





Biografia:

f' traccia il suo percorso di ricerca tra esplorazione ed esperienza, per creare installazioni ambientali e interagenti capaci di restituire un vissuto complesso.

Ogni sua opera è composta da una catena di elementi discreti e autonomi che si relazionano sulla base di legami emergenti e temporanei, non predeterminati. Interazioni dotate di una discorsività che si dispiega attraverso vari mezzi anche in modo non coordinato.

Le sue opere spaziano dalle metodologie tradizionali alle tecnologie digitali d'avanguardia, fondendo senza soluzione di continuità intuizioni teoriche e sperimentazione pratica. Produzioni che si realizzano spesso attraverso processi partecipativi, adottando una metodologia che sfrutta l'intelligenza collettiva per creare esperienze immersive e aptiche.

Lo studio dell'interazione sfumata tra uomo e natura è la matrice del suo cercare, attraverso la quale f' indaga i processi politici e sociali più urgenti, per restituirli in forma di opere poetiche e visionarie frutto della sintesi tra dati collettivi ed esercizio personale.

Un punto chiave dell'indagine di f' è l'impatto dell'"episteme digitale" sull'immaginario sociale. f' indaga come le mediazioni tecnologiche plasmino le comprensioni cognitive e percettive della realtà, sviluppando una topografia critica della percezione.

Parte della sua produzione più recente ruota attorno al concetto di «committenza civica» e si sviluppa come una operazione artistica in relazione ai meccanismi di pratiche sociali: un modo di fare arte che parte dall'azione sul territorio attivata dallo scambio con la realtà incontrata, considerandone gli elementi di senso, la storia, la memoria, le contraddizioni e i conflitti. I suoi progetti e le sue opere sono stati presentati presso istituzioni italiane e straniere tra cui :

Historical Museum of Bosnia and Herzegovina, Sarajevo; Museo Madre, Napoli; Bulevard Art and Media Institute, Tirana ; Mediamatic, Amsterdam ; Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Torino; Museo del Novecento, Milano; Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato; Fondazione Arnaldo Pomodoro, Milano; 'A cielo aperto', Latronico; Skafffell project space, Center for Visual Art, East Iceland; 3rd Land Art Biennial LAM 360°, Mongolia; Auditorium Kunstnernes Hus - KHIO, Oslo; Sinop Biennale, Sinop (Turchia). dal 1999 f' ha creato, fondato e diretto diversi progetti. i più recenti sono a2410, Carrozzeria Margot



18.97.14.88 - 01/16/25



fb0146hs20

CORPUS: hic sunt dracones

../Oggetti correlati

PAROLE CHIAVE: #vr_render #video

DEFINIZIONE CULTURALE:

../Edizione: 3

../Coautori: emiliano colantoni

DATI TECNICI:

semplice

../Materiali e tecnica: option A: video loop seamless su ledwall autografo;

option B: Stampa fotografica ultraHD dietro vetro acrilico

../Misure: size a: 1800x900x35 mm | size b: 900x450x35 mm

DESCRIZIONE:

option a: video animato del personaggio presente nell'esperienza VR dell'opera hic sunt dracones, sviluppata dall'artista 3d Emiliano Colantoni sulla base di un disegno di f' option b: stampa fotografica ad alta definizione dello stesso personaggio

Collezione: archivio dell'artista

Curriculum Vitae:

```
cntcts
www > https://francescobertele.net//
ig > @franz_sella
t > https://t.me/f_nius
em > fb@francescobertele.net
ph > +39 379 2164533
```

