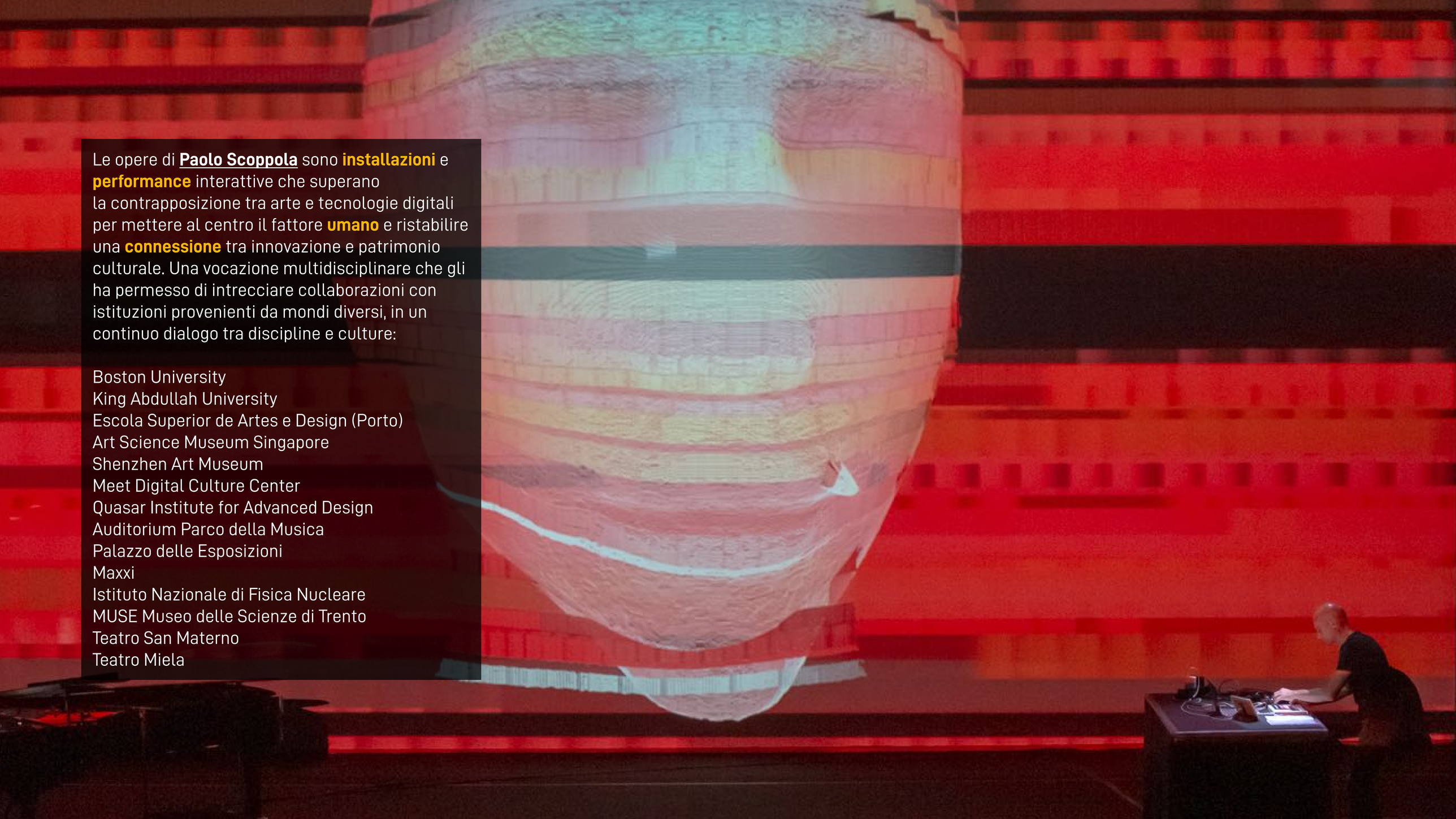

PAOLO SCOPPOLA
Interactive Media Artist



Le opere di **Paolo Scoppola** sono **installazioni** e **performance** interattive che superano la contrapposizione tra arte e tecnologie digitali per mettere al centro il fattore **umano** e ristabilire una **connessione** tra innovazione e patrimonio culturale. Una vocazione multidisciplinare che gli ha permesso di intrecciare collaborazioni con istituzioni provenienti da mondi diversi, in un continuo dialogo tra discipline e culture:

Boston University
King Abdullah University
Escola Superior de Artes e Design (Porto)
Art Science Museum Singapore
Shenzhen Art Museum
Meet Digital Culture Center
Quasar Institute for Advanced Design
Auditorium Parco della Musica
Palazzo delle Esposizioni
Maxxi
Istituto Nazionale di Fisica Nucleare
MUSE Museo delle Scienze di Trento
Teatro San Materno
Teatro Miela


intelligenza artificiale
algoritmo
generativo
codice
realtà virtuale
software
immersivo
realtà mista
arte interattiva
intangibile
codice creativo
programmato
computer art
arte digitale

Al centro dell'arte di Paolo Scoppola c'è **l'interattività,** che trasforma immagini, suoni, tecnologia e gesto umano negli ingredienti di un racconto corale, empatico, generativo di nuovo senso.

Le opere di Paolo Scoppola sono uno **specchio** individuale e collettivo che riflette le parole chiave e le istanze del **contemporaneo** e le processa per ridefinire visioni, esperienze e significati.



ICE UTOPIA

Spettacolo di danza interattiva per tre danzatori in dialogo con ambienti visivi generativi che esplorano poeticamente l'impatto dei cambiamenti climatici (Dome im Berg, Graz - 2024)

Fare **interactive art** vuol dire sciogliere in una dimensione unica reale e immaginario, corporeo e intangibile, **analogico** e **digitale**:

significa creare connessioni tra mondi apparentemente lontani, risolvere le contraddizioni del proprio tempo in una **sintesi creativa** emozionante.

ECHOESCAPE

Video installazione interattiva dove il suono del pianoforte si trasforma in immagini generative, creando un dialogo visibile tra musica e forma nello spazio (Shenzhen, Art Museum - 2023)



BUILT TO LAST

Assolo di danza interattiva che indaga la memoria corporea, dove i movimenti del danzatore generano e modificano paesaggi visuali accompagnati da musica dal vivo (Museo del Folklore, Graz - 2022)



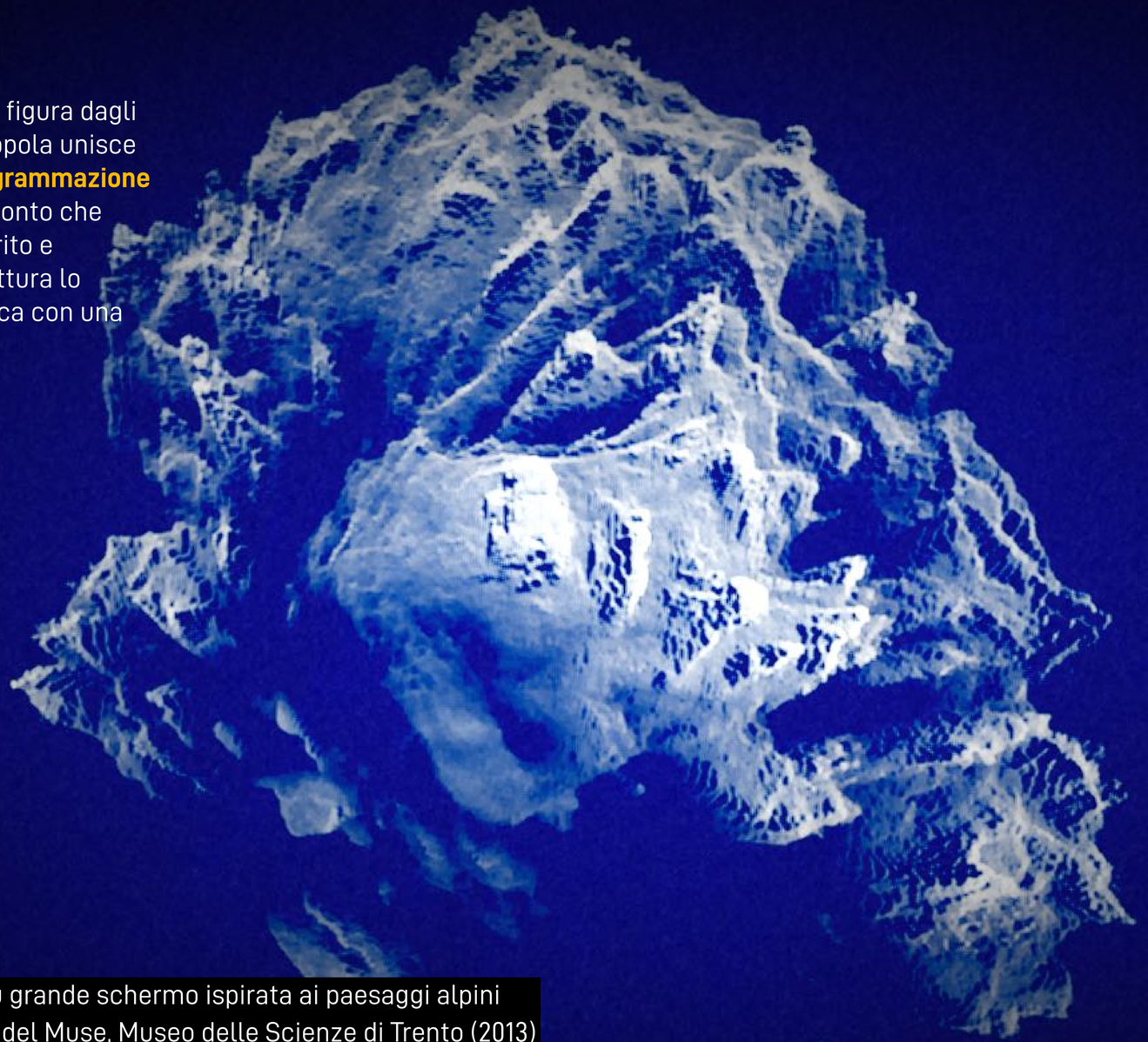
EXIT THE KING

Reinterpretazione dell'opera di Ionesco sviluppata durante una residenza alla Boston University, dove attori reali interagiscono con ambienti visivi proiettati, ampliando i confini della narrazione teatrale (Boston, Theatre One - 2022)

L'arte interattiva è uno specchio
e un invito a esprimere il sé



L'interaction media artist è una figura dagli interessi molteplici. Paolo Scoppola unisce **fotografia**, **grafica**, **musica**, **programmazione** e ne fa gli ingredienti di un racconto che sposta il pensiero attraverso il rito e l'esperienza, proprio come la pittura lo sposta con un dipinto o la musica con una sinfonia.



SONORA

Performance video interattiva su grande schermo ispirata ai paesaggi alpini e realizzata per l'inaugurazione del Muse, Museo delle Scienze di Trento (2013)



SOUNDMORPHOSIS

Un'interpretazione onirica del rapporto tra suoni e immagini attraverso l'improvvisazione e l'interazione tra un pianoforte ed una console video. Progetto realizzato insieme a Danilo Rea (Roma, Auditorum Parco Della Musica - 2022)

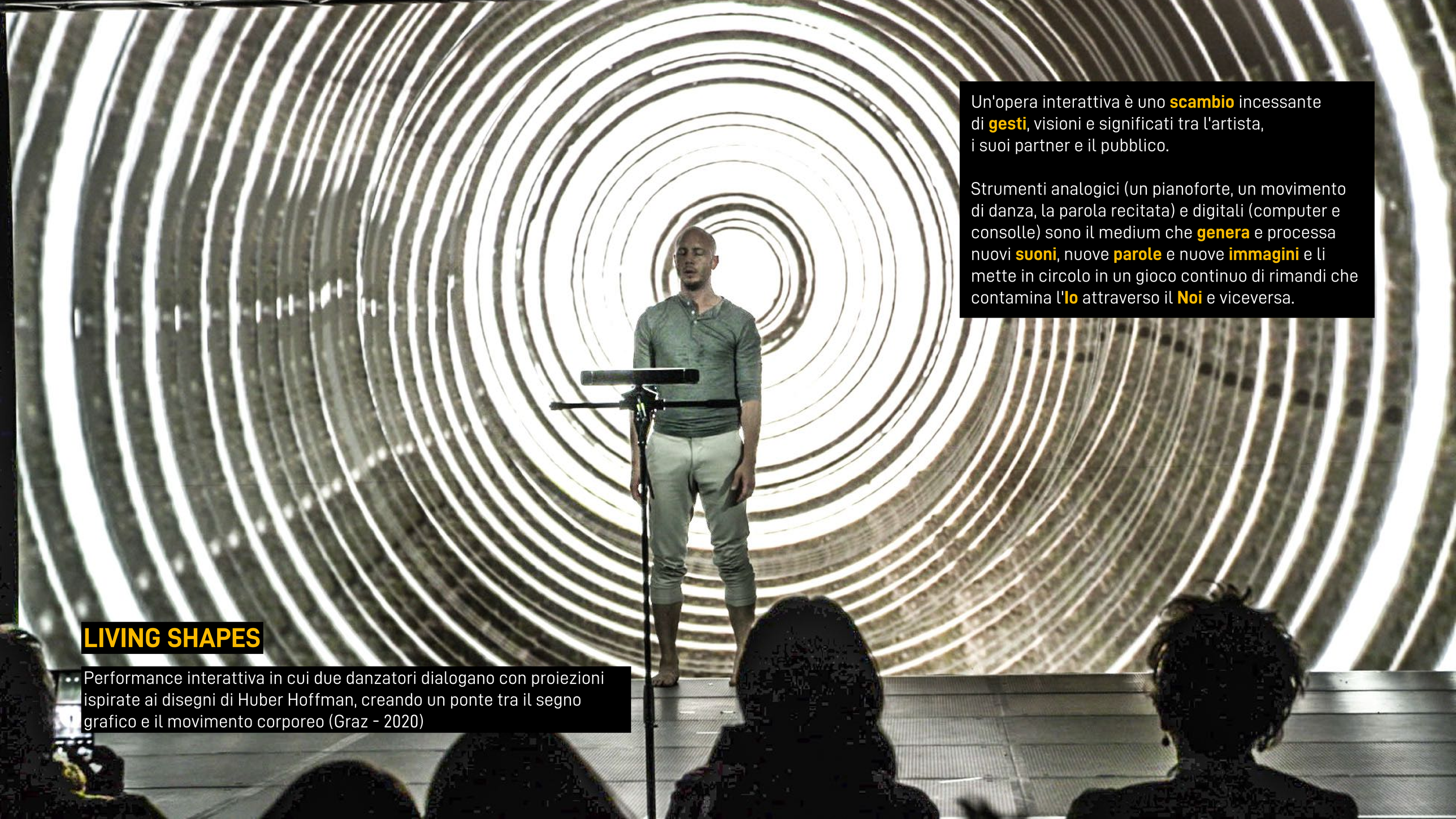
I contenuti delle videoinstallazioni e delle opere di Paolo Scoppola sono generati da **software** realizzati dallo stesso artista che funzionano come **sensori** immersi nello spazio per coglierne le **vibrazioni** umane e materiali.

L'artista, attraverso la tecnologia, cattura **percezioni** e immagini, stati d'animo e gesti e li trasforma in nuove immagini e in nuovi suoni **digitali**.



Per questo, quelle di Paolo Scoppola sono installazioni **empatiche**:

il **pubblico** non è semplice spettatore,
ma è **protagonista** del processo creativo
e contribuisce al respiro **collettivo** dell'opera,
che diventa una tela aperta, in continuo divenire,
mossa dall'imprevedibilità perché imprevedibile
è il contesto stesso che la accoglie.

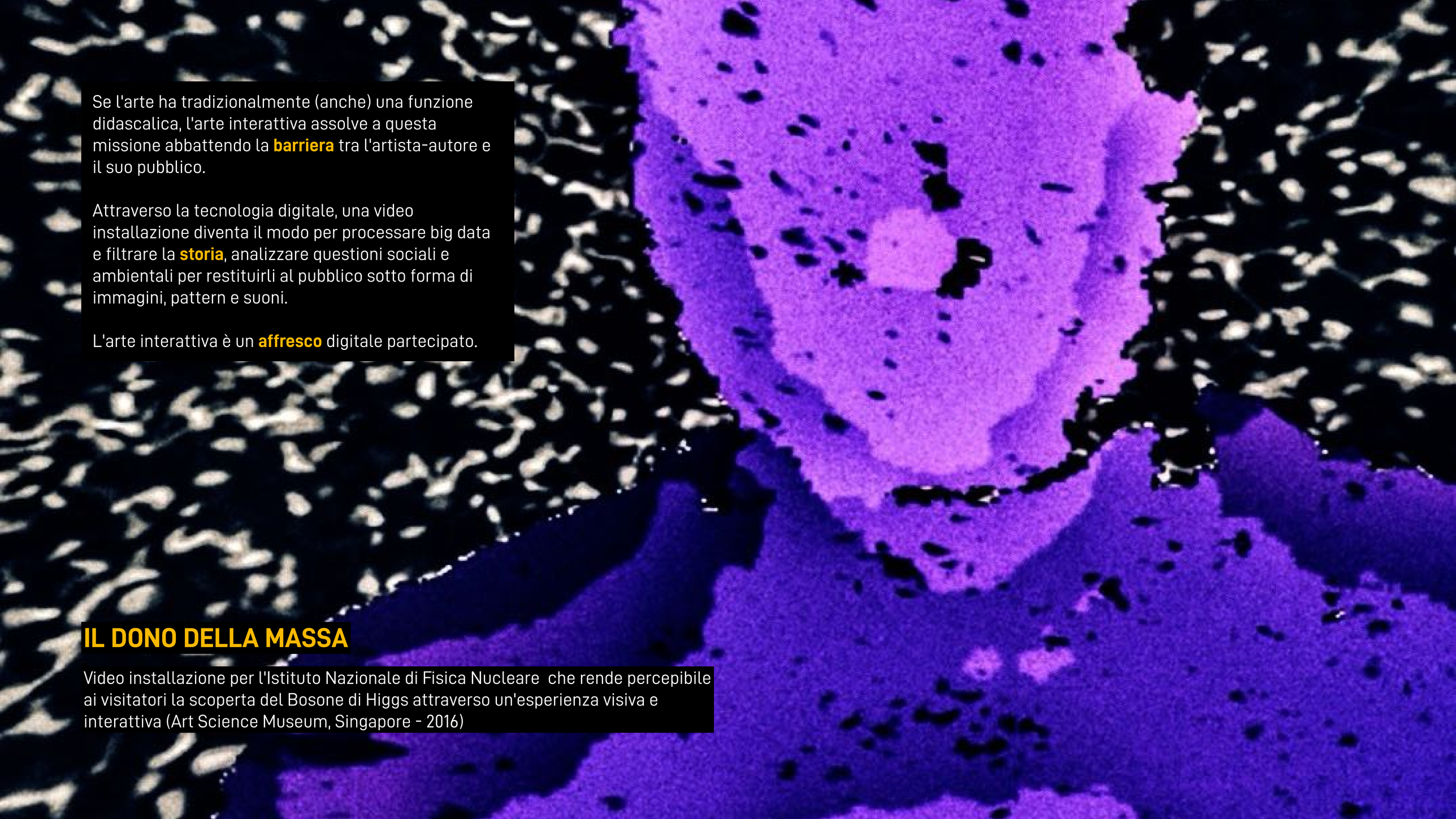


Un'opera interattiva è uno **scambio** incessante di **gesti**, visioni e significati tra l'artista, i suoi partner e il pubblico.

Strumenti analogici (un pianoforte, un movimento di danza, la parola recitata) e digitali (computer e consolle) sono il medium che **genera** e processa nuovi **suoni**, nuove **parole** e nuove **immagini** e li mette in circolo in un gioco continuo di rimandi che contamina l'**Io** attraverso il **Noi** e viceversa.

LIVING SHAPES

Performance interattiva in cui due danzatori dialogano con proiezioni ispirate ai disegni di Huber Hoffman, creando un ponte tra il segno grafico e il movimento corporeo (Graz - 2020)



Se l'arte ha tradizionalmente (anche) una funzione didascalica, l'arte interattiva assolve a questa missione abbattendo la **barriera** tra l'artista-autore e il suo pubblico.

Attraverso la tecnologia digitale, una video installazione diventa il modo per processare big data e filtrare la **storia**, analizzare questioni sociali e ambientali per restituirli al pubblico sotto forma di immagini, pattern e suoni.

L'arte interattiva è un **affresco** digitale partecipato.

IL DONO DELLA MASSA

Video installazione per l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare che rende percepibile ai visitatori la scoperta del Bosone di Higgs attraverso un'esperienza visiva e interattiva (Art Science Museum, Singapore - 2016)



METEOMORPHOSIS

Video installazione su doppio schermo per GORE-TEX® dove i visitatori possono interagire con visualizzazioni allegoriche degli elementi atmosferici, evocando la protezione offerta dai tessuti tecnici (Fuorisalone, Milano - 2016)



LA PERFETTA ASIMMETRIA

Video installazione site-specific proiettata sulla superficie del rivelatore di particelle KLOE ai Laboratori Nazionali di Frascati, ispirata alle leggi dell'asimmetria nella fisica nucleare e al tema dell'imperfezione come elemento fondativo della percezione umana (2021)

Dalla dimensione dell'**imparare**, l'interactive art sposta il pubblico in quella dello **sperimentare**:

fenomeni, stati d'animo, leggi della fisica e della natura, catastrofi ambientali, fatti di cronaca e accadimenti storici non arrivano sotto forma di nozioni o di mera rappresentazione visiva, ma come la vibrazione che agisce nell'**animo** e nella **mente**.



BOLL

Video installazione interattiva suddivisa in varie scene
che esplorano il tema dell'alterità e della percezione dell'A*ltro*
(Teatro Miela, Trieste - 2014)

Selezione esposizioni e performances

ESPOSIZIONI

Mostra Interwoven Scape - Shenzhen Art Musuem, Shenzhen 05/11/23 - 14/01/24
Visual artist, presente durante l'allestimento, Progetto: Echoescape

RE-OpenLabs 2022 - INFN-LNF – Laboratori Nazionali di Frascati, Frascati 28/05/22
Visual artist, relatore, presente durante l'evento, Progetto: La Perfetta Asimmetria

V Giornata Nazionale di Prevenzione dello Spreco Alimentare - Maxxi, Roma 02/01/18
Visual artist e Relatore, Progetto: Centogrammi

Fuorisalone - Superstudio, Milano 11/04/16 - 17/04/16
Visual artist, presente durante l'evento, Progetto: Meteomorphosis

Winter Enrichment Program - King Abdullah University, Kaust 09/01/16 - 22/01/16
Visual artist, Relatore, presente durante l'evento, Progetto: Walking Through Time

Collider - Art Science Museum, Singapore 14/11/15 - 14/06/16
Visual artist, presente all'inaugurazione, Progetto: Il Dono Della Massa

White Night - Fashion Museum, Riga 07/09/13 - 08/09/13
Visual artist, presente all'inaugurazione, Progetto: Il Dono Della Massa

China Science Festival - Bejing Exhibition Center, Pechino 17/07/15 - 02/08/15
Visual artist, Progetto: Il Dono Della Massa

On the Trails of the Glaciers - *Museo Pigorini, Roma 14/12/14 - 25/02/15*
Visual artist, presente all'inaugurazione, Progetto: Walking Through Time

PERFORMANCES

Festival La Strada - Dom im Berg, Graz 30/07/24 - 31/07/24
Performer (console video), Progetto: Ice Utopia

Roma Jazz Festival - Auditorium Parco della Musica, Roma 17/11/22
Performer (console video) , Progetto: Soundmorhposis

Built To Last - Museo del Folklore, Graz 02/09/22 - 04/09/22
Performer (console video) , Progetto: Built To Last

Exit The King - Theatre One Boston, University, Boston 04/05/22 - 07/05/22
Artista residente e designer, Progetto: Exit The King

Meet the Media Guru - Meet Digital Culture Center, Milano 08/02/22
Performer (console video) e relatore, Progetto: Soundmorphosis

Toronto Digifest - Meet Digital Culture Center, Milano 19/11/21
Performer (console video) , Progetto: Soundmorhposis

Festival La Strada - Lesliehof, Graz 01/09/20 - 02/09/20
Performer (console video), Progetto: Lebendige Formen

Mostra Sublimi Anatomie - Palazzo delle Esposizioni, Roma 20/12/19
Performer (console video), Progetto: La Musica Immagina Il Corpo

Roma Europa Festival - Palazzo delle Esposizioni, Roma 02/12/17
Performer (console video), Progetto: A-Mint

Inaugurazione Muse - Museo delle Scienze di Trento, Trento 27/07/13
Performer (console video), Progetto: Sonora

Selezione opere

Ice Utopia

Spettacolo di danza interattiva per tre danzatori in dialogo con ambienti visivi generativi che esplorano poeticamente l'impatto dei cambiamenti climatici (2024)

Echoescape

Video installazione interattiva dove il suono del pianoforte si trasforma in immagini generative, creando un dialogo visibile tra musica e forma nello spazio (2023)

Exit The King

Reinterpretazione dell'opera di Ionesco sviluppata durante una residenza alla Boston University dove attori reali interagiscono con ambienti visivi proiettati, ampliando i confini della narrazione teatrale (2022)

Built To Last

Assolo di danza interattiva che indaga la memoria corporea dove i movimenti del danzatore generano e modificano paesaggi visuali accompagnati da musica dal vivo (2022)

La Perfetta Asimmetria

Video installazione site-specific proiettata sulla superficie del rivelatore di particelle KLOE ai Laboratori Nazionali di Frascati, ispirata alle leggi dell'asimmetria nella fisica nucleare e al tema dell'imperfezione come elemento fondativo della percezione umana (2021).

Soundmorphosis

Un'interpretazione onirica del rapporto tra suoni e immagini attraverso l'improvvisazione e l'interazione tra un pianoforte ed una console video. Progetto realizzato insieme a Danilo Rea(2021)

Living Shapes

Performance interattiva in cui due danzatori dialogano con proiezioni ispirate ai disegni di Huber Hoffman, creando un ponte tra il segno grafico e il movimento corporeo (2020)

La Musica Immagina Il Corpo

Performance interattiva per pianoforte acustico e console video, realizzata con Danilo Rea per la mostra *Sublimi Anatomie* presso il palazzo delle Esposizioni a Roma (2019)

Centogrammi

Video installazione interattiva sul tema dello spreco alimentare realizzata per il progetto di ricerca *Reduce* promosso dal Ministero dell'Ambiente (2018)

A-Mint

Performance interattiva che integra pianoforte acustico, elaborazione audio e visuali generative, frutto della collaborazione tra Danilo Rea, Alex Braga e l'Università Roma Tre (2018)

Meteomorphosis

Video installazione interattiva per GORE-TEX® dove i visitatori possono interagire con visualizzazioni allegoriche degli elementi atmosferici, evocando la protezione offerta dai tessuti tecnici (2016)

Walking Through Time

Video installazione interattiva che visualizza l'evoluzione dei ghiacciai nel tempo, permettendo ai visitatori di esplorare fisicamente i cambiamenti climatici documentati dal progetto *Sulle Tracce dei Ghiacciai* (2014)

Boll

Video installazione interattiva suddivisa in varei scene che esplorano il tema dell'alterità e della percezione dell'A*ltro* (2014)

Sonora

Performance video interattiva su grande schermo ispirata ai paesaggi alpini e realizzata per l'inaugurazione del *Muse*, Museo delle Scienze di Trento (2013)

The Gift Of The Mass

Video installazione per l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare che rende percepibile ai visitatori la scoperta del Bosone di Higgs attraverso un'esperienza visiva e interattiva (2012)

Air Drops

Performance che integra video installazione interattiva, musica dal vivo e body painting in cui lo spettatore diventa l'elemento principale della scena e al tempo stesso scopre le proprie capacità creative nascoste (2011)

Pubblicazioni

Gisella Gellini *Light Art in Italy 2015-2016*, Maggioli Editore, Roma 2016

Gisella Gellini, *Light Art in Italy 2018-2019*, Maggioli Editore, Roma 2019

QIAD, *Just on the Topic of Time*, Quasar Progetto SRL, Roma 2020

D. Domenici, E. Dané, E. Patrignanelli, S. Bertelli, P. Scoppola,
When Art Meets Physics: The Perfect Asymmetry,
17th International Technology, Education and Development Conference, Valencia 2023

Premi

2016 Outdoor Industry Awards
Vincitore con l'opera Meteomorphosis

2023 Online Prize
Nominato

2024 Lumen Prize
Nominato per la categoria Interactive Immersive category con l'opera Soundmorphosis

Docenze

2006 Scuola Nazionale di Cinema, Corso di Cinema Digitale
Docente in Set Virtuali

2018/presente Quasar Institute for Advanced Design, corso di Interaction Design
Docente in Ambienti Interattivi

2020/presente Quasar Institute for Advanced Design, corso di Habitat Design
Docente in Installazioni Multimediali

2022 Boston University
Artista residente presso la School of Theatre

2024 ESAD College of Arts and Design
Visiting professor

Contatti

web: www.paoloscoppola.com
mail: contact@paoloscoppola.com
mob: +39 339 1625089
studio: Via Cremera 8, Roma