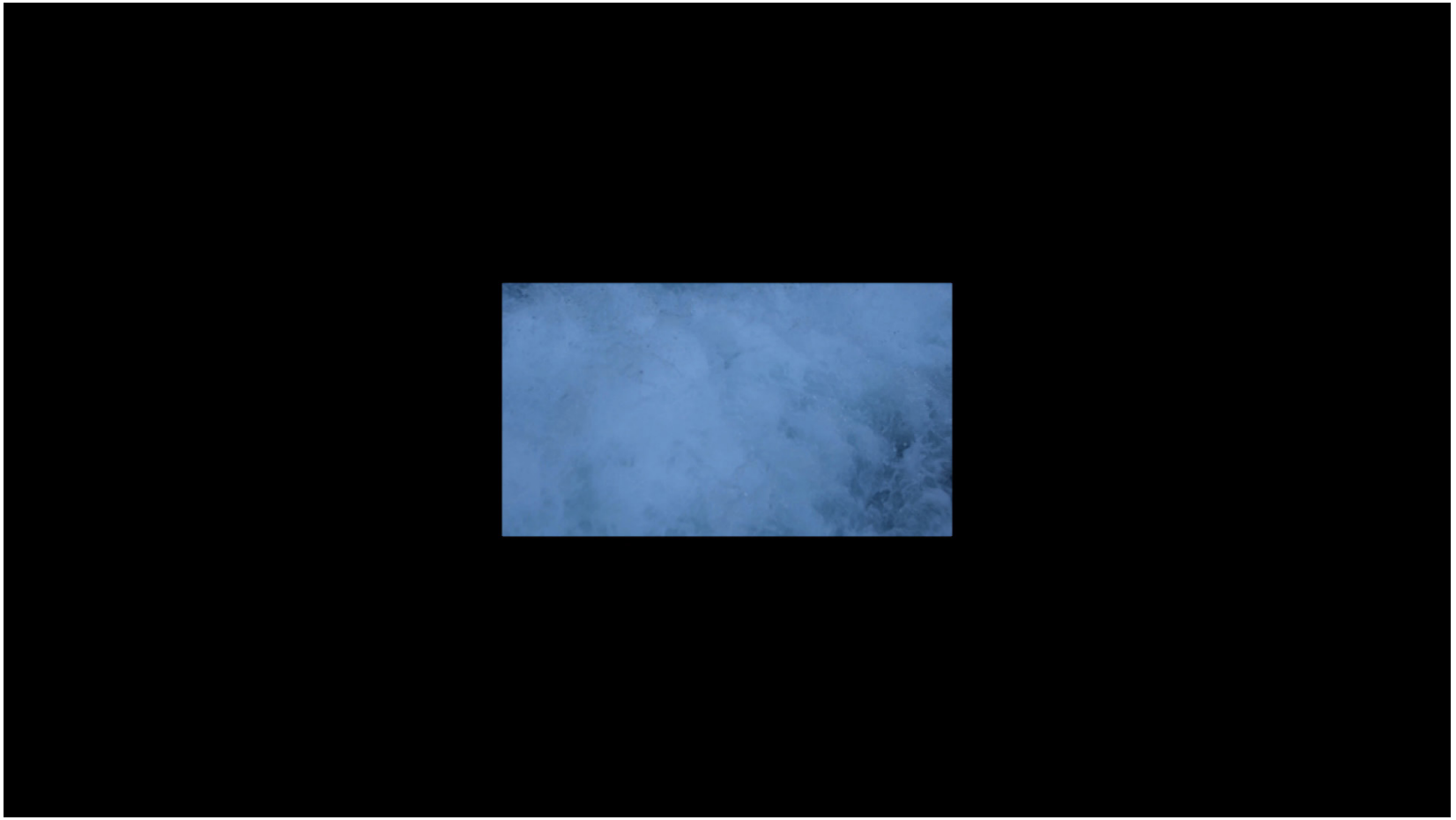


GELSO, Installation views, Verona, Italia, 2015

Questo progetto riguarda la ristrutturazione e ricostruzione di una casa su un albero (un gelso) realizzata tredici anni fa, da me, mio nonno e mio fratello. Poiché la struttura stava per crollare a causa del tempo, ho deciso di intervenire per tentare di mantenere la memoria di questo vissuto e affiancargli inoltre un nuovo volume, di forma opposta, per rinnovare la sua funzione.
Lo scorrere della giornata permette allo spazio di mutare sotto gli occhi dell'osservatore: durante il periodo di luce si percepisce ancora dove ci si trova, mentre durante la notte l'ambiente circostante sparisce, trasportando lo spettatore in una dimensione le cui coordinate spaziali non sono chiare.
L'utilizzo dei materiali (legno e policarbonato) per la struttura vuole avere un impatto minimo sull'ambiente/luogo in cui essa è contenuta, cercando di renderla impercettibile durante la maggior parte dell'anno. I travi d'abete che la sostengono poggiano su tre T di ferro incementate e su altri due pilastri di legno per dare la possibilità a 15/20 persone di abitare e vivere lo spazio.
Si tratta di un omaggio al nonno falegname e di un approccio inverso alla progettazione architettonica, partendo dal tetto per poi costruire le fondamenta.

17.18.00.00

HD video installazione, 3 canali, 6’ 47”, Piemonte, Italia, 2015



Video still

Link to video:
https://vimeo.com/214981992



Video stills

Questa sequenza numerica si riferisce al rallenty massimo di una ripresa posta a metà del video che all'osservatore appare come un fermo immagine.
Si tratta di una memoria irreale di cui abbiamo esperienza solo grazie al mezzo tecnologico, che ci permette di vivere un millisecondo di cui altrimenti non avremmo percezione.
Nelle tre proiezioni i frammenti si susseguono in un continuo contrasto tra la potenza insita nell'elemento acqua e le macchine che la governano, tra il respiro dell'acqua calma e la violenza dello scorrere impetuoso, tra il silenzio e il rumore meccanico.
Obiettivo del video è produrre un disorientamento non solo attraverso le immagini ma anche attraverso il suono.
Si tratta di una narrazione non chiara di cui non si capisce quale sia il fine.
L'opera si pone a metà tra il reale e l'illusorio (dovuto alla tecnologia).
Fisso un'esperienza che sarebbe irripetibile se non fosse per le immagini che ci trasportano in un continuo cambio di piani prospettici, dall'interno di una turbina allo scorrere caotico dell'acqua. L'osservatore diventa parte di questo "flusso di coscienza" trattenendo e immagazzinando ciò che gli interessa e rigettando il resto.
Questo susseguirsi di riprese e luoghi non deve per forza avere un ordine definito e definitivo, ma ognuno può ricercarne appunto un proprio filo logico, una propria esperienza che non ha un fine preciso, ma resta appunto in-divenire.
Questa visione è sintomo della contemporaneità in cui viviamo, che ci lancia costantemente input di ogni tipo che noi scegliamo di prendere in considerazione o meno.
Diventa difficile costruire un percorso o una narrazione che abbia una linearità congenita, siamo portati invece a crearci un nostro spazio mentale libero dalle convenzioni spazio-temporali, in cui poter agire e relazionarci con quello che ci viene presentato sia esso familiare o sconosciuto.

FOSFORO





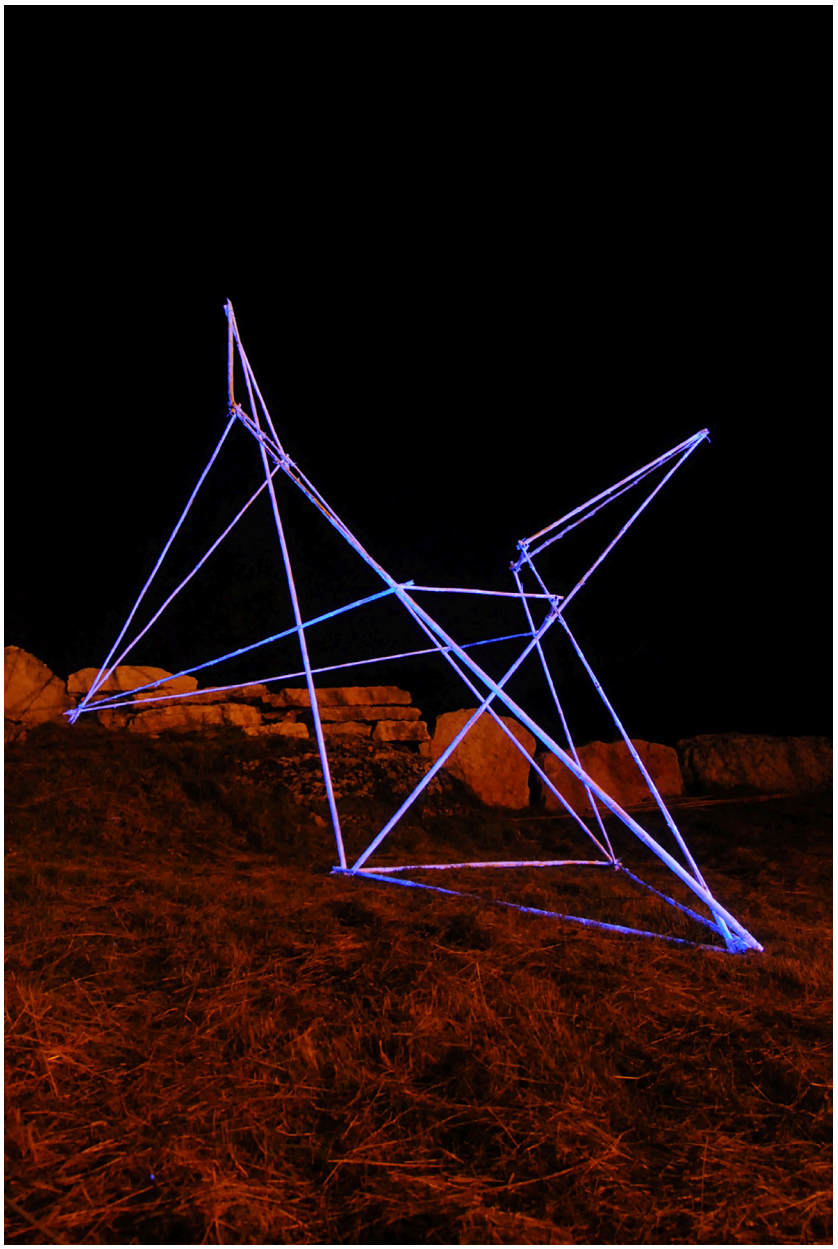
FOSFORO, Installation views, Ex Arsenale, Verona, Italia, 2018

FOSFORO è un cantiere in continuo movimento, che tenta di relazionarsi in maniera sempre nuova con il contesto in cui viene inserito, senza imporre allo spettatore una forma finita ed etichettabile, ma ponendolo nella condizione di crearsela da sé, di volta in volta.
L'architettura non incombe sul suo fruitore come corpo finito, ma è ancora scheletro che mantiene viva l'immaginazione dell'osservatore.
Le installazioni con il loro bagliore quasi accecante creano uno spaesamento in grado di disorientare lo spettatore e fargli esperire uno spazio "alieno".
Si tratta inoltre di un'operazione di snaturamento nei confronti del materiale utilizzato: il bambù che, dipinto di smalto bianco, ricoperto di fosforo e illuminato con le lampade di Wood, ricorda il neon.



FOSFORO, Installation view, Path Festival, Associazione Culturale Interzona, Verona, Italia, 2015





FOSFORO, Installation view, Lessinia Festival, Camposilvano (VR), Italia, 2015

YARD

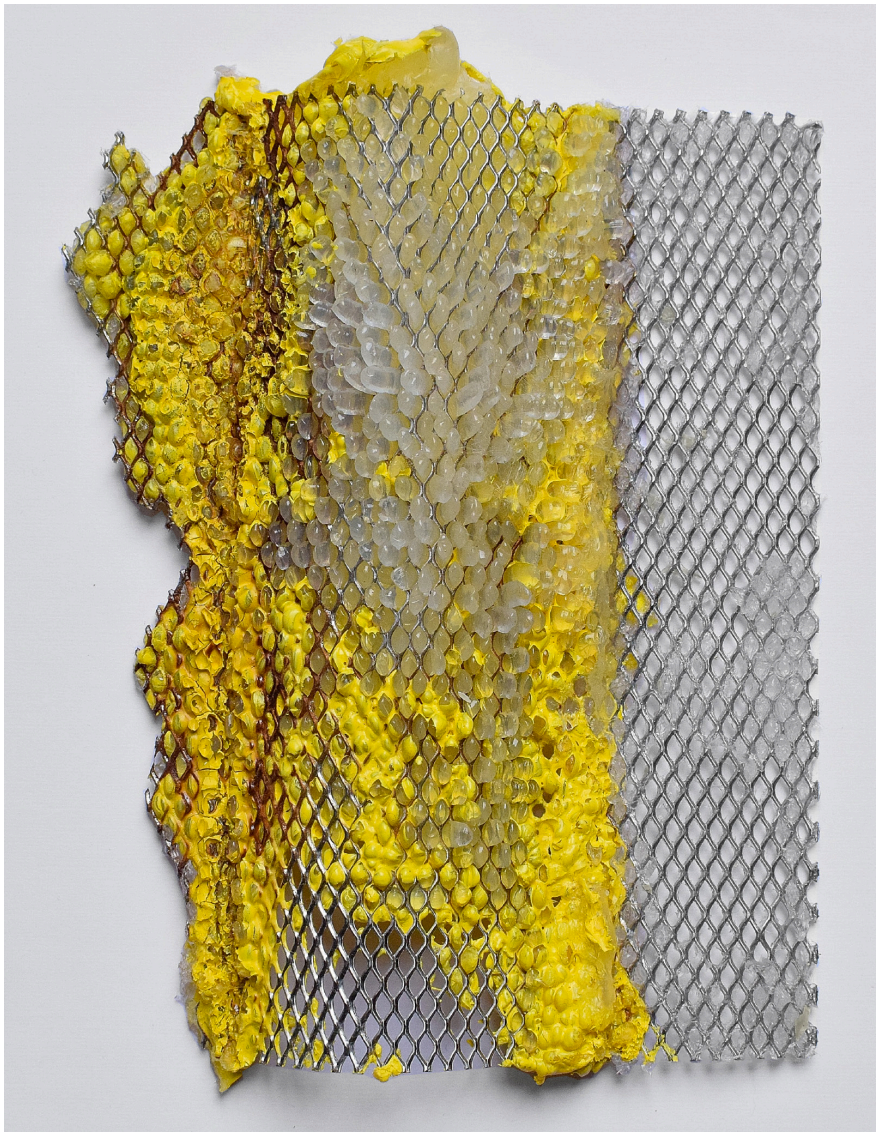


Giovanni Chiamenti & Zubami, *YARD*, Installation view, Associazione Culturale Interzona, Verona, Italia, 2015

Il progetto parte da un dialogo tra i due autori in occasione di un evento di musica sperimentale elettronica con ospiti: Samuel Kerridge e Loscil.
Giovanni Chiamenti ha curato la parte visiva, installando all'interno dello spazio due grate da cantiere e fissandovi una sessantina di pali di plastica e canne di bambù, ricoperti di fosforo e illuminati con 4 lampade di wood, sparsi in modo da formare una sorta di ponteggio/tunnel.
Giacomo Ceschi invece ha curato la parte audio, installando agli angoli della struttura un sistema audio in quadrifonia e utilizzando come software max msp, 2 sensori infrarossi, scheda arduino, scheda audio motu mk3.
Lo spettatore, entrando all'interno dell'opera, produceva suoni meccanici passando davanti ai sensori infrarossi, e inoltre veniva circondato da un pattern autogenerato attraverso il software max msp.

SYNTHETIC YELLOW HIVES

Synthetic Yellow Hives sono una serie di “arnie/alveari” sintetici, realizzati attraverso grate alveolari di ferro, silicone e smalto giallo. Si tratta di una ricerca sul potere del disorientamento e sulla capacità dei materiali di imitare la natura. Questi Hives, attraverso la rielaborazione mentale dell’artista, si mostrano all’osservatore come ibridi tra un’arnia e un alveare, strutture senza una funzione reale e completamente sintetiche.



Synthetic Yellow Hive #2, ferro, smalto acrilico, silicone, 15 x 10 cm, 2015



Synthetic Yellow Hive #1, legno, smalto acrilico, silicone, 16 x 13 cm, 2014

Biografia

Nato a Verona il 12 aprile 1992.
Vive e lavora tra Milano e Verona.

Contatti

giovannichiamenti@gmail.com
cellulare: +39 3498344912

Educazione

BFA Accademia di Belle Arti di Brera, Milano, Italia, 2012-2015 (110 e lode)
MFA Accademia di Belle Arti di Brera, Milano, Italia, 2015-2017 (110)
Programma Erasmus+, Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles, Belgio, 2016/17

Esposizioni personali

2019
Spazio Serra, Milano, Italia (forthcoming)

Esposizioni di gruppo

2019
Immersione Libera, a cura di Giovanni Paolin, in collaborazione con Galleria Continua e Associazione Pier Lombardo, Palazzina dei Bagni Misteriosi, Milano, Italia
Possible Landscapes, in collaborazione con Landscape Stories Magazine e S.A.M., Fonderia 20.9, Verona, Italia
Cenere, a cura di Daniele Agostini, Galleria Daniele Agostini, Lugano, Svizzera
2018
Mostra dei finalisti Premio Francesco Fabbri per le Arti Contemporanee, a cura di Carlo Sala, Villa Brandolini, Pieve di Soligo (TV), Italia
Open Studios, School of Visual Arts, New York City, USA
Autentica Unconventional Art Fair, Ex Arsenale, Verona, Italia
Arte in Arti e Mestieri duemila18, Fondazione Scuola di Arti e Mestieri "F. Bertazzoni", Suzzara (MN), Italia
2017
First Layer, Atelier 34zèro Muzeum, Bruxelles, Belgio
Moliere Project, Lycée Molière, Bruxelles, Belgio
2016
"Submeet" Studi Festival #2, Subseri La Stamperia Sotterranea, Milano, Italia
2015
Premio Women Leaders International, Flagshipstore Enel, Milano, Italia
Rassegna VIDEOZERO, Accademia di Belle Arti di Brera, Milano, Italia
2014
Cene, Galleria Hangart, Pavia, Italia
Machine, Galleria Circuiti Dinamici, Milano, Italia

Residenze

2019
VIR Viafarini-in-residence, Milano, Italia
2018
School of Visual Arts NYC, Summer Residency in Contemporary Practices, New York City, USA (Tutor: Dara Birnbaum, Seph Rodney, Anna Ogier-Bloomer)

Workshop

2018
Possible Landscapes con Mathieu Bernard-Reymond a cura di Landscape Stories Magazine in collabrazione con Film Festival della Lessinia e Fonderia 20.9, Bosco Chiesanuova (VR), Italia
Ritratto a mano 4.0 con Jorge Peris in collaborazione con l'Associazione Culturale Vitoria Gasteiz e l'Associazione ReTe a cura di Giuliana Benassi, Ex Convento delle Clarisse, Caramanico Terme (PE), Italia
2017
workshop con Cédric Noël coordinato da Stephan Balleux in collaborazione con Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles, Bruxelles, Belgio
2014
workshop coordinato dal prof. Renato Galbusera in collaborazione con Accademia di Belle Arti di Brera presso Officine Creative Ansaldo, Milano, Italia

Installazioni pubbliche

2015
YARD a Path Festival Ouverture #1, in collaborazione con Associazione Culturale Morse, Associazione Culturale Interzona, Verona, Italia
FOSFORO a Path Festival, in collaborazione con Associazione Culturale Morse, Associazione Culturale Interzona, Verona, Italia
FOSFORO a Lessinia Festival, in collaborazione con Vaggimal Dischi, Camposilvano, Velo Veronese (VR), Italia