Tiles of Time

VENEZIA, 16.08.2018

Progetto fotografico ed installativo site-specific per la mostra collettiva presso il Museo del Paesaggio, diretta e curata da Giorgio Baldo e Nicola Bustreo, dal 21 Settembre al 21 Novembre 2018.

TITOLO DELL'OPERA
TILES OF TIME

AUTORE
UGO CARMENI

DATA DI NASCITA
27/07/1976

CODICE FISCALE / PARTITA IVA
CRMGUO76L27C957L / IT03983000278

DOMICILIO FISCALE
CASTELLO 382/D, 30122 VENEZIA

Ugo Carmeni

UGO CARMENI STUDIO | giudecca 604/m, 30133 venezia | +39 389 9995485 | email ugocarmenistudio@gmail.com | web http://www.ugocarmeni.com

BREVE DESCRIZIONE DELL'OPERA

L'installazione è stata progettata per lo spazio modulare del padiglione denominato “laboratorio”, come da figura sottostante, tra due paraste portanti.

Si tratta di un'installazione composta da 16 cassette radiografiche (trovate in ex-ospedali abbandonati), di varie dimensioni. Alcune di esse saranno del tutto aperte, altre semiaperte e altre chiuse. Tutte presentano una finitura effetto acciaio eccetto una, rossa, esposta completamente chiusa. Ognuna di esse contiene una fotografia stampata in positivo ed in negativo sulle due facce della cartella (intesa come visione normale e trascendentale del medesimo spazio rappresentato).
La cassetta più a sinistra rappresenta un'eccezione in qaunto non contiene una fotografia, ma il libro dei visitatori.
Il cartiglio sarà posto su un negativoscopio acceso, all'estrema destra dello spazio espositivo (si veda la documentazione fotografica allegata).

Lo spazio occupato dall'installazione sarà a terra, lasciando bianco il muro retrostante. I visitatori sono invitati a girare attorno a queste tessere, a passarci in mezzo (avendo cura però di non toccare o spostare gli elementi, fissati a terra tramite pasta Patafix facilmente removibile), a chinarsi per interagire scrivendo un commento nell'apposito quaderno o per scrutare le fotografie all'interno delle cassette semi-chiuse.

L'installazione posta a terra, oltre ad obbligare il fruitore della mostra ad un'interazione fisica, va a sottolineare il processo realizzativo, inteso come parte integrante dell'opera stessa. Non a caso parte della documentazione fotografica è dedicata a descrivere le fasi preliminari di studio dell'opera.

INFORMAZIONI E CREDITI PER LA PIUBBLICAZIONE

AUTORE
Ugo Carmeni

ASSISTENTE DI PRODUZIONE AL PROGETTO
Francesca Granata

TITOLO DELL'OPERA
Tiles of Time

SERIE
Pezzo unico

DIMENSIONE TOTALE
4 m x 2.5 m circa

YEAR
2018

PRODUZIONE
Venezia

STAMPA
Fine Art (Traditional photo paper), Ultra Crome HDR Epson pigment ink (a cura dell'autore)

TECHNICAL DETAILS
Il lavoro è stato progettato e sarà mostrato per la prima volta per questa esposizione.
Tutta la realizzazione è curata personalmente dall'autore.

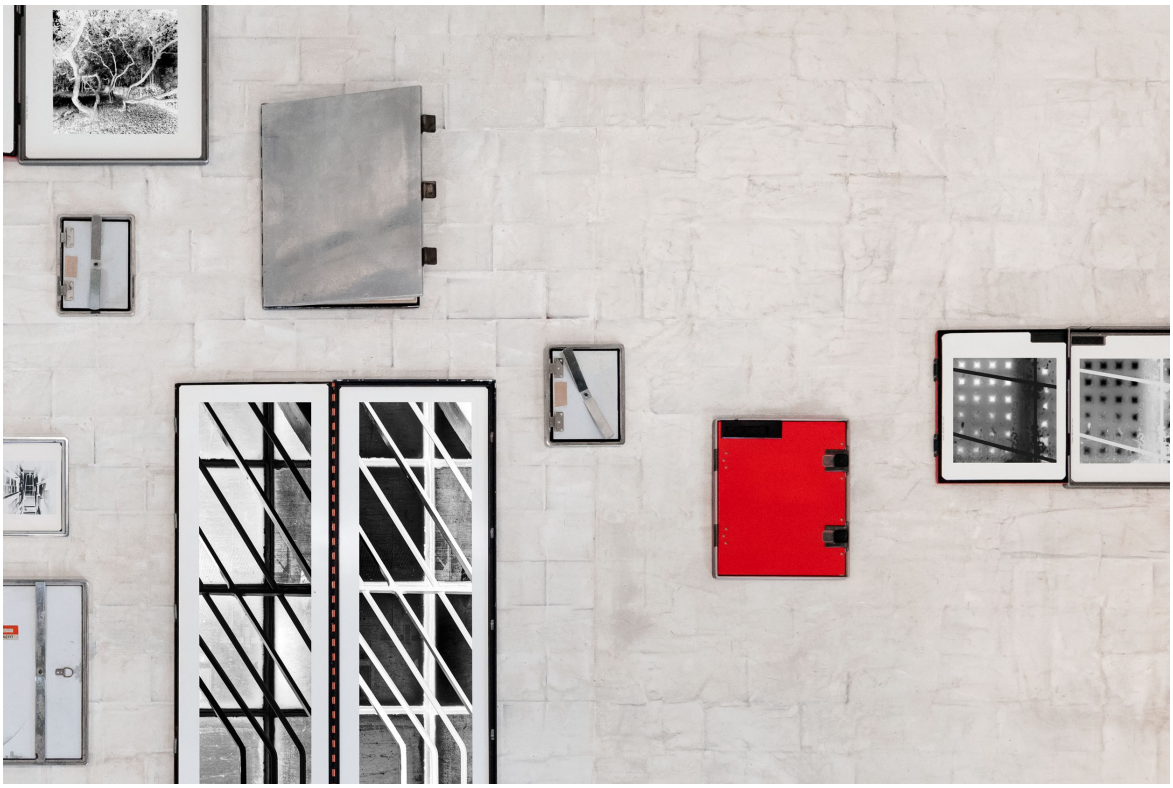
UGO CARMENI STUDIO | giudecca 604/m, 30133 venezia | +39 389 9995485 | email ugocarmenistudio@gmail.com | web http://www.ugocarmeni.com

Spazio espositivo che occuperebbe l'installazione secondo il progetto

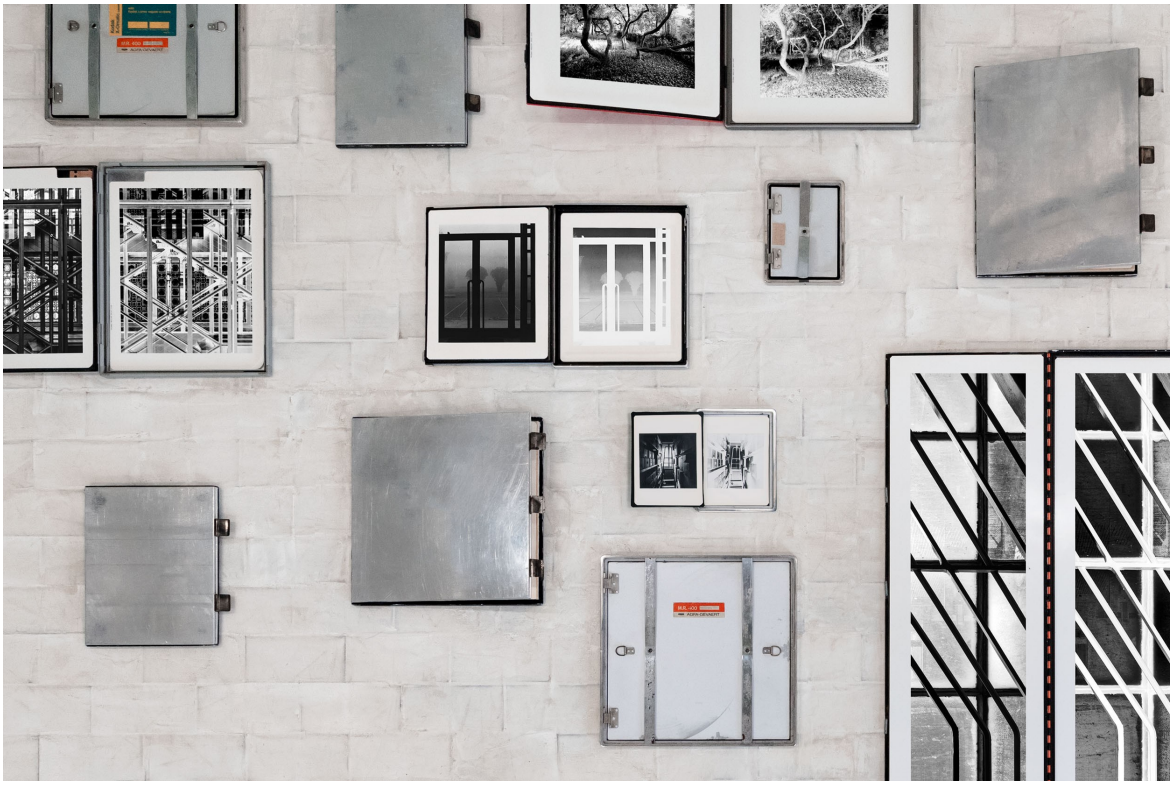
***Tiles of Time**, visione d'insieme, dall'alto, dell'installazione (fotografia © Autore)*

***Tiles of Time**, visione d'insieme, frontale, dell'installazione (fotografia © Autore)*
(si noti il libro ospiti in alto a sinistra e il negativoscopio-cartiglio in alto a destra)

***Tiles of Time**, particolari (fotografia © Autore)*



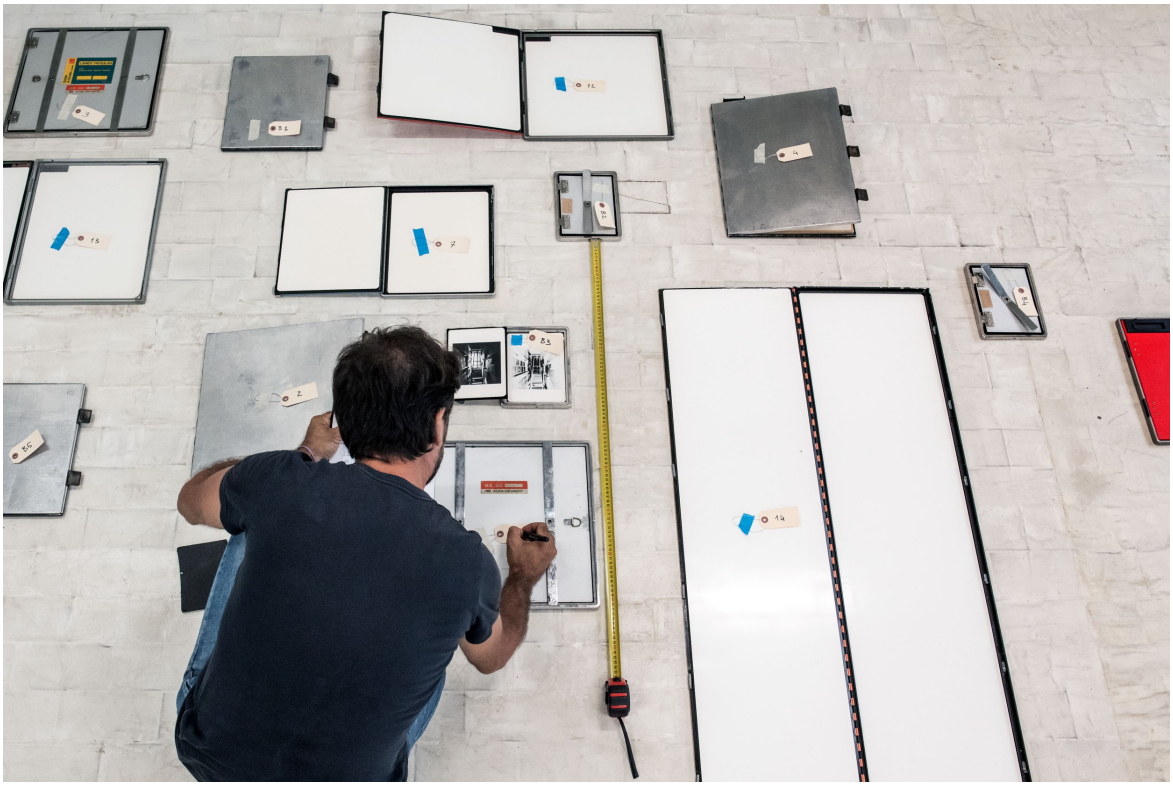
***Tiles of Time**, particolari (fotografia © Autore)*



***Tiles of Time**, particolari (fotografia © Autore)*

UGO CARMENI STUDIO | giudecca 604/m, 30133 venezia | +39 389 9995485 | email ugocarmenistudio@gmail.com | web http://www.ugocarmeni.com

***Tiles of Time**, studio compositivo (fotografia © Francesca Granata)*



***Tiles of Time**, studio compositivo (fotografia © Francesca Granata)*

***Tiles of Time**, studio compositivo (fotografia © Francesca Granata)*

***Tiles of Time**, studio compositivo (fotografia © Francesca Granata)*

NOTA CRITICA (testo di Matteo Gardonio Ducrocq)

Tiles of Time (Qix)

Esisteva, a partire dai primissimi anni ottanta del secolo scorso, un videogioco chiamato Qix, che divenne poi un cult, tanto da creare un gran numero di cloni successivi. Lo scopo era quello di colorare una percentuale della schermata muovendo un piccolo cursore – a forma di rombo – chiamato marker. Il cursore veniva mosso dal giocatore all'interno dell'area – completamente nera – e, tenendo premuto il pulsante di gioco, egli creava una linea dietro di sé, chiamata Stix, che poteva cambiare direzione o in verticale o in orizzontale. Se la linea si fosse chiusa in un area corrispondente a un rettangolo o a un quadrato, questa sarebbe diventata "proprietà" del giocatore. Per catturare una zona era necessario evitare di essere toccati dai nemici che si muovevano casualmente sullo schermo. Più zone diventavano di proprietà del giocatore, più la velocità e la difficoltà aumentava.
Queste Stix sono le tessere del tempo che ci permettono di entrare nella ricerca di Ugo Carmeni. Di più. Si entra in apnea nel gioco di Ugo. Ci si tuffa letteralmente. Ed è un piacere farlo. Attenzione alle note di colore – musica –, attenzione nel toccare l'acciaio – apparentemente freddo – e attenzione ai rapporti di forza positivo-negativo – quasi campi elettromagnetici; siamo nella dimensione del gioco, ma non in quella burlesca. Siamo in superficie, ma in apnea.

Siamo in presenza di un artefice che da tempo sviluppa un concetto ambizioso che definirei, in questa sede, Sfera al plasma.
All'accensione del dispositivo l'elevato campo elettrico, combinato alla bassa pressione dei gas inerti, riesce a far sprigionare dei suggestivi filamenti o scariche luminose.

Una ricerca che va maneggiata; rigorosamente "maneggiare con cura".

NOTA BIOGRAFICA

Ugo Carmeni (Conegliano, 1976), fotografo e architetto di formazione, indaga la natura delle percezioni visive e le modalità di descrizione dello spazio, trovando nella fotografia il mezzo di espressione artistica della sua ricerca.

Laureato in Architettura all'Università IUAV di Venezia, nel corso dei suoi studi approfondisce la ricerca sugli approcci cognitivi e sulla loro applicazione nella descrizione grafica del territorio. In questa direzione di ricerca sviluppa il progetto di tesi sulla rilettura di mappe antiche pre-rinascimentali.

Nell'ambito universitario ha inoltre occasione di approfondire alcuni aspetti della pittura veneta del XV secolo, in particolare la relazione tra l'avampiano e lo sfondo nelle grandi pale d'altare, dove la dimensione coloristica si giustappone all'impianto prospetto più classico.

Carmeni segue tutto il processo di realizzazione delle fotografie, dall'acquisizione dell'immagine alla post produzione, fino alla stampa, sia in analogico che in digitale, e alla finitura per l'esposizione.

Il colore, lo spazio e il tempo, l'orientamento e il disorientamento diventano temi tipici del suo lavoro, delle sue *scatole oniriche* come sono state definite le sue fotografie.
L'esposizione dei lavori è spesso caratterizzata da una chiara componente installativa.

Dal 2016 collabora con l'Università IUAV di Venezia trattando il tema della fotografia nei corsi Laboratorio di Rappresentazione dell'Architettura, Disegno e Comunicazione Visiva, Morfogenesi e Progetto.

Esposizioni personali (selezione)

- *Dis-continuity*, installazione video/fotografica, Artnight Venezia, Venezia, 2018;
- *LikeVenice! Water&Peace, a cura di Giulio Zannier,* primo premio al KLANGfrühling festival, Austria 2017; Festival Luigi Nono alla Giudecca, SILOS Art Inside Venezia, 2017;
- *Re[s]vision*, installazione video/fotografica, Artnight Venezia, Venezia, 2017;
- *Il Paese dell'Utopia*, Gdansk City Gallery, a cura di Marta Wroblewska, Gdansk, 2016;
- *Ugo Carmeni Flood*, Ikona Gallery, a cura di Živa Kraus, Venice, 2015;
- *Percettive*, Ma-ec Gallery, a cura di Flavia Motolese, Milano, 2014;
- *Scratchroom - la ragione dei luoghi dopo la follia*, photo/video installation, Punto Croce, Venezia, 2012;
- *Venice RGB*, Palazzo Ruzzini, a cura di Valeria Finocchi, Venezia 2011;
- *The Liquid Continent exhibition*, Bibliotheca Alexandrina, a cura di Archinos Architecture (Il Cairo) e prodotta dall'Unione Europea, Alexandria (Egypt), 2011;
- *Watch&Click*, Palazzo Morando, a cura di Vogue Italia, Milano, 2011;
- *Ombre* || *Schatten*, mostra fotografica e installativa con Tomas Ewald, Huber & Treff Gallery, Jena (Germany), 2011, e S.a.L.E. Docks, Venezia, 2010;
- *Noises*, photographic exhibition and audio installation, Garage Contemporary gallery, a cura di Marianna Perazzini, Rimini, 2010;
- *Le parole della follia. Un racconto di immagini, suoni e parole tra ricordo e realtà negli anni della rivoluzione basagliana*, Università di Padova, 2010.