

J'AI JAMAIS CONNU MES PARENTS. JE NE LES AI JAMAIS VUS. LE DU COTE DE MON PERE, ON A TOUT FAIT POUR QUE JE NE LE CONNUSSE ET D'UNE MERE QUI M'A ABANDONNEE. (G.M) J'AVAIS 3 ANS QUAND J'AI AUSSI A L'ORPHELINAT, MAIS JE NE SAVAIS PAS QUE C'ETAIENT MES FRERES. (C) J'AI PERDU MON PAPA QUAND J'AVAIS 3 ANS, ET, DE 3 ANS A 5 ANS, J'AI PUIS J'AI ETE DANS UNE FAMILLE A VERSOIX, ENSUITE J'AI CONNU UN TEMPS CHEZ MA GRAND-MERE AU CENTRE VILLE ET PUIS APRES, J'AI

ET QUAND J'AI PERDU MON PAPA, MON MERE N'A JAMAIS RECHERCHE D'AUTRES. (A.K) NOUS SOMMES ARRIVES ET ON A LAISSE NOS BAGAGES. (J.-L. C) J'AI VU SEPT FAMILLES. LA PREMIERE FAMILLE, JE NE ME RAPPELLE PAS. J'AI VU UNE FAMILLE EN CHENE-BOURG. SOMETIMES J'ETAIS CHEZ MA GRAND-MERE. J'AI EXISTE POUR PERSONNE. NI POUR CEUX QUI M'ONT DONNE. (G.M) J'AI VU LA COMPLETE SOLITUDE, UN COMPLETE ABANDONNEMENT. (G.M) J'AI VU LE MOI NE PAS ETRE ABLE D'APPRENDRE, DE SE SENTIR LIBRE. (J.-L. C) AT THE AGE OF 3, WE WERE PUT US SOMEWHERE ELSE. A SISTER HAS TOOK ME TO LUTISE. AT THAT TIME. I WAS AFRAID. (A.K) THEY HAD NO CHILDREN. I FOUND OUT THAT AS A CHILD AS ONE WOULD TAKE A COW, AS WE TAKE AN ANIMAL. (G.M) DURING MY YOUTH. (A.K) IT WAS MY PARENTS FAULT, ME I WAS ALSO CONSIDERED THAT WITH A MINIMAL PENSION. (G.M) A CHILD ALL ALONE, IF THEY CAN MANAGE. THE CHILDREN WHO HAD PARENTS, WE ALSO PUNISHED THEM. (G.M) TO ME: YOUR SITUATION; IT IS TERRIBLE ! BUT WHO ALSO ENCOURAGED ME TO BE AN ORPHAN. IT IS A FLOWER WHICH INCESSANTLY FADES, THAT CRUISED THEM. I REMEMBER WHEN I WAS NOT ADOPTED BY THESE FAMILIES. I BELONGED WITH NO ONE. (G.M) WHEN I WAS 7 YEARS OLD, I REMEMBER THAT NOBODY HAD COME TO FIND ME. MANY FAMILIES HAD ORDERED THEM OF TO BREAK WITH ME : THEY HAD SEEN THEM. I KNOW ABSOLUTELY NOTHING. (G.E) I REMEMBER THAT I WOULDN'T KNOW IT. MY MOTHER HAD ABANDONED ME. I WAS 3 YEARS OLD WHEN I LOST MY DAD. MY BROTHERS AND SISTERS WERE MY BROTHERS. (A.K) WE BOTH ARRIVED AT THE AGE OF 3 YEARS, I LIVED WITH SEVEN FAMILIES. THE FIRST ONE IN JUSSY, ANOTHER ONE IN CHENE-BOURG. SOME



ROMAEUROPA FESTIVAL IN MOSTRA  
**DIGITAL LIFE 2014**

**>> PLAY**

ROMA 9.10 - 30.11  
LATINA 16.10 - 1.11

DIGITAL LIFE >> PLAY  
LA PELANDA - MACRO TESTACCIO - ROMA

**Romaeuropa**  
*fondazione*



IN COREALIZZAZIONE CON



SERVIZI MUSEALI



SOSTENUTO DA



CON IL PATROCINIO DI



IN COLLABORAZIONE CON



PARTNER TECNICO



DIGITAL LIFE 2014 >> PLAY

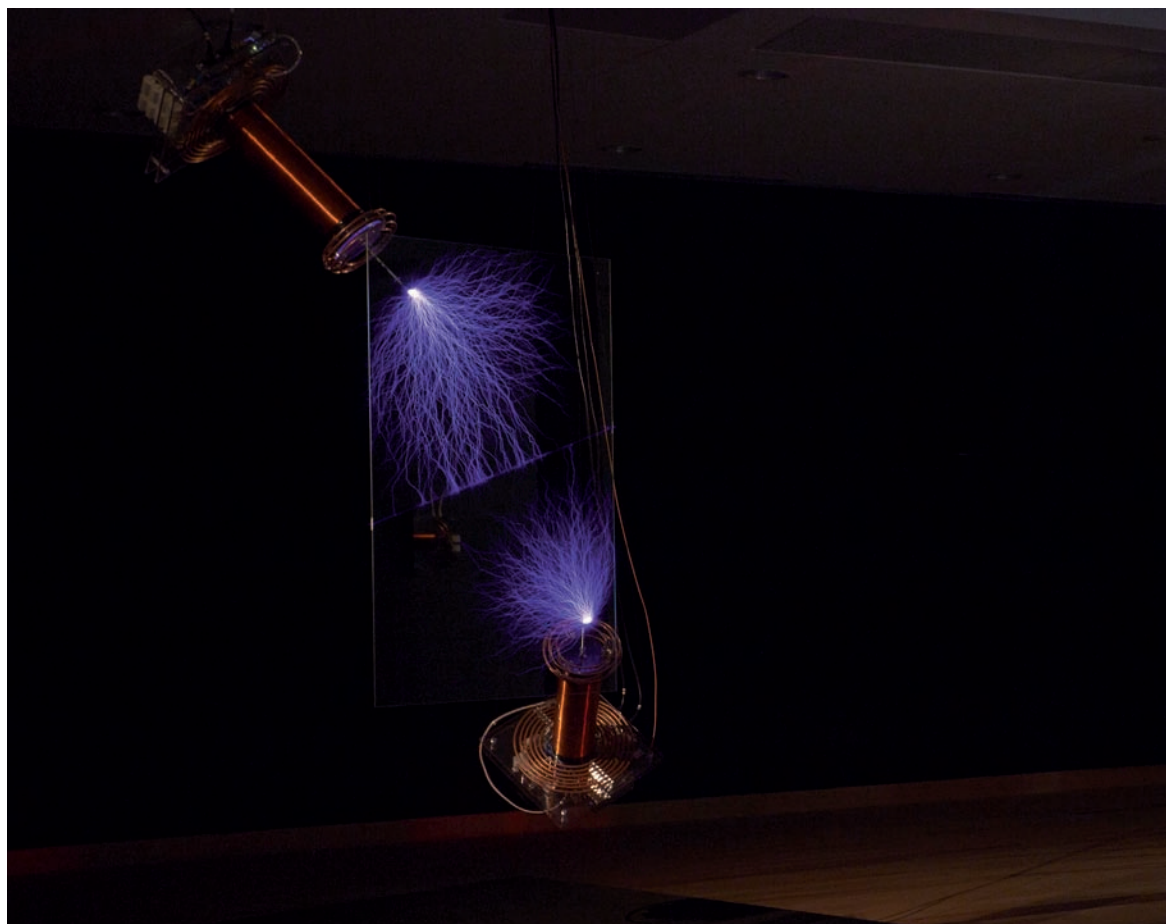
ROMA

LA PELANDA - MACRO

9 OTTOBRE - 30 NOVEMBRE

PIAZZA ORAZIO GIUSTINIANI 4 - TESTACCIO

INGRESSO € 7



DIGITAL LIFE 2014 >> PLAY

LATINA  
PALAZZO M

16 OTTOBRE - 1 NOVEMBRE  
CORSO DELLA REPUBBLICA  
INGRESSO LIBERO



ALEXANDRE BURTON\_ARTIFICIEL  
IMPACTS

Capiterà di vedere corpi riflessi arrampicarsi sulla facciata di un palazzo, sarà visibile l'invisibile e l'evidente perderà peso, sarà possibile pizzicare corde di luce e trarne suoni, il rumore domestico della cucina si intreccerà alla chitarra, al clarinetto, alla fisarmonica, affinando l'orecchio e innalzando a concerto la vita quotidiana. Godremo l'intreccio costante di vie diverse per raccontare e ricreare, per evocare e illuminare. Le nuove tecnologie, queste divinità fredde di cui tutti parlano e molti, istintivamente, diffidano, irromperanno nella nostra esperienza sensoriale, aprendo finestre dove c'erano muri, facendo saltare i confini, segnalando orizzonti imprevedibili, mobili, appena scoperti e già capaci di spostarsi. Entreremo, con la certezza dell'arte, nel territorio della virtualità. Ci sentiremo felici e sorpresi e spaventati, resi instabili dalla forza del nuovo e perciò capaci di riposizionarci, di aprirci, d'imparare nuove assonanze e dissonanze, di trascorrere verso nuovi imprevedibili equilibri.

Ascolteremo gocce d'acqua e campane tibetane, musica tessuta al telaio e altalene sonore.

In un'alternanza di partecipazione e ricezione.

Un po' intimiditi, prima, poi sempre più avventurosi.

Come bambini di fronte all'immensa responsabilità del gioco.

We will see reflections of bodies scaling buildings, we will see the invisible while the tangible becomes weightless, we will be able to strum strings made of light and weave the sounds of the guitar and clarinet with the accordion. Our hearing will become more refined as we transform the sounds of everyday life into a veritable concerto.

We will enjoy the incessant bringing together of different ways of storytelling, of creating, of evoking and of illuminating. The cold and off-putting deities represented by new technologies -of which everyone speaks and are instinctively wary- are forcing their way into our sensorial experience. They open windows where before there were blank walls, they dismantle barriers, they create new and unexpected horizons and yet they are fleeting phenomena, capable of moving once discovered.

Today, they have made their forceful entry into the virtual realm. We are both happy and a little worried -unsettled by what is new and unable to find our footing- about opening ourselves to these technologies; to learn about their new assonances and discords, and to move towards a new and unpredictable equilibrium. We will listen to the sound of water drops, of Tibetan bells, music woven on a loom or generated by the movement of a mechanical swing in an experience that alternates between participation and perception. At first, we are a little shy, but then, ever more daring, rather like children when facing that immense responsibility of being free to play.

Lidia Ravera

*Assessore alla Cultura e Politiche Giovanili della Regione Lazio*

Assessor for Culture and Youth Policy, Lazio Region

Sperimentazione, innovazione, creatività: Digital Life si conferma anche quest'anno cuore pulsante di Romaeuropa Festival con la sua caratteristica spinta verso nuove direzioni e contaminazioni tra cultura, arte e tecnologia. Alla quinta edizione, le idee che danno vita a Digital Life continuano a stupire per la capacità di coniugarsi alla perfezione con la realtà che ci circonda. Il centro di produzione culturale de La Pelanda è particolarmente significativo e suggestivo, location adatta ad accompagnare le diverse forme del linguaggio artistico e spazio ideale per accogliere le performance live. Roma Capitale non può che essere onorata di contribuire a questo ambizioso progetto di coinvolgimento diretto del pubblico: qui è il luogo stesso a farsi arte attraverso la messa in scena dell'idea che la performance artistica non può e non deve essere separata da quella dello spettatore.

In questa società moderna in cui esiste una ricerca a tratti compulsiva di collettività, il fruitore dell'opera deve diventarne parte integrante e attiva. Colpisce particolarmente questo modo d'intendere la creazione artistica, quella musicale in primis, in cui è l'interattività -del luogo come di chi ascolta- a guidare emozioni, comportamenti e interpretazioni. Le avanguardie artistiche ancora una volta hanno anticipato il futuro: nuove tecnologie e partecipazione diretta, non solo per creare un nuovo tipo di esperienza dello spettatore, ma per dare vita a una nuova dimensione percettiva a cavallo tra l'individuale e il collettivo. L'interattività è la vocazione primaria del contemporaneo, Digital Life la lente d'ingrandimento con cui mettere a fuoco le transizioni culturali della nostra epoca.

Experimentation, innovation, creativity: this year again, Digital Life is the pulsating heart of the Romaeuropa Festival with its characteristic focus to extend the horizons of creativity and encourage cross-fertilization between culture, art, and technology. Even in its fifth edition, the fundamental idea behind the Digital Life project of seamlessly merging with the surrounding environment continue to captivate the public. This year, the cultural production centre La Pelanda plays a particularly significant and suggestive role, as it is the ideal venue to host diverse forms of artistic expression and the live performances which are part of the programme. Roma Capitale is honoured to be able to contribute to such an ambitious project that is clearly able to involve the public directly. By implementing the idea that an artistic performance cannot and should not be something separate from the public, the venue itself becomes an artwork.

In today's modern society characterised by an almost compulsive quest for collectivity, the beneficiaries of artistic creativity must be included as an integral and active part of the process. A surprising vision of artistic creativity indeed, particularly so in the case of music where the interaction between the performance space and the listener guides the emotions, comportment and interpretations of the event. Once again, the artistic avant-guard is one-step ahead of the future. Digital Life showcases new technologies and encourages active participation aimed not only to create a new type of experience for the spectator, but also to give life to a new perceptive dimension that includes contemporaneously the individual and the collective experience.

Interaction is the primary vocation of contemporary society and Digital Life is the magnifying glass to observe this on-going cultural transformation process.

Giovanna Marinelli

*Assessore alla Cultura, Creatività e Promozione Artistica di Roma Capitale*

Assessor for Culture, Creativity, and Artistic Promotion - Roma Capitale

Digital Life è un progetto con uno sguardo sull'arte nata dalle tecnologie.

Un'arte che è l'immagine di un mondo che cambia, di un mondo della comunicazione, di un mondo dove l'intelligenza artificiale non è più soggetto di fiction. Digital Life 2014 propone un'esperienza nel mondo virtuale grazie al sostegno della Regione Lazio – Assessorato alla Cultura e Politiche Giovanili allo spazio della Pelanda concesso dalla Sovrintendenza ai Beni Culturali, il Macro – Museo d'arte contemporanea di Roma e Zètema Progetto Cultura sulla base di una convenzione triennale. I video, i film sperimentali offrivano già, dagli anni 60, un rapporto diverso con lo spettatore e annunciavano una mutazione degli oggetti d'arte. Una novelle vague di artisti sensibili agli sviluppi tecnologici e informatici non producono più oggetti di consumo ma delle opere virtuali, effimere. Come l'intervento outdoor presentato a Latina che grazie alle proiezioni trasfigura la realtà, dove i monumenti cambiano forma, gli spazi cambiano visioni e i muri vivono.

Gli oggetti non saranno comunque assenti dall'esposizione Digital Life 2014 alla Pelanda e a Latina. Ispirate al suono, le sculture musicali sono attivate dai computer al posto dei musicisti. Questi strumenti "aumentati" attraverso una tecnologia che non si sostituisce all'ispirazione ma si mette al servizio del creatore. Gli artisti contemporanei annunciano in maniera ludica il nostro futuro, quello delle città e delle case intelligenti, quello di un mondo dove il "transumanesimo" non sarà più finzione ma il nostro quotidiano.

Digital Life is a project which places the spotlight on art born from technology; art which reflects a continually changing world characterised by a fast-growing communication network in which artificial intelligence is no longer something pertaining to the realms of science fiction. Digital Life's 2014 journey into the virtual world is also possible thanks to the efforts of its supporters: Lazio Region Directorate for Cultural and Youth Policy, La Pelanda -the new venue given on the basis of a three- year agreement with the Municipal Directorate for Cultural Affairs, Macro - Museo d'Arte Contemporanea of Rome, and Zètema Progetto Cultura.

Already in the 1960s, video works and experimental films started a new relationship with the public by giving the first signs that change was on-going: a new wave of artists was emerging, open to technological development and IT, which they considered not only as sources of consumer goods but precursors of virtual, ephemeral creative works. An example of this "trend" is the Digital Life outdoor installation in Latina, in which reality is transformed into something virtual through video projections; monuments change form, spaces are modified, and walls seem to come to life.

Concrete and more tangible objects, however, are not totally absent in the Digital Life 2014 exhibitions in Rome and Latina; we have musical sculptures, inspired by sound and activated by computers instead of the intervention of a musician. The instruments are "enhanced", through technological intervention which, rather than substituting the artist's creative inspiration, plays an important functional role in the creative process. Contemporary artists are seen as light-hearted harbingers of our future made of smart houses and intelligent cities; a world in which "transhumanism" will no longer belong to fiction but will be part of our daily lives.

Monique Veaute

*Presidente Fondazione Romaeuropa*

*President Fondazione Romaeuropa*



LÉONORE MERCIER  
LE DAMASSAMA



La Fondazione Romaeuropa è sempre più convinta che, mai come in questo momento, il rapporto tra arte, creatività, ricerca di alto profilo e il mondo produttivo sia il paradigma che permette di affrontare le nuove sfide del tempo presente.

Contemporaneamente all'indagine sull'arte digitale nel panorama internazionale, il progetto Digital Life, promosso dalla Fondazione Romaeuropa dal 2010, è stato ed è senza dubbio una piattaforma per giovani artisti italiani unitamente al lavoro sviluppato nell'ambito del Romaeuropa Festival sulla musica, danza e teatro. La nostra ricerca si è focalizzata in particolare su esponenti legati al nostro territorio regionale (under 40) che con sapienza intrecciano competenze tecnologiche e creatività, non tralasciando mai il legame con il polo industriale romano e laziale, che in questi anni ha saputo competere con analoghe realtà europee. Parliamo di una generazione di artisti e imprenditori che, avendo con la tecnologia un rapporto oramai assodato e metabolizzato, concentra la propria ricerca sui cambiamenti culturali o ambientali che i new media apportano alla società. In questo senso creatività e cultura sono un pilastro della qualità sociale, intesa come un contesto di comunità libero, giusto, economicamente sviluppato, culturalmente vivo e di alta qualità della vita.

Inoltre, esiste oramai a Roma un pubblico consolidato, in maggioranza giovane, sensibile e disponibile alla scoperta tecnologica e all'innovazione artistica al quale poter offrire un punto di riferimento stabile, con un'offerta culturale continua e di qualità.

La quinta edizione di Digital Life trova nuovo impulso grazie al rinnovato sostegno dell'Assessorato alla Cultura e Politiche Giovanili della Regione Lazio, che ci ha chiesto di allargare il perimetro della nostra azione alla città di Latina e, finalmente, avrà anche una sede stabile a Roma per il prossimo triennio alla Pelanda dell'ex Mattatoio, grazie a una specifica convenzione firmata con Roma Capitale -Sovrintendenza ai Beni Culturali, il Macro - Museo d'arte contemporanea di Roma e Zètema Progetto Cultura.

Infine rafforza la sua rete internazionale con un accordo stabile di collaborazione con Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains, la partnership con la BIAN Biennale Internationale d'Art Numerique di Montreal, la rete costruita con Mons Capitale Europea della Cultura 2015 e altri centri europei come il 104 - Cent Quatre di Parigi, oltre a consolidare un network regionale e nazionale di centri, strutture e festival.

La musica e i suoni sono al cuore di questa edizione assieme a un nutrito elenco di eventi, concerti, spettacoli e dj set, segno forte della interdisciplinarietà con la quale pensiamo debba essere coniugato il rapporto con la creazione contemporanea e il nostro tempo.

Fabrizio Grifasi

*Direttore Generale e Artistico Fondazione Romaeuropa*

At this moment in time, Fondazione Romaeuropa has never been more committed to the belief that the interconnection between art, creativity, advanced research, and the productive sector is the ideal model to face the challenges of today's society.

Contemporaneously with the advancement of international research in the field of digital art, the Digital Life project -promoted by the Foundation since 2010- has undoubtedly been a platform for young Italian artists to showcase their work in the fields of music, dance and theatre together with the works of other international participants. We have focused on creative artists (for the greater part, under 40 years old) who, through the innovative application of technological skills and creativity, have maintained contact with the industrial poles of Rome and Lazio, which have kept abreast with similar European scenarios over the past years. We refer to a generation of artists and entrepreneurs who -familiar with the application of new technologies- have direct their research activities towards new cultural or environmental scenarios that these new media have brought to society. In today's changing global scenario, creativity and culture are considered fundamental in an egalitarian, free and economically developed society dedicated to cultural growth and the improvement of the quality of life. Furthermore, Rome now has a faithful public -for the greater part young, aware and open to exploring new technologies and artistic innovation- which constitutes a stable target to continue with a cultural offer of the highest level.

The fifth edition of Digital Life has found new impetus from the renewed support of the Lazio Region Directorate for Cultural and Youth Policy, and this year we have widened our area of activity to include the town of Latina. We also have a new, permanent venue in Rome -La Pelanda ex-Mattatoio- for the next three years thanks to an agreement signed with the Rome Municipal Directorate for Cultural Affairs, Macro - Museo d'Arte Contemporanea in Rome, and Zètema Progetto Cultura.

This year our international network has also grown with a standing agreement signed with Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains (France), a partnership with the BIAN - International Digital Arts Biennial, Montreal (Canada), Mons 2015, European Cultural Capital network (Belgium) and other European centres such as the 104 - Cent Quatre in Paris as well as consolidating a regional and national network of centres, venues and festivals.

Music and sound are the core elements in this year's festival which includes a diverse array of events, concerts, performances, and dj sets; the uniting element being the interdisciplinary nature of the events which we believe to be a vital ingredient in contemporary creativity.

Fabrizio Grifasi

*General and Artistic Director Fondazione Romaeuropa*

Corpo reale e corpo virtuale, la trasformazione del paesaggio, il rapporto tra natura e tecnologia sono stati alcuni dei temi indagati in questi cinque anni di Digital Life.

Un'esplorazione trasversale del rapporto tra arte e tecnologia, ottenuta attraverso la ricerca e la produzione di opere d'arte che hanno raccontato e raccontano la complessità e la ricchezza di un mondo in continuo mutamento, in cui le possibilità creative si relazionano costantemente con il carattere sperimentale della ricerca tecnico-scientifica.

Artisti visivi ma anche musicisti, performer e compagnie teatrali che negli anni si sono avvalsi del digitale per un'esplorazione profonda del contemporaneo.

Focus di questa edizione è la relazione tra la musica, lo spazio e la capacità dello spettatore d'interagire con l'opera d'arte. È il rapporto vivo e dinamico tra spettatore ed opere esposte che dà vita a un ambiente sonoro del tutto nuovo, intimo e collettivo allo stesso tempo.

Le opere presentate in questa nuova edizione di Digital Life si spingono ben oltre l'indagine del suono inteso come uno dei linguaggi dell'arte digitale; sono infatti macchinari complessi che reinventano l'idea stessa di "strumento musicale" trasformandone non solo l'aspetto formale, ma anche quello storico e funzionale, con l'intento di restituire il carattere ludico e primordiale dell'esperienza sonora.

Un'interazione non semplicemente legata alla modificazione real time dell'ambiente sonoro, ma una serie di relazioni dinamiche tra lo spazio, lo spettatore e il suono, proposte per evocare atmosfere oniriche e suggestive.

Interessante sottolineare come gli artisti sonori, che utilizzano nel loro processo una "materia invisibile", abbiano come prima esigenza quella di tradurre l'esperienza sonora tanto in immagine, quanto più in oggetto, scultura e installazione.

Quella proposta non è un'equazione immediata legata alla possibilità di rendere visibile l'invisibile, ma una modalità di indagine più profonda atta a collocare lo spettatore e l'opera al centro di un paesaggio sonoro mutevole.

Oggetti concreti spesso prodotti con materiali poveri, metallo, legno o da elementi primari come acqua e luce, vengono trasformati dal software in complessi strumenti musicali interattivi, capaci di riprodurre armonie o dissonanze.

Un concerto per macchine in cui la presenza dello spettatore diviene necessaria non solo come fruitore ma come attore, o meglio musicista, di strumenti ibridi e inusuali.

Ancora una volta l'arte digitale trasmette il suo potenziale di multisensorialità; una tendenza verso l'esperienza universale di memoria wagneriana, ma con un carattere ludico e sperimentale, vicina alla ricerca del futurista Russolo. È il suo "Intonarumori", infatti, il vero predecessore di queste opere, che prendono vita grazie all'improvvisazione della performance.

Daniele Spanò

*Consulente artistico Fondazione Romaeuropa*

Real and virtual bodies, transformed landscapes, new relationships between nature and technology; these are only some of the themes that have been explored by Digital Life in the past five years.

A transversal, exploratory voyage into the relationship between art and technology, through research and the production of art. This journey has demonstrated and still testifies the complexity and wealth of our ever-changing universe in which creative experimentation has to measure itself constantly against technological and scientific innovation.

Visual artists, but also musicians, performers and theatrical companies over the past years have all delved deep into the realms of contemporary digital technology.

The focus of this year's edition of Digital Art is the relation between music, space and the capacity of the spectator to interact with the art work. It is precisely this dynamic interaction between the spectator and the art work which gives life to a new soundscape, creating contemporaneously a more intimate and shared ambience.

The works presented in this latest edition of Digital Life go well beyond the known horizons of research into sound considered as one of the expressive languages of digital art. Indeed, now we have complex machines which reinvent the very concept of the "musical instrument", transforming not only its formal appearance, but revolutionising the historical and functional role of the same to generate a forceful, elemental sound experience.

This interaction does not merely involve modifying the sound environment in real time; it consists in generating a series of dynamic relations between the exhibition space, the spectator, and the sound to create a dream-like and suggestive atmosphere.

It is interesting to note how the primary requisite of sound artists who utilise an "invisible medium" in their creative process, is to transform the sound experience into images, or even into objects, sculptures or installations.

This process is not the direct result of some arithmetical equation to transform the invisible into something visible; it is the product of a more profound inquiry aimed at placing the spectator and the art work at the centre of a sound environment in transformation.

Concrete objects -often made from simple materials such as metal, wood or other primary elements like water and light- are transformed through the intervention of special software into complex, interactive musical instruments, capable of producing harmonic or discordant sounds.

A Concerto for machines in which presence of the spectator is required, not only as a spectator and beneficiary, but as the actor or better still, the musician to play these hybrid, innovative instruments.

And so, once again digital art manifests its multisensory potential; a trend which moves towards the universal artwork experience postulated by Wagner but also a playful and experimental interpretation of Russolo's Futurist research. Indeed, his "Intonarumori", can be considered the true precursor of the works now on show, and which are brought to life through improvisation and performance.

Daniele Spanò

*Artistic consultant for Fondazione Romaeuropa*

PLAY/ROMA

# ALEXANDRE BURTON\_ARTIFICIEL

## IMPACTS

*IMPACTS* di Alexandre Burton si presenta come una serie di sculture, ognuna di esse composta da una lastra di vetro e da una bobina Tesla sospese sul soffitto del luogo espositivo. Per attivare e sperimentare i diversi aspetti di questa installazione visiva e sonora, i visitatori sono invitati ad approssimarsi alle sculture. Questa prossimità provoca dei fasci energetici a intensità variabile generati dalle bobine in una successione di creazioni ritmiche determinate dall'impatto dei raggi sulla lastra di vetro. *IMPACTS* è un'opera che ci invita alla riflessione sulla potenza e pericolosità delle forze elettromagnetiche, mettendo tuttavia l'accento sulla sua bellezza sublime e il suo potenziale ritmico, che viene espresso attraverso l'interazione con lo spettatore.

Alexandre Burton è un compositore e artista digitale. I suoi lavori sono presentati sia in ambito musicale che espositivo. Il suo interesse per le nuove tecnologie deriva dalla volontà di rivelare nuove forme espressive attraverso processi digitali. Mettendo in forte contatto l'hardware e il software, il suo lavoro artistico è il risultato del tentativo di pensare oltre il medium, un luogo dove suono, immagini e processi possano coabitare.

*IMPACTS* by Alexandre Burton takes the form of a series of sculptures, each composed of a plate of glass and a Tesla coil suspended from the ceiling of the exhibition space. Visitors are invited to approach the sculpture to experiment with the different forms of this visual and sound installation. The proximity of the visitor activates a series of pulsating, luminous energetic bundles of variable intensity generated by the reels' interaction with the rays on the plate of glass. *IMPACTS* invites the spectator to reflect on the power and danger of electromagnetic energy while accentuating the sublime beauty and rhythmic potential generated by the spectator's intervention.

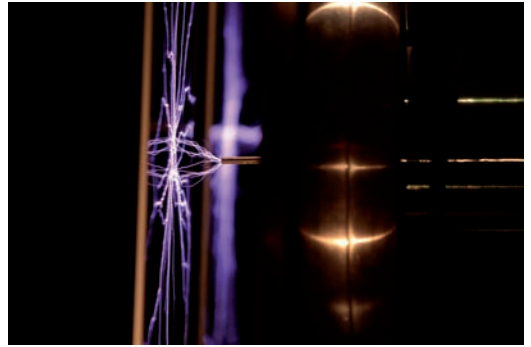
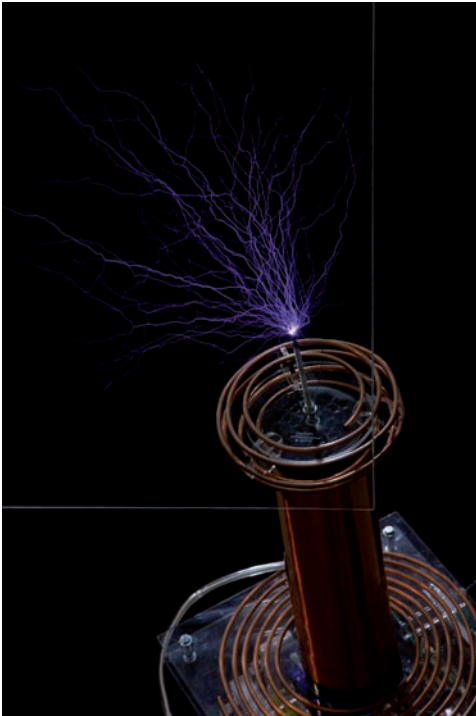
Alexandre Burton is a digital artist and composer. He has presented and exhibited both musical and plastic art works. He focuses on new technologies to reveal new forms of expression through digital processes. His creative process uses both hardware and software to go beyond the classical media to enter into a realm in which sound, image and processes can cohabit and respond to each other.

CON IL SOSTEGNO DI



IN COLLABORAZIONE CON





Installazione 2012 al PHI Center in collaborazione con DHC/ART 2012  
Collaboratori Steve Klec (tesla coils), Samuel St-Aubin (electronics) | [artificiel.org/impacts](http://artificiel.org/impacts)

# COD.ACT - ANDRÉ & MICHEL DÉCOSTERD

## CYCLOÏD-E

*Cycloïd-e* è un pendolo composto da segmenti di tubi metallici dotati di speaker, che riproducono i suoni in base ai movimenti rotatori. Un equilibrio perfetto è determinato dagli scambi energetici tra i segmenti; le traiettorie sono sorprendentemente naturali e armoniose, una vera e propria coreografia cinematografica. Attraverso la sua affascinante e ipnotica danza, *Cycloïd-e* delinea nello spazio orbite sonore, creando un'opera cinetica e polifonica unica, vicina all'idea del *Balletto Cosmico* a cui il fisico Johannes Kepler si riferisce nel suo teorema de *La musica delle sfere* nel 1619.

Sotto il nome di Cod.Act, André e Michel Décosterd associano le loro competenze; il primo come musicista e compositore, il secondo come architetto e artista visivo. Insieme, sviluppano un lavoro artistico che si declina sotto la forma di performances e installazione interattive. All'origine della loro ricerca c'è la riflessione sul linguaggio sonoro e cinetico e delle loro possibili e infinite interazioni. Tra i vari premi internazionali: Prix Ars Electronica - Distinction Award 2010, GrandPrize 14th Japan Media Arts Festival 2010, Prix CYNEART 2010, Premio Transito\_MX 04 - HonoraryMention Award 2011.

*Cycloïd-e* is a tubular metal segments pendulum that reproduces sounds through a rotating movement reacting speakers. The perfect equilibrium is determined by the segment's energetic exchanges; the trajectories are surprisingly natural and harmonic and create a real cinematic choreography. Through the mesmerising and fascinating dance, *Cycloïd-e* traces a series of sonorous orbits, creating that polyphonic, kinetic *Cosmic Ballet* postulated in 1619 by the physicist Johannes Kepler in his work *The Music Of The Spheres*.

The talented duo André and Michel Décosterd operate together under the name Cod.Act; the first as a musician-composer and the second as an architect and visual artist. Together, they develop a performance and an interactive installation form of art. The core of their research is an investigation into sound and movement and their possible and infinite interactions. They have received many international awards: Prix Ars Electronica - Distinction Award 2010 ([link](#)), Grand Prize 14th Japan Media Arts Festival 2010, Prix CYNEART 2010, Premio Transito\_MX 04 - Honorary Mention Award 2011.





PLAY/ROMA

# VEACESLAV DRUTA BALANÇOIRE

Lo spettatore è invitato a improvvisare una partitura musicale sulla base di armonie precomposte e frasi che possono essere combinate in modo casuale. Lo strumento che riproduce la musica è un'altalena appesa a due grandi ruote meccaniche; le grandi ruote muovendosi fanno vibrare una serie di corde di chitarra, che iniziano a riprodurre armonie. Lo spettatore, dondolando sull'altalena fa "suonare" lo strano strumento a metà tra un gioco per bambini e un complesso macchinario tecnologico. Il tono dipende dal peso dello spettatore, mentre il volume dalla velocità dell'oscillazione. Un'opera sonora, quella di Veaceslav Druta, capace di mettere in relazione l'aspetto ludico e interattivo dell'arte digitale e un dialogo continuo con oggetti provenienti dalla cultura tradizionale.

Nel 1998 termina gli studi all'University of Arts di Chisinau (Moldavia); dal 2002 al 2005 è in residenza a Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains; dal 2004 al 2006 fa parte del programma di ricerca dell'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Parigi, Francia. Tra le mostre più importanti: nel 2009 *Whispered dances*, JozsaGallery, Bruxelles e la mostra *Galérie de l'Eclusen° 10*, La Collancelle, Francia. Nel 2012 partecipa all'esposizione collettiva - *Nuit blanche en salle obscure* al Palais de Tokyo, Parigi.

The spectator is invited to improvise a musical score starting from a pre-composed harmonic base; musical phrases which can be assembled and combined in a purely casual fashion. The music is reproduced by a swing suspended from two large mechanical wheels. The motion of the large wheels sets a series of guitar strings vibration which produce harmonies. It is the swinging movement of the spectator that "plays" this strange hybrid instrument, part child's toy and part complex and technological machine. The pitch depends on the weight of the spectator while the volume varies according to the oscillation's velocity. Veaceslav Druta's sound installation brings together play and interactivity through digital art while continuing to dialogue with traditional objects from our past.

In 1998 he completed his studies at the University of Arts in Chisinau (Moldova); from 2002 to 2005 was a resident artist at Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains and then, from 2004 to 2006 was part of the research at the École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, France. His most important exhibitions include *Whispered Dances*, Jozsa Gallery, Brussels 2009 and the exhibition *Galérie de l'Eclusen° 10*, La Collancelle, France. In 2012 he participated in the joint exhibition *Sleepless Night in a Dark Room* at the Palais de Tokyo, Paris.

CON IL CONTRIBUTO DI

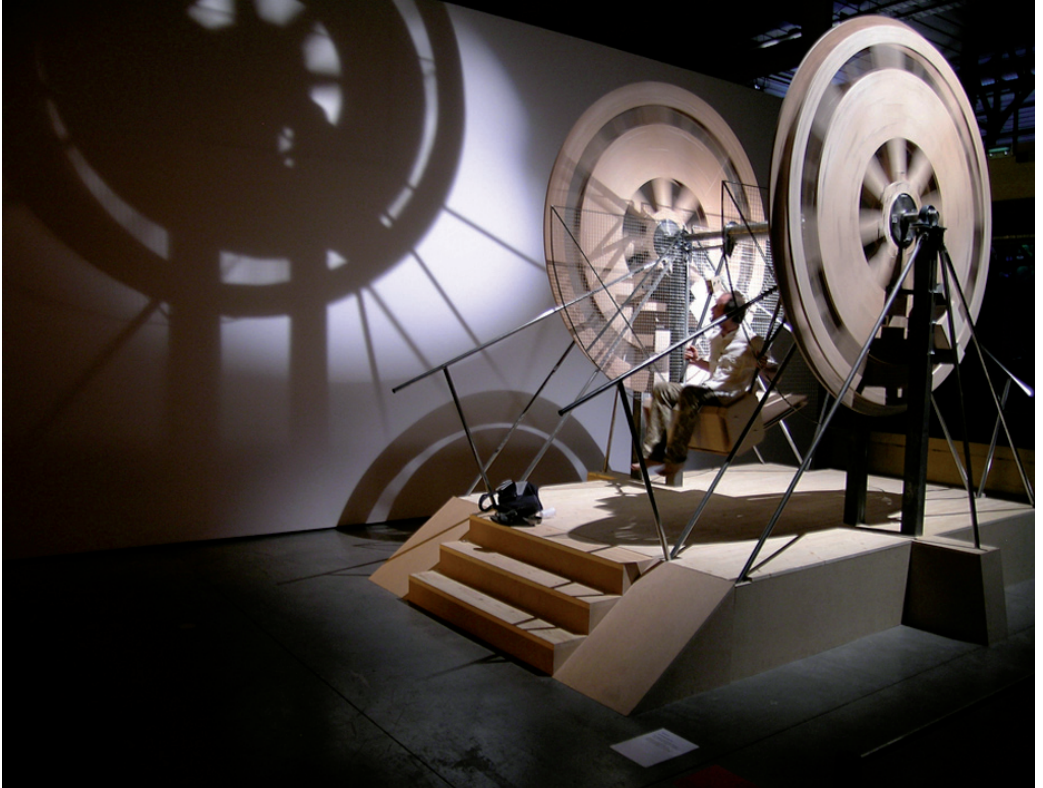
INSTITUT  
FRANÇAIS  
ITALIA

nu me  
o cen  
vi ati  
FONDAZIONE  
FRANCO - ITALIANA  
PER LA CREAZIONE  
CONTEMPORANEA

Québec  
Délegation  
Italie

CON IL PATROCINIO DI





Installazione sonora interattiva 2004  
produzione Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains  
[veaceslavdruta.wordpress.com](http://veaceslavdruta.wordpress.com)

PLAY/ROMA

# KINGSLEY NG

## MÉTIER À TISSER MUSICAL

L'opera è composta da un antico telaio capace di riprodurre suoni e luci determinati dall'utilizzo dello stesso da parte di uno spettatore. Il telaio è un oggetto di grande valore storico culturale per paesi come la Francia e l'Inghilterra, di cui rappresenta la passata industria manifatturiera. I suoni e le luci, magicamente prodotti dal fluido movimento dei fili, evocano non solo il passato industriale, ma sentimenti e suggestioni legate alla storia personale di ognuno.

Kingsley Ng è nato a Hong Kong nel 1980 e si è trasferito in Canada nel 1994 e si è laureato presso l'Università Ryerson (Canada); nel 2003 è in residenza a Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains (Francia) ed espone con i rinomati artisti Alain Fleischer, Andrea Cera, Atau Tanaka e Gary Hill. Nel 2005 Kingsley Ng ottiene il master in Sustainable Advanced Design sostenibile presso l'Università di Edimburgo (Regno Unito). Il lavoro di Kingsley Ng è stato esposto nelle rassegne e nei musei più importanti della scena internazionale come l'IRCAM - Centro Pompidou nel (2006), Hong Kong Museum of Art (2009), Europe Expo Pavilion in Shanghai (2010), oltre alla residenza artistica presso la Cité Internationale des Arts di Parigi (2010).

The innovative installation is constructed from an old loom, modified to produce sound and light depending on the intervention of the spectator. A loom has been chosen for its historical and cultural importance for countries such as France and the United Kingdom with their industrial past. The sounds and light produced almost magically by the fluid movement of the wires, evoke not only this industrial past but create an imagery which is in some way connected to the personal history of all.

Born in Hong Kong in 1980, Kingsley Ng moved to Canada in 1994, where he graduated from Ryerson University in 2003; he then started a residency programme at Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains (France) where he exhibited with renowned artists such as Alain Fleischer, Andrea Cera, Atau Tanaka and Gary Hill. In 2005 Kingsley Ng received his MSc in Advanced Design from Edinburgh University (United Kingdom). His works have been exhibited in leading international museums such as IRCAM - Centro Pompidou (2006), Hong Kong Museum of Art (2009), EU Expo Pavilion in Shanghai (2010), and he participated in an art residency programme at the Cité Internationale des Arts in Paris in 2010.

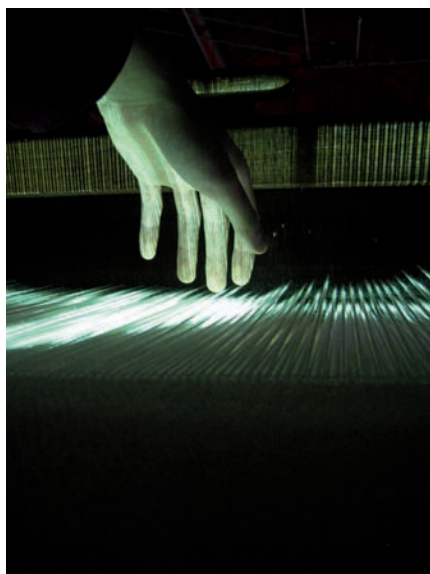
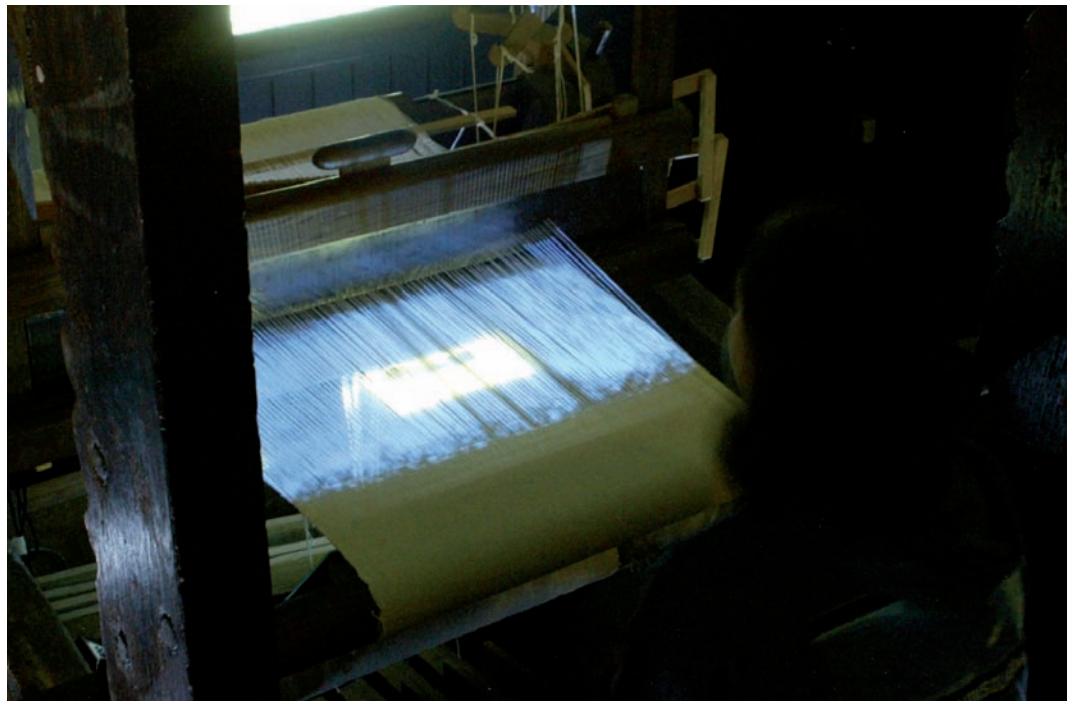
CON IL CONTRIBUTO DI

INSTITUT  
FRANÇAIS  
ITALIA

nu | me  
o | cen  
vi | ati  
FONDAZIONE  
FRANCO-ITALIANA  
PER LA CREAZIONE  
CONTEMPORANEA

CON IL PATROCINIO DI





Installazione sonora interattiva 2005  
Produzione Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains  
Courtesy Osage Gallery, Hong Kong Foto courtesy dell'artista,  
Le Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains e Osage Gallery  
[www.kingsleyng.com](http://www.kingsleyng.com)

PLAY/ROMA

# LÉONORE MERCIER

## LE DAMASSAMA

*Le Damassama* è un anfiteatro di campane tibetane, un'installazione sonora che trasforma lo spettatore in un direttore d'orchestra. I gesti dello spettatore, mediante l'uso di sensori, fanno suonare le campane dando la possibilità di creare una composizione sonora personalizzata. L'esperienza sonora vissuta richiama a un ascolto attento del suono riprodotto; da semplice ascoltatore, lo spettatore diviene strumentista e creatore dell'universo sonoro. Durante l'intervento le vibrazioni penetrano nel corpo, invitando all'ascolto di una realtà spirituale di cui il pubblico è autore.

Dopo essersi diplomata al Conservatorio in pianoforte e una laurea in cinematografia alla Sorbona di Parigi, Léonore Mercier si avvicina alle nuove tecnologie e approda a Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains dove si diploma con una produzione, *Le Damassama*, altamente tecnologica ma allo stesso tempo legata alla musica e per la sua "mise en scene" anche al cinema. Le sue opere sono state esposte in tutto il mondo, Hong Kong, Parigi, Londra, Berna, Giappone e Canada.

*Le Damassama* is an amphitheatre of Tibetan bells, a sound installation which transforms the spectator into an orchestra conductor. By interacting with a series of sensors, the spectator's gestures make the bells sound and creates a personalised soundtrack. By becoming a musician and creator of a sonorous universe, the spectator is captivated into listening carefully to sound produced in such an unusual fashion. When interacting with the installation, the vibrations penetrate the body, creating a more spiritual vision of our creative role.

After her conservatory studies in piano, she graduated in Cinema Studies at the Sorbonne (Paris). She then became interested in new technologies and continued her studies at Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains where she graduated with the work *Le Damassama*, a highly technological installation -in some way connected to music- created especially for one of her cinema works. Her works have been exhibited internationally: Hong Kong, Paris, London, Bern, Japan and Canada.

CON IL CONTRIBUTO DI

INSTITUT  
FRANÇAIS  
ITALIA

nu | me  
o | cen  
vi | ati  
FONDAZIONE  
FRANCO - ITALIANA  
PER LA CREAZIONE  
CONTEMPORANEA

CON IL PATROCINIO DI





Installazione sonora interattiva 2011  
Produzione Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains  
In partenariato con l'equipe di ricerca del MINT (Université Lille 1, CNRS, LIFL UMR 8022 & IRCICA,  
INRIA Lille Nord-Europe)

PLAY/ROMA

# ZAHRA POONAWALA

## TUTTI

L'opera restituisce un'esperienza dinamica di ascolto basandosi sul movimento. L'installazione è caratterizzata da un muro di speaker fissi, che riproducono un suono di sottofondo con volumi e suoni diversi per ogni singolo elemento e da una serie di diffusori mobili "solisti" che reagiscono al movimento dello spettatore. Questi, muovendosi nello spazio, fa reagire gli speaker mobili creando una diversa spazializzazione del paesaggio sonoro. La musica è stata registrata da un ensemble di musica da camera diretta da Gaëtan Gromer, su proposta dello stesso artista, che si ispira anche all'opera di Giacinto Scelsi. Avvicinarsi significa ascoltare, ma anche suscitare una risposta differenziata. Il movimento non interrompe la continuità visiva e sonora, ma modifica gli equilibri e le prospettive.

Zahra Poonawala si forma nel gruppo di lavoro Hors Formats presso la scuola delle arti decorative di Strasburgo per poi approdare nel 2012 a Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains. Si appassiona alle nuove tecnologie e crea *Tutti*, la sua prima opera interattiva. In passato ha sempre cercato di armonizzare la dimensione plastica a quella di musicista attraverso video, installazioni sonore e performance con le sue opere *Bouquet Final*, *L'Orchestre décomposé*, *Public adress system*, tutte opere presentate nelle più importanti manifestazioni europee.

The work gives dynamic listening experience based on movement. The installation consists of a wall of fixed loudspeakers and each of those reproduce a background noise at different volumes and pitches, a series of mobile speakers which act as "soloists", reacting to spectators' movement. Moving through the exhibition space, the spectator causes a reaction in the mobile speakers and thus, a change in the spatial distribution of the soundscape. The music is recorded by a chamber music ensemble directed by Gaëtan Gromer, inspired by a Giacinto Scelsi's composition. To approach this work means to listen, but also to evoke a differentiated response; the movement does not interrupt the visual continuity or the sound but merely modifies the equilibrium between the two.

Zahra Poonawala trained in the working group Hors Formats at the School of Decorative Arts in Strasbourg and then moved in 2012 to Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains. There she focuses her artistic research on new technologies and creates her first interactive installation *Tutti*. She has always tried to harmonize the plastic arts with music through video, sound installation and performances as seen in her works *Bouquet Final*, *L'Orchestre Décomposé*, and *Public Address System*, which have featured in many important European artistic events.

CON IL CONTRIBUTO DI

**INSTITUT  
FRANÇAIS**  
ITALIA

**nu | me  
o | cen  
vi | ati**  
FONDAZIONE  
FRANCO-ITALIANA  
PER LA CREAZIONE  
CONTEMPORANEA

CON IL PATROCINIO DI





Installazione sonora interattiva 2012

Musiche **Gaëtan Gromer** Flauti **Ayako Okubo** Clarinetti **Adam Starkie**  
Violino **Marie Osswald** Viola **Antoine Spindler** Violoncello **Anne-Catherine Dupraz**

Contrabbasso **Elodie Peudepièce**

Programmazione musicale **Benoît Jester**, **Gaëtan Gromer**

Programmazione robotica **Antoine Rousseau** Programmazione tracce **David Lemaréchal**

Struttura **Jean-Marc Delannoy**

Produzione **Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains**

In partenariato con **Métalu à Chahuter** et **Les Ensembles 2.2.**

[zahrapoonawala.org](http://zahrapoonawala.org)



# HEEWON LEE

108

L'immagine nasce dal movimento delle lettere, un film unicamente tipografico. Il suono è acustico e viene prodotto da dei carillon (108). A ogni carattere corrisponde una nota musicale e in questo modo si formano delle parole e delle frasi sullo schermo, accompagnate da suoni in un'orchestrazione aleatoria. L'insieme dell'installazione è pilotata attraverso l'utilizzo dell'informatica, allo stesso tempo banca dati e consolle di comandi. Il tema che tratta HeeWon Lee è concreto, quasi documentaristico ed è il tema sociale dei bambini abbandonati o orfani. L'artista riflette su quanto poco spazio viene dedicato loro e desidera, attraverso questo lavoro, aprire una finestra, uno spazio di visibilità e ridare loro un luogo per esprimersi nel nostro quotidiano.

HeeWon Lee è nata nel 1978 nella Corea del Sud e vive e lavora a Parigi. Si è formata a Seul, per poi trasferirsi in Francia nel 2002 dove ha frequentato l'École Nationale Supérieure d'Art di Nancy, per concludere la sua specializzazione presso Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains. HeeWon Lee è un'artista multimediale che sviluppa la sua pratica attraverso l'incontro fra il video, l'architettura, il design, il suono e le installazioni.

The image takes form from the movement of letters when typesetting a text. The sound is produced from various carillons (108) and each character corresponds to a musical note. Thus, as words and phrases are formed on the screen, they are accompanied by a singular musical composition. The entire installation is piloted by an IT system, databases and a command console. HeeWon Lee's documentary-like approach deals with the concrete theme of child abandonment and orphans which has a powerful social value. The artist investigates how little space our society dedicates to these themes; through her installation, she creates a platform to give greater visibility to this issue by creating space in our everyday existences for these pressing, social issues.

Born in South Chorea in 1978, HeeWon Lee lives and works in Paris. She studied in Seoul and continued her education in Nancy (France) at the Ecole Nationale Supérieure d'Art since 2002; her studies ended at Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains with a postgraduate degree. HeeWon Lee is a multimedia artist who develops her work through a mixture of video, architecture, design, sound and installations.

CON IL CONTRIBUTO DI

**INSTITUT  
FRANÇAIS**  
ITALIA

**nu | me  
o | cen  
vi | ati**  
FONDAZIONE  
FRANCO-ITALIANA  
PER LA CREAZIONE  
CONTEMPORANEA

CON IL PATROCINIO DI



... I DON'T KNOW THEM. THE FAMILY ON MY FATHER'S  
D) ABANDONED ME. (L.B) OFFICIALLY, I AM BORN OF UNKNOWN FATHER AND OF A MOTHER WH  
Y MOTHER HAS NEVER LOOKED AFTER US. (A.E) MY BROTHERS WERE ALSO IN THE ORPHAN  
H ARRIVED AS LEFT LUGGAGE. (J.-L. C) I LOST MY DAD WHEN I WAS 3 YEARS OLD, AND, FROM  
HE FIRST FAMILY, I DONT REMEMBER IT, I LIVED WITH A FAMILY IN VERSOIX, THEN I HAD  
-BOURG. SOMETIMES I WAS AT MY GRANDMOTHERS IN THE CITY CENTER AND LATER, THEY  
STED FOR NOBODY. NEITHER FOR THOSE WHO HAD GIVEN ME BIRTH, NOR FOR THE STATE O  
COMPLETE SOLITUDE, A COMPLETE ABANDONMENT. (G.M) I HAD TOO MUCH TO COPE WITH, I CO  
E ABLE TO LEARN, TO FEEL FREE. (J.-L. C) AT THE AGE OF 7, THEY TRANSFERRED ME TO  
SOMEWHERE ELSE. A SISTER HAS TOOK ME TO LUTSBOURG. AT MY ARRIVAL THERE, THERE W  
WAS AFRAID. (A.K) THEY HAD NO CHILDREN, I FOUND OUT AFTERWARDS THEY COULD NOT HAV  
D AS ONE WOULD TAKE A COW, AS WE TAKE AN ANIMAL. (G. M) ALL THE TIME, IT WAS ANGUIS  
UTH. (A.K) IT WAS MY PARENTS FAULT, ME I WAS ALSO CONSIDERED AS CULPRIT, I HAD TO COST  
WITH A MINIMAL PENSION. (G.M) A CHILD ALL ALONE, IF THEY THREATENED TO BEAT UP HIM, WAS  
E. THE CHILDREN WHO HAD PARENTS, WE ALSO PUNISHED THEM, BUT LESS. (A.K.) THERE WERE  
RPHAN, IT IS A FLOWER WHICH INCESSANTLY FADES, THAT CRIES, A FLOWER WITH TEARS. (J.-L.C)  
THEM. I REMEMBER WHEN I WAS NOT ADOPTED BY THESE PEOPLE, THEY SAID TO ME; BUT YOU ARE  
I BELONGED WITH NO ONE. (G.M) WHEN I WAS 7 YEARS OLD, I STAYED FOR A LONG TIME IN THE  
REMBBER THAT NOBODY HAD COME TO FIND ME. MANY YEARS LATER, AFTER SEEING THE SISTE  
S HAD ORDERED THEM OF TO BREAK WITH ME : THIS GAP WAS NECESSARY, I DID NOT HAVE TO F  
ER SEEN THEM, I KNOW ABSOLUTELY NOTHING. (G.E) MY FAMILY, IT IS INEVITABLE THAT I DONT KN  
SO THAT I WOULDNT KNOW IT, MY MOTHER HAD ABANDONED ME. (L.B) OFFICIALLY, I AM BORN OF U  
I WAS 3 YEARS OLD WHEN I LOST MY DAD. MY MOTHER HAS NEVER LOOKED AFTER US. (A.E) MY BRO  
HEY WERE MY BROTHERS. (A.K) WE BOTH ARRIVED AS LEFT LUGGAGE. (J.-L. C) I LOST MY DAD WHEN  
YEARS, I LIVED WITH SEVEN FAMILIES. THE FIRST FAMILY, I DONT REMEMBER IT, I LIVED WITH A FAN  
N JUSSY, ANOTHER ONE IN CHENEBOURG. SOMETIMES I WAS AT MY GRANDMOTHERS IN THE CITY CI  
HE ORPHANAGE. (A.E) I EXISTED FOR NOBODY. NEITHER FOR THOSE WHO HAD GIVEN ME BIRTH, NOR F  
ERIOD OF MY LIFE IS A COMPLETE SOLITUDE, A COMPLETE ABANDONMENT. (G.M) I



# PIETRO PIRELLI - GIANPIETRO GROSSI

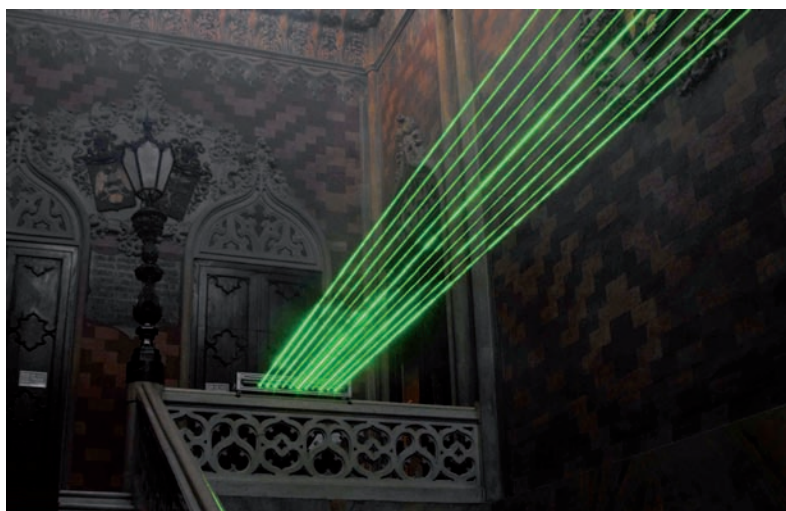
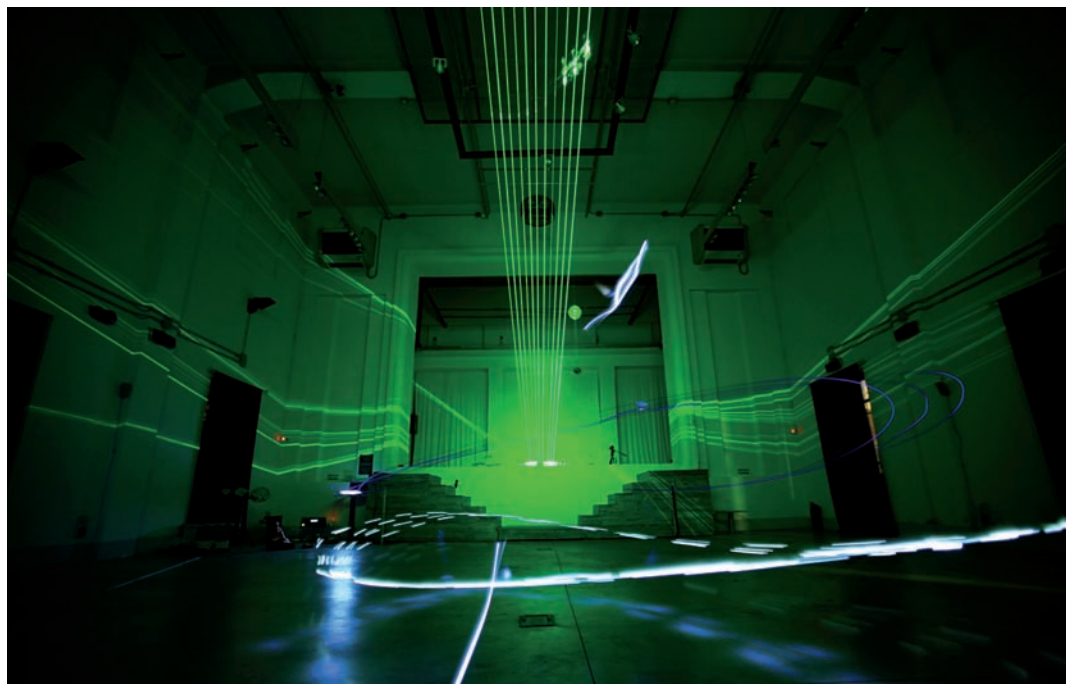
## ARPA DI LUCE

Alzando lo sguardo verso l'alto si vedono undici raggi laser verde che corrono paralleli. L'opera di Pietro Pirelli, costruita dall'ingegnere Gianpietro Grossi, è composta da corde di luce tese tra gli estremi di uno spazio architettonico; l'estremità dello spazio diventano tavola armonica e cassa di risonanza di un grande strumento musicale che si suona alzando le braccia e volgendo lo sguardo verso il cielo. Un lungo pendolo scende da un punto invisibile e, nella sua oscillazione, lambisce con un plettro di plexiglass i fasci di luce, generando una melodia infinita. Il pubblico può azionare il pendolo e mettersi a osservare come esso generi un divenire coerente di giochi di luce e di suono.

Pietro Pirelli, nato a Roma nel 1954, è un musicista e compositore per strumenti elettronici e acustici, per teatro, balletto, mostre d'arte, installazioni, film e video. Fondatore di Agon, un'associazione culturale di acustica, informatica e musica, di cui è l'attuale presidente. Nella sua carriera ha lavorato, fra gli altri, con Living Theatre di New York, Festival MUSICA di Strasburgo, Festival Goteborg, Ars Ludi, Philippe Daverio, Telecom Progetto Italia, Arte Fiera Bologna e molti altri.

Looking up, one sees 11 green laser rays which follow parallel trajectories for over 25 metres. These are strings of light, stretched from either side of an architectural space, of a garden or in the wilderness. The extremities of the space become sounding boards of a large-scale instrument which is played by lifting one's arms and looking up towards the sky. A Plexiglas plectrum attached to a pendulum hanging from an invisible pivot brushes against the beams of light, generating an infinite and unending melody. The visitor can also control the pendulum (interaction) and see how this generates a coherent interaction of light and sound.

Born in Rome in 1954, Pietro Pirelli is a musician and composer for electronic and acoustic instruments. He has created works for the theatre and ballet sectors, installations, films, videos and has held many exhibitions of his works. He founded and is currently the president of Agon, a cultural association dedicated to acoustic music and IT. He has worked with many other artists and institutions: Living Theatre in New York, Festival MUSICA in Strasbourg, Festival Gothenburg, Ars Ludi, Philippe Daverio, Telecom Progetto Italia, Arte Fiera Bologna and many others.



Installazione interattiva/strumento musicale e performance multisensoriale 2010  
Sviluppo site specific per La Pelanda 2014  
Di Pietro Pirelli, Gianpietro Grossi e Francesco Murano  
Software a cura di Davide Tiso e Antonello Raggi, AGON, Milano  
Foto © Jacopo Manghi

# DOUGLAS HENDERSON

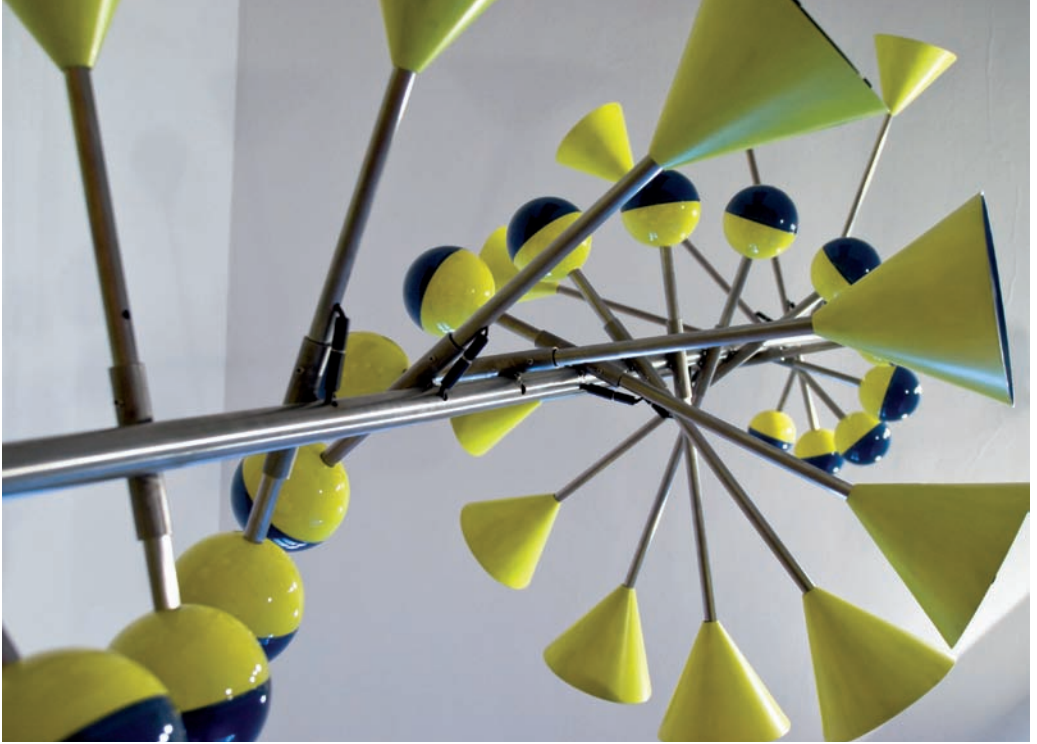
## BABEL V: DREAM MAN

Le serie *Babel* sono una rivisitazione ottimistica della storia della Torre di Babele, teorizzando che il moltiplicarsi dei linguaggi, invece di ottenere come risultato la dispersione delle civiltà, diviene una fonte di serena bellezza: la poesia della variazione. La poesia di Russell Edson *Sogno l'uomo*, spezzata parola per parola, viene riprodotta dagli speaker posizionati su una verticale elicoidale e genera un coro polifonico.

Sound artist e compositore, Douglas Henderson è nato nel 1960 a Baltimora, Maryland. Ha studiato composizione e teoria con Milton Babbitt, Paul Lansky e J.K. Randall. Nel 1991 ha conseguito il Dottorato in Composizione presso la Princeton University, dopo la laurea in composizione presso il Bard College nel 1982. Recentemente ha diretto il Dipartimento di Sound Arts, presso la School of the Museum of Fine Arts di Boston e ha tenuto corsi di composizione elettroacustica, audio multicanale e registrazione.

The *Babel* series is an optimistic re-visitation of the history of the Tower of Babel, but with the conviction that instead of creating societal fragmentation, the multiplication of languages brings an era of serene beauty: poetry in variety and diversity. In this work, the verses of the poem *Dream Man* by Russell Edson -broken up into single word- are reproduced on speakers positioned on a vertical helix.

The sound artist and composer Douglas Henderson was born in Baltimore, Maryland in 1960. He studied composition and theory of music with Milton Babbitt, Paul Lansky and J.K. Randall. After graduating with a degree in Composition from Bard College in 1982, he continued his studies, completing his doctorate in Composition at Princeton University in 1991. He recently directed the Department of Sound Arts at the School of the Museum of Fine Arts (Boston) and has held courses in electroacoustic composition, multichannel audio and recording.



Installazione sonora vetroresina, acciaio inox, legno, altoparlanti 2012  
7 min canale 16 audio. loop 110cm x 90cm x 285cm  
Courtesy Galerie Mario Mazzoli  
[douglasshenderson.org](http://douglasshenderson.org)

PLAY/ROMA

# DONATO PICCOLO

## ORCHESTRA STOCASTICA

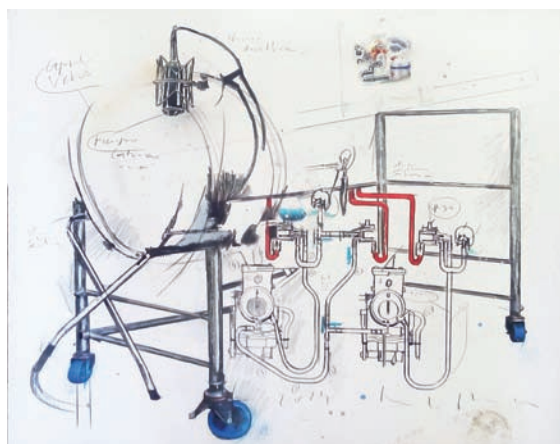
### [BUTTERFLY EFFECT 2]

Il progetto consiste nella realizzazione di una piccola orchestra stocastica, ovvero composta da una serie di elementi meccanici e motori capaci di far suonare oggetti di vita quotidiana attraverso una pratica "gestuale". Ogni elemento singolo è legato al tutto e si alimenta dal tutto essendo questi elementi concatenati tra di loro ed essendo tutti consequenziali. Un gesso su una lavagna, delle uova che sbattono, una goccia d'acqua, la lama di una sega che taglia, posate che percuotono oggetti, una sedia che cade, etc.; tutti rumori comuni, ma che nella giusta composizione e nell'attento ascoltare, diventano melodie introvabili e sofisticate, ottenute grazie alla quotidianità dei gesti.

Donato Piccolo è nato a Roma il 14 ottobre del 1976. La sua arte investiga vari fenomeni naturali ed emozionali, spesso attraverso strumenti tecnologici e meccanici. Attraverso un profondo studio delle facoltà cognitive l'arte di Piccolo analizza gli aspetti percettivi del mondo naturale. Le sue opere approfondiscono fenomeni naturali, fisici, biologici e scientifici che sono alla base della vita, utilizzando l'aspetto emotivo come strumento. Piccolo vive e lavora in Italia a Roma.

The project consists in creating a small orchestra, randomly assembled from a series of mechanical elements and motors able to generate sound from everyday objects by "performing" an action. Each of the single elements are linked to each other, each action influencing the one that follows as they are all part of a consequential chain of events. The movement of chalk on a board, eggs being beaten, a drop of water, the cutting action of a saw, cutlery hitting against objects, a falling chair, etc.; all everyday sounds, but with a precise composition and with the attention of the listener, become sophisticated, singular melodies generated from our routine, everyday actions.

Born in Rome on October 4<sup>th</sup> 1976, Donato Piccolo is an artist who investigates natural and emotional phenomena through the employment of technological and mechanical tools. Piccolo's art analyzes the "natural world" in a deep and cognitive way, therefore his artworks push on natural, physical, biological and scientific phenomena analyzing those from an emotional point of view. Piccolo lives and works in Rome.



Orchestra stocastica (Butterfly effect 2) Intervento site specific  
Courtesy Galerie Mario Mazzoli Coproduzione Fondazione Romaeuropa e artista  
[galeriemazzoli.com/italiano/piccolo](http://galeriemazzoli.com/italiano/piccolo)



## INCONTRO

13 NOVEMBRE | H 17:30 | OPIFICIO ROMAEUROPA

1984-2014 Apoptosi e metamorfosi del Grande Fratello:  
a partire da Good Morning, Mr. Orwell di Nam June Paik

Nam June Paik, prima ancora di battezzare la sua arte nella New York degli anni Sessanta, scopre il velo sul nuovo continente espressivo nominandolo, in Europa, televisione elettronica: per distinguerla, appunto, dalla televisione ufficiale, che di "elettronico" in senso poetico, politico ed espressivo aveva (ed ha) poco o niente. Paik inaugura così un percorso di ricerca radicale su estetiche, pratiche, dispositivi, linguaggi, programmi, performatività, meccanismi psicoperceptivi dell'immagine elettronica e della sua audiovisione a distanza e in simultanea, che lo porterà al primo «paesaggio della tv del futuro» (Global Groove, 1973) nonché, negli anni Ottanta, alle prime regie-spettacolo videoartistiche in diretta satellitare transnazionale della storia, da Good Morning, Mr. Orwell in avanti: «Satellite e Tv: arte per venticinque milioni di persone». Tra i suoi allievi i maestri di oggi -Bill Viola, Laurie Anderson, Peter Gabriel- e gli ideatori di Mtv: "Music Television" .

«Video non significa vedo, ma volo», sostiene Paik. Ed egli effettivamente vola, approfittando delle tecnologie più avanzate della contemporaneità, come sulle ali di una farfalla che danza sull'aria di Madame Butterfly (un altro incontro tra Oriente e Occidente; e insieme un omaggio alla donna, simbolo come molti altri luoghi paikiani, di unità, di armonia tra diversi, di libertà dagli schemi, di vita).

Inventore della «satellite art», Nam June Paik è stato il primo artista ad appropriarsi -mettendolo a disposizione di un'altra cinquantina di artisti in vari continenti- di un satellite per la diffusione diretta di immagini televisive. E nella performance-live Good Morning, Mr. Orwell tenutasi il 1 gennaio 1984 ha dimostrato -polemicamente, ma con il suo ottimismo di fondo- che un uso democratico e creativo delle tecnologie avanzate coniugato con l'energia degli artisti di tutto il mondo, può rovesciare il mito negativo (e il timore reale) del totalitario «Grande Fratello» televisivo evocato da Orwell.

Ma queste, come anche i successivi «giri del mondo» televisivi -realizzati da Paik esaltando tramite il satellite le azioni, la messa in onda e la regia in diretta delle immagini- sono anzitutto dei grandi spettacoli di colori, suoni e di possibilità espressive della televisione del futuro. Tutte le culture del mondo, grazie alle possibilità democratiche delle nuove tecnologie forzate in questo senso dallo sguardo particolare di questo maestro contemporaneo, si intrecciano in una città ideale di fine millennio nella quale, lungi dall'omologarsi, si esaltano reciprocamente e soprattutto comunicano tra di loro.

Un ottimismo della volontà che in Paik -come in molti altri artisti e filosofi contemporanei- coesiste non pacificata con il pessimismo dell'intelligenza, con la consapevolezza dei rischi reali che corre un pianeta unificato in «Villaggio Globale» dal «Grande Fratello» tecnologico audiovisivo. Ma è proprio per opporsi a questo rischio -le cui motivazioni sono all'interno di noi stessi, non solo all'esterno- che Paik da anni accentua nelle sue opere, autentico Leitmotiv di video e video-sculture, il tema della gioia, la fiducia nella vita anche (e lo fa spesso) quando ci parla della morte. Perché, artista che «dipinge» e «scolpisce» nella luce e nell'energia -tali sono infatti principalmente i suoi «materiali»: e video ed elettronica sono luce ed energia per eccellenza- non ha dimenticato il significato profondo e le possibilità trasformatrici insite nell'energia interiore che è in ciascuno di noi. E che egli, con la sua arte, vorrebbe contribuire a rimettere in movimento: cosicché il «flusso» televisivo si possa trasformare in un «flusso» planetario di energia creativa .

*di Marco Maria Gazzano*

*Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo Università di Roma Tre*

## TALK

### 1984-2014 The apoptosis and metamorphosis of Big Brother: starting from Good Morning, Mr. Orwell by Nam June Paik

Even before presenting his artwork in New York of the 60s, in Europe Nam June Paik referred to his work as electronic television, thus destroying the myth regarding the expressivity of the New Continent. This label distinguished his work from mainstream television, in which "electronic" in its poetical, political and expressive significances had (and has) either a minor or no role at all. This is how Paik started his long and radical inquiry into aesthetic practices, devices, languages, programmes, performances, psycho-perceptive mechanisms of the electronic image and on distance and simultaneous audio vision. His research then led to the first «video landscape of the future» (Global Groove, 1973) and in the 80s, from Good Morning, Mr. Orwell, the first live-satellite video art performance in history to «Satellite and TV: Art for twenty five million people». Today, his pupils are masters in their own right -Bill Viola, Laurie Anderson, Peter Gabriel- and the creators of MTV: "Music TeleVision".

«Video doesn't mean I see; it means I fly», said Paik. Indeed, he flew -taking advantage of the most advanced technology of the time- like a butterfly dancing to an aria from Madama Butterfly (another union of East and West; a homage to the female figure embodying unity, harmony between diversity, of freedom from set schemes, of life, like much of Paik's iconographic symbology).

Inventor of «Satellite Art», Nam June Paik was the first artist to utilize this art form, making it available to about fifty other artists in various continents by using a satellite for the direct transmission of TV images. The live performance Good Morning Mr. Orwell, held on the 1 January 1984, was an indisputable demonstration of this new means of communication, built on the optimistic premise that the democratic, creative use of advanced technology, together with the energy of artists of the entire world, could usurp the negative myth (and real fear) of the totalitarian television «Big Brother» evoked by Orwell.

But these new performances -as his successive «round the world» television tours which enhanced actions, the transmission and live direction of the images through satellite- were also wonderful performances made of colour and sound; they represented the possible expressions of television of the future. Thanks to the democratic possibilities of new technologies, inhomogeneous cultures from all parts of the globe -channelled by the singular vision of this contemporary maestro- were woven into an ideal, end-of-millennium city in which their differences enhanced each, and more importantly, they entered into constant communication with each other. The optimism that Paik desired -shared also by many other contemporary artists and philosophers- coexists non-pacificaly with the pessimism of intelligence and the awareness of the real risk that the planet was facing in the «Global Village» created by the technological and audiovisual «Big Brother».

Paik consistently opposed this trend -motivated not only by external causes but also by an inner need- through his creative work; an authentic Leitmotiv of video and video sculpture on the themes of joy, and trust in life (which he often did) when he referred to death. He was an artist who «painted» and «sculpted» using light and energy to such a degree that these could be considered his main «materials»; indeed, video and electronic technology being the prime example of light and energy. He was well aware of the profound significance and the transformative potential contained within the inner energy of each of us and, through his art, he desired to help put this into circulation once more; thus the televised «flow» could be transformed into a planetary «flow» of creative energy .

*by Marco Maria Gazzano*

*Department of Philosophy, Communication and Performing Arts - Roma Tre University*

CALENDARIO **ROMAEUROPA FESTIVAL** ALLA PELANDA

Piazza Orazio Giustiniani 4

9 OTTOBRE - 30 NOVEMBRE

**DIGITAL LIFE 2014 - PLAY**

17 - 18 OTTOBRE H 21:00

LE LUCI DELLA CENTRALE ELETTRICA **CRONACHE EMILIANE**

24 - 25 OTTOBRE H 21:00

ADRIEN M | CLAIRE B **HAKANAI**

AFROPOLITAN >

30 OTTOBRE H 21:00 **BALOJI**

31 OTTOBRE H 21:00 **SWAMIMILLION AKA LV & FAWDA TRIO**

1 NOVEMBRE H 21:00 **OY**

21 NOVEMBRE H 21:00

ALESSANDRA CRISTIANI | MICHELANGELO LUPONE | ARS LUDI

**FEEDBACK E RISONANZE**

22 NOVEMBRE H 21:00

DAVID MOSS | TEMPOREALE **MANY MORE VOICES**

30 NOVEMBRE H 21:00

ADDICTIVE TV | FRANK SENT US **ORCHESTRA OF SAMPLES**

MIDNIGHT SUN - RASSEGNA DI CULTURA CONTEMPORANEA SVEDESE

A CURA DI STRATI



ADRIEN M | CLAIRE B  
HAKANAÏ





ROMAEUROPA FESTIVAL IN MOSTRA  
**DIGITAL LIFE 2014**  
PLAY/LATINA

**PALAZZO M**  
**16 OTTOBRE**  
**1 NOVEMBRE**



**REGIONE**  
**LAZIO**

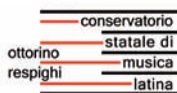
*per la cultura*

DIGITAL LIFE >> PLAY  
PALAZZO M - LATINA

**Romaeuropa**  
*fondazione*



IN COLLABORAZIONE CON



PARTNER TECNICO



## CALENDARIO DIGITAL LIFE >> PLAY // LATINA

### GIORNI DI APERTURA MOSTRA ED EVENTI

#### 16 ottobre 2014

Inaugurazione Mostra H 19:00

Live performance Pietro Pirelli H 20:00

Intervento Outdoor di Daniele Spanò H 21:00

#### 17 ottobre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

Intervento Outdoor di Daniele Spanò H 21:00

#### 18 ottobre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

Intervento Outdoor di Daniele Spanò

Musica - MUSICA DA CUCINA+TEIUQ H 21:00

#### 23 ottobre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

Musica a cura di ARCI LA FRECCIA H 21:00

#### 24 ottobre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

Evento speciale Presidenza Regione Lazio

Premiazione Maurizio Galante H 20:30

#### 25 ottobre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

CONSERVATORIO LATINA TALK+MUSICA H 19:00

#### 30 ottobre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

Musica a cura di ARCI LA FRECCIA H 21:00

#### 31 ottobre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

SEMINARIA - TALK+MUSICA H 19:00

#### 01 Novembre 2014

Mostra H 16:00 - 22:00

MUSICA - RHÒ H 21:00



PLAY/LATINA - INTERVENTO OUTDOOR SU PALAZZO M

# DANIELE SPANÒ

IN COLLABORAZIONE CON LUCA BRINCHI E ROBERTA ZANARDO

FINO A QUI

16 - 17 -18 OTTOBRE | H 21

Attraverso l'uso della videoproiezione e dei suoni, l'obiettivo è di trasformare la facciata di Palazzo M in una superficie luminosa, dinamica e funzionale al racconto. Non solo un intervento di valorizzazione della facciata quindi, ma la creazione di un dialogo continuo tra l'architettura e le tematiche d'indagine dell'artista. Una serie di figure umane affiorano da un'oscurità profonda, si dirigono verso lo spettatore e il loro impatto con la superficie (facciata) provoca distorsioni visive e sonore. È l'architettura che subisce queste deformazioni perdendo il suo carattere fisico e immutabile. È come se questi personaggi fossero intrappolati all'interno di uno strano strumento a percussione, dove l'impatto dei corpi con la membrana trasparente innesca una serie di mutamenti nel mondo reale.

Daniele Spanò (Roma-1979), dopo una formazione da scenografo, inizia il lavoro di regista e artista visivo. Le sue video-installazioni, commissionate da istituzioni e privati, lo portano nelle più belle piazze d'Italia. Tra gli interventi più importanti: nel 2013 *Atto Primo* a Piazza del Popolo a Roma, *Forgetful* nel 2010 in Piazza Bartolomeo Romano e *Rifrazioni permanenti* del 2011 in Piazza Colonna / MiBAC. Nel febbraio 2011 una sua opera viene selezionata dal celebre regista e artista Takeshi Kitano per rappresentare il fermento artistico della città di Roma. Tra le ultime collaborazioni, Societas Raffaello Sanzio, Andrea Baracco, Luca Brinchi e Roberta Zanardo (Santasangre), Veronica Cruciani.

Through the use of video projections and sound, the objective of this project is to transform the facade of Palazzo M into a luminous surface, a dynamic vertical stage to tell a story. The installation gives added value to the facade through the creation of dialogue between architectural object and the issues explored by the artist. Emerging from total darkness, a series of human figures come towards us; their impact with the screen (facade) causes visual and sound distortions. The architectural structure is also distorted when it loses its immutable, physical character. These figures seem trapped within a bizarre percussion instrument; the impact of their bodies with the transparent membrane triggers a series of mutations in the real world.

Born in Rome in 1979, Daniele Spanò started to work as a director and visual artist after completing his studies as a stage director. His video-installations, commissioned by public institutions and private clients, have been exhibited in some of Italy's most beautiful squares. Among his most important installations: 2013 *Atto Primo* in Piazza del Popolo, Rome (2013), *Forgetful* in Piazza Bartolomeo Romano (2010), and *Rifrazioni Permanenti* commissioned by the Italian Ministry of Culture in Piazza Colonna (2011). In February 2011 one of his works was chosen by the renowned director and artist Takeshi Kitano to represent the artistic ferment of the city of Rome. His recent collaborations include: Societas Raffaello Sanzio, Andrea Baracco, Luca Brinchi and Roberta Zanardo (Santasangre), Veronica Cruciani.



In collaborazione con Luca Brinchi e Roberta Zanardo  
Musiche Pino Pecorelli Performer Biagio Caravano e Zoberta Zanzardo

PLAY/LATINA - IN MOSTRA

# PIETRO PIRELLI

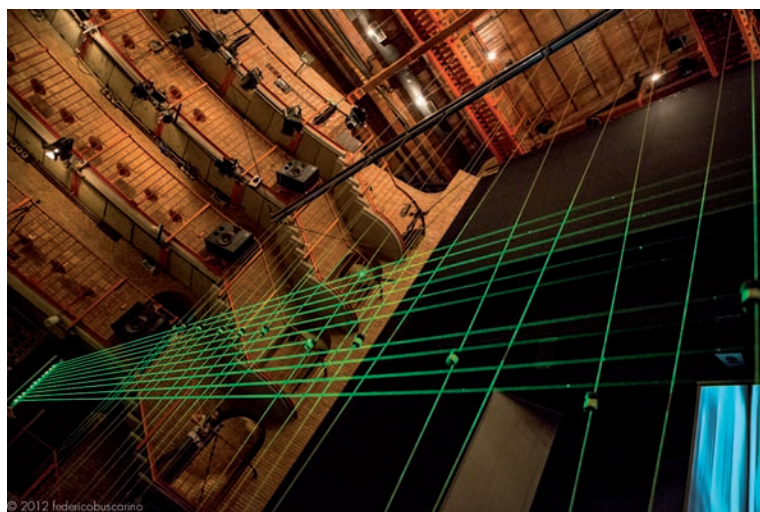
## LASER WAVE PENDULUM

L'opera è composta da corde di luce tese tra gli estremi di uno spazio architettonico. Le estremità dello spazio diventano tavola armonica e cassa di risonanza di un grande strumento musicale interattivo. Una serie di pendoli oscillano interrompendo i fasci luminosi ed è questa interruzione a generare i suoni. Pietro Pirelli, con questo lavoro, dà la possibilità al pubblico di diventare musicista e compositore di suoni e armonie, attraverso un rapporto con l'opera diretto ed esperienziale. L'installazione in verticale dei fasci luminosi suggerisce l'immagine di un pentagramma, che attraversa lo spazio illuminandolo.

Pietro Pirelli (1954), è un musicista e compositore per strumenti elettronici e acustici, per teatro, balletto, mostre d'arte, installazioni, film e video. Coniuga in modo originale e innovativo suono, visione e spazi architettonici; è inoltre fondatore di Agon, un'associazione culturale di acustica, informatica e musica, di cui è l'attuale presidente. Tra i luoghi dei suoi lavori: Living Theatre di New York, Parco Nord, Triennale e Fondazione Mudima a Milano; Luminale Frankfurt, Festival dei due Mondi di Spoleto, museo MAGA di Gallarate, Biennale di Venezia, [en]counters-powerPLAY a Mumbai (India), Haein Art Project in Sud Corea.

This installation is composed of a series of beams of light representing strings which are stretched from one end of the exhibition space to the other. The far ends of the space become the resonatory bodies of a large-scale, interactive instrument. A series of oscillating pendulums interrupt the luminous strings, generating the sound. With his latest installation, Pietro Pirelli gives the public the possibility of being both musician and composer as harmonies and melody are generated by their interaction with the installation. The vertical dislocation of the beams of lights -evoking a virtual, illuminated pentagram of light- cuts through the exhibition space.

Pietro Pirelli (1954) is a musician and composer for electronic and acoustic instruments. He has created works for the theatre and ballet sectors, installations, films, and videos. His work brings together innovative combinations of sound, vision and architectural spaces; he founded and is currently the president of Agon, a cultural association dedicated to acoustic music and IT. Past artistic collaborations include: Living Theatre - New York, Parco Nord, Triennial and Fondazione Mudima - Milan; Luminale - Frankfurt, Festival dei Due Mondi - Spoleto, MAgA Museum - Gallarate, Venice Biennial, [en]counters-powerPLAY - Mumbai (India), Haein Art Project - South Korea.



Installazione interattiva/stumento musicale e performance multisensoriale 2012  
Di Pietro Pirelli, Gianpietro Grossi e Francesco Murano  
Software a cura di Davide Tiso e Antonello Raggi, Agon, Milano

PLAY/LATINA - IN MOSTRA

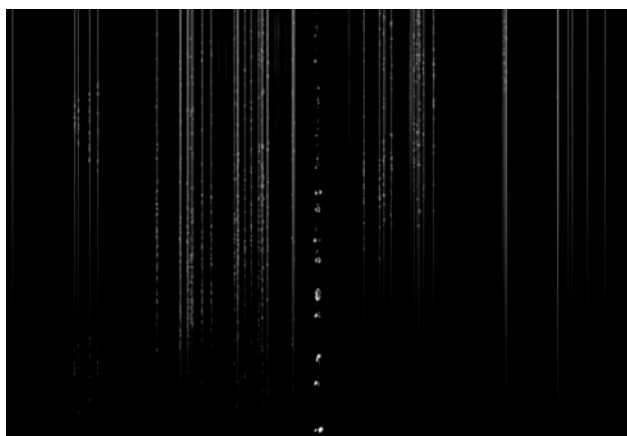
# NOIDEA LAB FROZEN NATURE

Il tempo dell'uomo nell'era della tecnologia, della velocità dell'informazione elettronica e della frenesia, è scandito da una successione di attimi che si susseguono a intervalli regolari, sempre uguali a loro stessi, ma per la natura, dal ritmo variabile e ciclico, tale concezione del tempo è assolutamente relativa. La natura è protagonista: il moto dell'acqua che scorre o il volo armonico di uno stormo di uccelli sono irregolari, casuali, fino a quando l'uomo non interagisce con essi, modificandone il ritmo e l'armonia. Così è possibile congelare lo scorrere del tempo e fermare il flusso costante di una cascata, per osservarne la sua essenza nello spazio. In questo modo, scomponendo il tutto, si può isolare una sola goccia d'acqua e seguirne il percorso.

Noidea Lab nasce da due designer, Mauro Pace e Saverio Villirillo, il cui obiettivo di sempre è quello di rivoluzionare i luoghi della cultura con le sperimentazioni artistiche, contaminandoli con le nuove tecnologie e i media, a metà tra arte e sviluppo tecnologico. Nel 2013 presentano *Persecuzione*, opera interattiva multimediale, presso il Palazzo di Giustizia di Trapani. Nel 2012 partecipano alla terza edizione di Digital Life.

In this technological era with the ever-increasing velocity of electronic information and technological frenzy, time is marked by a progression of moments which follow at regular intervals. Due to their rhythmic and cyclic nature, the conception of time becomes purely relative. Nature takes on the lead role: the movement of flowing water, the harmonious flight of a flock of birds are all irregular and totally random phenomena until that moment when Man intervenes, modifying their rhythm and harmony. Thus, the flow of time can be frozen; the incessant flow of a waterfall is made to stop in order to observe its spatial essence. We have the power to disassemble movement; we can isolate a single water drop and follow its pathway.

Noidea Lab was founded by two designers, Mauro Pace and Saverio Villirillo, whose goal has been to revolutionise cultural venues with their artistic experimentation; they contaminate these spaces with new technologies and media to produce something half way between art and technological development. In 2013, they presented the interactive, multimedia installation *Persecuzione* at the Palazzo di Giustizia in Trapani. In 2012, they participated in the third edition of Digital Life.



Installazione multimediale interattiva Site Specific  
2012  
Di Mauro Pace e Saverio Villirillo

PLAY/LATINA - MUSICA LIVE

# MUSICA DA CUCINA

## FABIO DI SALVO - TEIUQ - (QUIET ENSEMBLE)

### SEMINARIA SOGNINTERRA

18 OTTOBRE | H 21

#### MUSICA DA CUCINA

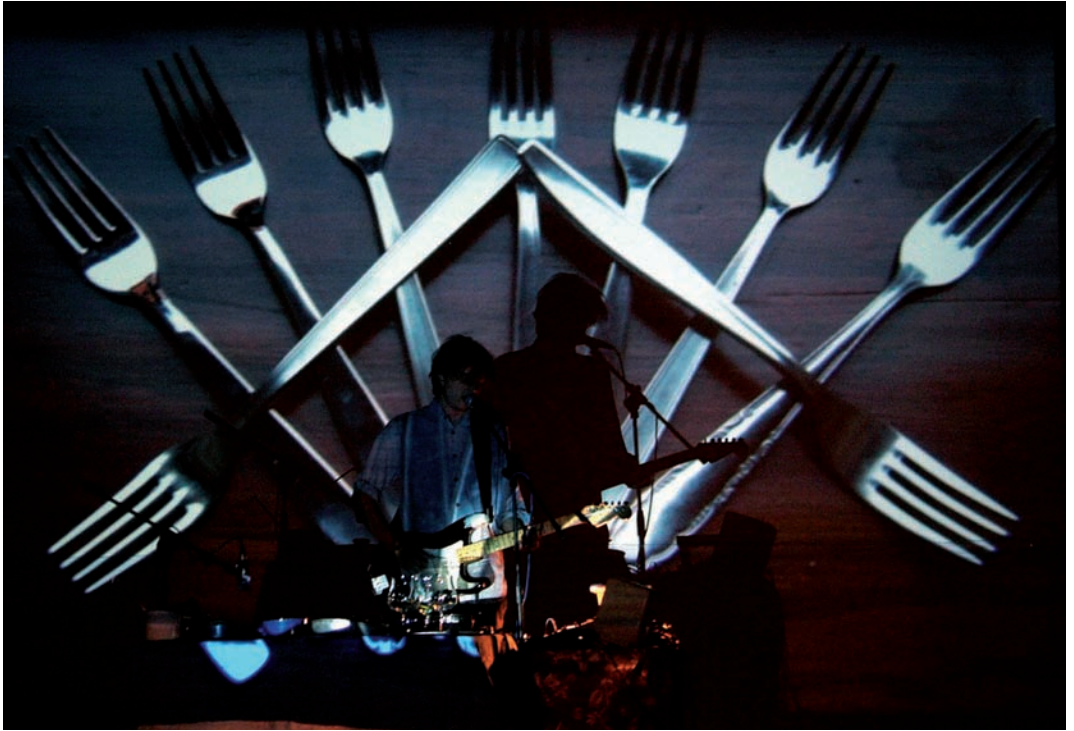
Musica da cucina, dal 2007 rielabora i suoni della cucina, con pentole, posate e piatti, accompagnati da chitarra, clarinetto e fisarmonica. Nato come esperimento casalingo da un'idea del laboratorio creativo People From The Mountains, il progetto ha girato l'Europa e, recentemente, l'Australia. I concerti avvengono nei posti più disparati: case, ristoranti, mense, orti pubblici, ma anche location prestigiose come teatri, gallerie d'arte, rassegne e festival di ogni tipo: MONA FOMA (Hobart, Tasmania), Linz 09 (Linz, Austria), Città dell'arte (Biella), Teatro Eliseo (Roma), Milano Film festival (Milano), TEDXNapoli (Napoli), Silencio (Parigi), festival Fringe LaMaMa (Spoleto). Ha suonato con Amiina, Fink, Enzo Pietropaoli, Jackie'o'Motherfucker, AboveTheTree, Bob Corn, Comaneci.

Since 2007, Musica da Cucina has elaborated sounds from the kitchen -pans, cutlery and plates- accompanied with the notes of the guitar, clarinet and the accordion. Born as a homemade experiment and inspired by an idea of the creative laboratory People From The Mountains, the project has toured Europe, and most recently, Australia. Their performances are held in most unusual places: private homes, cafeterias, public gardens but also prestigious locations such as theatres, art galleries, and festivals venues of every kind such as MONA FOMA (Hobart, Tasmania), Linz 09 (Linz, Austria), Città dell'Arte (Biella), Teatro Eliseo (Rome), Milan Film Festival (Milan), TEDXNapoli (Naples), Silencio (Paris), festival Fringe LaMaMa (Spoleto). They have played with Amiina, Fink, Enzo Pietropaoli, Jackie'o'Motherfucker, AboveTheTree, Bob Corn, Comaneci.

#### LIVE/FABIO DI SALVO - TEIUQ - (QUIET ENSEMBLE)

Fabio di Salvo (1985) è un artista poliedrico che indaga i diversi linguaggi dell'arte digitale; dopo aver maturato, grazie al progetto Quiet Ensemble, una profonda e poetica visione del sentire contemporaneo -passando dalle arti visive a quelle spettacolari- si concentra nel suo progetto solo dal nome *Teiuq* sull'esperienza sonora. Attraverso un collage di suoni composto da campionature provenienti da canzoni folk e canti religiosi, ottiene una composizione elegante e suggestiva.

Fabio di Salvo (1985) is a multifaceted artist who researches into diverse digital languages. From his experience with the Quiet Ensemble project -in which he developed a profound and poetic vision of the contemporary, passing from visual arts to performance- he then focused on his solo project Teiuq. This latest project examines the sound experience with a collage of samples taken from a vast array of sources from folk to religious music, creating elegant and suggestive compositions.





PLAY/LATINA

# MUSICA LIVE

## A CURA DI ARCI LA FRECCIA

23 OTTOBRE | H 21

### E-COR ENSEMBLE

e-corensemble è un laptop ensemble d'improvvisazione elettroacustica nato nel Conservatorio Statale Ottorino Respighi di Latina ed è composto da Francesco Altilio, Mirjana Nardelli e Giovanni Tancredi. Durante ogni performance il gruppo compone un pezzo partendo dal nulla, approfittando sia della libertà che della forza data dal mezzo elettroacustico. L'obiettivo è di creare uno spazio acustico nel quale l'ascoltatore possa sprofondare, distaccandosi dalla realtà almeno per la durata del pezzo.

### VERTREK

VERTREK nasce dall'incontro tra Gianni Salinetti e Federico Procopio, due chitarristi attratti dalle risorse sonore offerte dalla musica elettronica contemporanea.

Una performance incentrata sulle possibili mutazioni sonore di strumenti a corda (chitarra elettrica, harp guitar, basso) filtrati, modellati o deformati attraverso macchine e laptop.

Loop estemporanei, elementi Ambient e IDM, armonie mutuata dal jazz modale: molti elementi confluiscono in una performance dei VERTREK, ed ognuna è una partenza verso una nuova destinazione.

### GIOVANNI PAOLO LIOTTA

Anni di esperienza in un vasto orizzonte musicale si sintetizzano in un sound terso ed evocativo, tra ambient e dub-techno. Ha studiato Composizione di Musica Elettronica e Sound Design, ma si è basato soprattutto su un approccio individuale ed eclettico nell'uso di diversi linguaggi e tecniche come il serialismo, il caso, la musica concreta e spesso utilizzando strumenti digitali di produzione musicale progettati da sé. Sotto lo pseudonimo di Die Kreatur ha raccolto la sua produzione personale di musica elettronica, caratterizzata da una vasta gamma di stili.

### E-COR ENSEMBLE

e-cor ensemble is an electroacoustic, improvisation laptop-based ensemble created by students of Latina's Music Conservatory Ottorino Respighi, Francesco Altilio, Mirjana Nardelli and Giovanni Tancredi as members. During each performance, the group composes a musical piece from zero, taking advantage of the liberty and potential given by the electroacoustic instrumentation. Their aim is to create an acoustic space in which the listener can find respite from reality -at least for the duration of the piece-by emerging themselves in the musical atmosphere.



## VERTREK

VERTREK was created by two guitarists, Gianni Salinetti and Federico Procopio, who were inspired by the possibilities offered by contemporary electronic music. Their performance is focused on the possible sound mutations of string instruments (electric guitar, harp guitar, double bass), filtered, modelled or distorted by machines and computer software. Their works contain extemporary loops, IMD and ambient elements, together with modified harmonies of modal jazz. Vertrek's performances bring together diverse elements, each one travelling towards a different destination.

## GIOVANNI PAOLO LIOTTA

Many years of experience in diverse musical scenarios has given rise to this crisp and evocative sound, somewhere between ambient and dub-techno. Giovanni Paolo Liotta studied electronic music, composition, and sound design but his research has focused on an individual and highly eclectic use of different musical languages and techniques such as serialism, chance, and concrete music. He often uses digital instruments built by himself for his musical production. Under the pseudonym Die Kreatur, he has produced a vast collection of electronic music containing diverse musical styles.

PLAY/LATINA - MUSICA LIVE

SIMONE PAPPALARDO **FIELDS**

LAURA VENDITTI | RAFFAELE RICCARDI

**ELECTRO SAX DUO**

A CURA DEL CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA O. RESPIGHI

25 OTTOBRE | H 21

## SIMONE PAPPALARDO - FIELDS

*Fields* è uno studio sul timbro di oggetti residuali e d'interferenze elettromagnetiche. *Fields* è un'orchestra costituita partendo da suoni di "scarto", interferenze di varia natura e oggetti riciclati e reinventati. L'orchestra si avvale della professionalità dei musicisti del Conservatorio di Latina, dei musicisti del Collettivo Circuiterie e di molti musicisti ospiti.

Elettromagnetismi: Giovanni Tancredi, Francesco Altilio, Mirjana Iruben Nardelli, Cristian Maddalena, Francesco Bianco, Franz Rosati, Raffaele Riccardi, Ugo Nooz Torresi, Gianluca Natanti, Diego Manfreda, Roberto Fega. Tasti: Federica Nardacci, Silvia D'Augello, Natalino Marchetti, Pasquale Citera. Soffi: Simone Alessandrini, Giuseppe Silvi, Virginia Guidi, Laura Venditti, Gianni Trovalusci, Carlotta Raponi, Elena D'Alò. Corde: Federico Scalas, Alessandra Ballerini, Giuseppe Inì, Luca Nostro, Andrea Sgobba, Aurelia Capaccio. Pulsazioni: Marco Ariano, Stefano Tedesco. Singing saw: Sandra Hauser. Conduzione, ideazione e strumenti autocostruiti di Simone Pappalardo. Live Video di Walter Paradiso.

## LAURA VENDITTI | RAFFAELE RICCARDI | ELECTRO SAX DUO

Un viaggio nel contemporaneo della musica per sassofono solista ed elettronica. Dalla forma polifonica all'improvvisazione si esplorano varie combinazioni di suoni naturali e sintetici.



### SIMONE PAPPALARDO - FIELDS

*Fields* is a study on the timbre of residual objects and electromagnetic interferences, but not only. *Fields* is also an orchestra which uses “discarded” sounds, various kinds of interferences and recycled or re-invented objects. The orchestra is composed of professional musicians from the Music Conservatory of Latina and others from the Collettivo Circuiterie, and with the participation of many other guests.

Electromagnetism: Giovanni Tancredi, Francesco Altilio, Mirjana Iruben Nardelli, Cristian Maddalena, Francesco Bianco, Franz Rosati, Raffaele Riccardi, Ugo Nooz Torresi, Gianluca Natanti, Diego Manfreda, Roberto Fega. Keyboards: Federica Nardacci, Silvia D'Augello, Natalino Marchetti, Pasquale Citera. Winds: Simone Alessandrini, Giuseppe Silvi, Virginia Guidi, Laura Venditti, Gianni Trovalusci, Carlotta Raponi, Elena D'Alò. Strings: Federico Scalas, Alessandra Ballerini, Giuseppe Ini, Luco Nostro, Andrea Sgobba, Aurelia Capaccio. Pulsations: Marco Ariano, Stefano Tedesco. Singing saw: Sandra Hauser. Created, conducted and instruments constructed by: Simone Pappalardo. Live Video by Walter Paradiso.

### LAURA VENDITTI | RAFFAELE RICCARDI | ELECTRO SAX DUO

A voyage into contemporary music for solo saxophone and electronic music. Various combinations of natural and synthetic sounds ranging from polyphonic sounds to improvisation, will be explored. Conservatorio Statale di Musica Ottorino Respighi, Latina.

PLAY/LATINA

# MUSICA LIVE

## A CURA DI ARCI LA FRECCIA

30 OTTOBRE | H 21

### EUGENIO BECHERUCCI: SUONI INAUDITI #2

«...uno stimolante viaggio dentro il corpo e l'anima della chitarra, in cui il classico ruolo dell'esecutore è ormai del tutto superato...anche nell'approccio alla chitarra c'è poco di già sentito: si provi a chiudere gli occhi e a immaginare come in un dato momento si stanno producendo determinate sonorità. Abbiamo chiamato questo concerto: *Suoni inauditi*, con tutte le implicazioni semantiche che questo aggettivo ci suggerisce; non udito, nel senso di nuovo, ma anche nel significato di estremo, assurdo, sorprendente, che causa meraviglia...»

### EUGENIO BECHERUCCI

Di famiglia italo-spagnola, la musica e la chitarra sono già nel suo DNA. Compie gli studi di chitarra e composizione diplomandosi brillantemente presso il conservatorio di Frosinone, in Italia, e perfezionandosi poi in Spagna con José Tomàs, presso il Conservatorio superior de Musica di Alicante e in Francia con Betho Davezac presso l'Ecole Nationale de Musique et Danse di Meudon. Negli ultimi anni il ruolo di compositore si affianca sempre di più a quello di esecutore; sue composizioni sono state eseguite in importanti teatri europei, e vengono regolarmente trasmesse da radio europee e americane. È direttore artistico del Festival Internazionale di Chitarra di Castrocielo.

### ENSEMBLE DI CHITARRE L. REFICE

Si forma nel 2014 presso il Conservatorio di Musica di Frosinone sotto la guida di Eugenio Becherucci. Il progetto dell'ensemble prevede esecuzione di opere originali di autori contemporanei, che mettano in luce la ricchezza timbrica e coloristica della chitarra, con incursioni elettroniche e improvvisazione. Ha già al suo attivo la partecipazione a prestigiosi festival internazionali.

#### EUGENIO BECHERUCCI: "SUONI INAUDITI #2"

"...a stimulating journey into the body and soul of the guitar, in which the classical role of the player is obsolete... even in the technique used to play the guitar, there is little that has already been heard. With eyes closed, one tries to imagine how a particular sound is being made in that moment. We have named this a concert of "never heard sounds", with all the semantic implications that this adjective conveys. Never heard, in the sense of new, but also in the sense of absurd, extreme, surprising and something that evokes wonder..."

#### EUGENIO BECHERUCCI

With a Spanish-Italian background, music and guitar are in his DNA. He completed his studies in guitar and composition, graduating brilliantly from the Music Conservatory in Frosinone (Italy) to continue his studies in Spain under José Tomás at the Conservatorio Superior de Música in Alicante, and then in France with Betho Davezac at the École Nationale de Musique et Danse in Meudon. In the past few years he has dedicated much of his time as a composer as well as a concert performer and many of his compositions have been performed in important European theatres and are regularly broadcasted by radio in Europe and N. America. He is the Artistic Director of the Castrocielo International Guitar Festival.

#### GUITAR ENSEMBLE "L. REFICE"

The Ensemble was founded at the Music Conservatory in Latina under the direction of Eugenio Becherucci. The ensemble project involves the performance of works by contemporary authors which highlight the rich timbre and colour of the guitar, but with some incursions into the realms of electronic music and improvisation. The Ensemble has participated in many prestigious international cultural festivals.

PLAY/LATINA - MUSICA LIVE + TALK

# CANTIERI DIGITALI

## SEMINARIA SOGNINTERRA

31 OTTOBRE | H 19

### TALK/COMPORRE INSTALLAZIONI SONORE-VISIVE

Quando la musica si fonde con la visione, si parla di qualcosa di più di un concerto: una performance o un'installazione? Cos'è quando il suono si plasma sull'ambiente ricreandolo in modo che avvolga il pubblico in un'esperienza artistica? Si cerca di dare una definizione d'installazione sonoro-visiva. I più tecnici partono dalla considerazione di variabili quali lo spazio, l'acustica, la leggibilità visiva e sonora. I più poetici vedono l'installazione musicale come il risultato dell'azione dell'artista, che con il suo segno dà un'espressione (drammaturgica) dello spazio in cui si installa. Si delinea così un possibile ibrido tra strumento musicale e ambiente, che nasce dall'incontro di metodo e tecnologia con l'urgenza dell'espressione artistica. Interverranno Isabella Indolfi e Marianna Fazzi di Seminaria, gli artisti Gregorio de Luca Comandini (Sonusloci), Vincenzo Core e Fabio Scacchioli. Altri ospiti da definire.

### LIVE/GREGORIO DE LUCA COMANDINI - SONUSLOCI

Sonusloci (Gregorio de Luca Comandini) è un progetto di ricerca artistica che dal 2009 pone particolare attenzione alla pratica e al ruolo sociale del suono, in un percorso che si sviluppa attraverso installazioni e performance, con l'intento di stimolare consapevolezza uditiva e valorizzare il potenziale comunicativo del suono all'interno del contesto architettonico e urbano, rinnovando le relazioni tra gli individui e lo spazio in cui vivono, stimolando nuove percezioni.

Gregorio de Luca Comandini è un architetto e artista del suono. Dopo la laurea in Progettazione Architettonica, in *Architettura Uditiva* ha proseguito le ricerche e a Berlino ha approfondito tecniche e tecnologie analogico/digitali per la sonorizzazione dell'architettura e per le arti interattive e performative. Attualmente produce colonne sonore e progetta architetture temporanee. Vive e lavora a Roma.

[sonusloci.com/home](http://sonusloci.com/home)





#### TALK/COMPORRE INSTALLAZIONI SONORE-VISIVE

When music blends perfectly with vision, we talk about something more than a concerto, perhaps a performance or an installation? What happens when sound becomes one with the ambience, evoking in the audience an artistic experience? How else could we define this but as a sound-sight installation? The more technical interpretation takes into consideration variables such as space, acoustics, visual continuity and sound. The more poetic approach sees the musical installation as the result of the artist, who -with a highly personal touch- creates a certain expressivity (dramaturgy) in the performance space. Thus, we have a possible hybrid between the musical instrument and the ambience; a meeting between technology and the methodology used by the artist who needs to convey his or her artistry. The following artists will participate: Isabella Indolfi and Marianna Fazzi from Seminaria, the artists Gregorio De Luca Comandini (Sonusloci), Vincenzo Core, and Fabio Scacchioli. Other guests to be confirmed.

#### LIVE / GREGORIO DE LUCA COMANDINI - SONUSLOCI

Sonusloci (Gregorio de Luca Comandini) is a sound research project started in 2009, with a focus on the practice and social role of sound. The project is engaged in a creative voyage formed around its installations and performances. The goal is to stimulate sensory awareness and increase the communicative value of sound within an architectural and urban context. This creates a renewal of the relationship between the individual and the space in which he or she lives, and by doing so, stimulates new perceptions.

Gregorio de Luca Comandini is both an architect and sound artist. Following his studies in architectural planning and "Auditory Architecture", he continued his research activities in Berlin where he focused on the analogical/digital sound technologies applied to architecture, and the performing and interactive arts. He currently produces soundtracks and temporary architectural design projects. He lives and works in Rome.



PLAY/LATINA - MUSICA LIVE

# VINCENZO CORE & FABIO SCACCHIOLI

## CONCERTO AUDIOVISIVO N° 1

31 OTTOBRE | H 19

Il duo Vincenzo Core e Fabio Scacchioli rappresenta la perfetta sintesi tra immagine e suono, tra l'installazione visiva e sonora; un susseguirsi di video e suoni elaborati in tempo reale da due esecutori, sacerdoti di un percorso rituale. Il simbolo come mezzo per valicare le cime delle onde audiovisive percepite: fantasmi sognati dell'impronta vibrante che irradia la rappresentazione. Per aprirsi alla vibrazione è necessario sacrificare la rappresentazione stessa, per mezzo del simbolo che unitamente le appartiene e rimanda a un altrove, svelandone il limite.

Vincenzo Core e Fabio Scacchioli lavorano insieme già da qualche anno e hanno ottenuto numerosi riconoscimenti tra cui l'International Computer Music Association European Award 2012, il Premio Speciale della Giuria Italiana Corti al 31esimo Torino Film Festival, Miglior Opera Audiovisiva nel Premio Nazionale Delle Arti 2013, Miglior Cortometraggio al Lausanne Underground Film Festival. Le loro opere sono state inoltre selezionate in numerosi festival nel mondo.

The duo Vincenzo Core and Fabio Scacchioli represent the perfect synthesis between image and sound, between visual and sound installations in a progression of videos and sound clips elaborated in real time by the two performers who can be considered true acolytes of a ritual journey. The symbol is used to reach the highest peaks of the audiovisual waves, dream-like phantasms with a vibrating soul irradiate their image. To open to this vibration, one needs to sacrifice one's own representation for the symbol which represents both itself and also something else, thus new sensory horizons are reached.

Vincenzo Core and Fabio Scacchioli have worked together for some years and have received various awards, including the International Computer Music Association European Award 2012, the Special Jury Prize for Short Films at the 31st Turin Film Festival, Best Audiovisual work in the Premio Nazionale delle Arti 2013, Best Short Film at the Lausanne Underground Film Festival. They have also participated in many cultural festivals worldwide.



# RHÒ

1 NOVEMBRE | H 21

Rhò scrive canzoni che mescolano folk ed elettronica, produce musica per film, eventi e pubblicità. Nell'arco degli anni collabora con vari registi alla realizzazione di opere cinematografiche e alcune di queste, come *Giganti* di Fabio Mollo e *Notte sento* di Daniele Napolitano, ricevono riconoscimenti nei festival più importanti. Collabora, inoltre, con la moda, realizzando soundtrack per sfilate, mashup e sonorizzazioni. La sua musica viene scelta anche da Ridley Scott: *As You Hope* è la colonna sonora per la campagna promozionale del film *Killing Kennedy*. Quello di Rhò è stato uno degli showcase ufficiali dell'edizione 2013 del MEDIMEX Salone dell'Innovazione Musicale, una performance intensa in cui tutto ruota attorno alla figura di un solo musicista, capace di "loopare" e armonizzare suoni acustici ed elettronici per creare cattedrali sonore. Il 2014 si apre con il suo primo tour ufficiale, che lo porta a posizionarsi nella classifica italiana delle migliori rivelazioni live, secondo solo agli M+A.

Rhò writes songs that contain elements of both folk and electronic music as well as producing music for films, events and the advertising sector. In the past few years, he has collaborated in the production of various cinema projects, including *Giganti* by Fabio Mollo and *Notte Sento* by Daniele Napolitano, and has received awards and special mentions in important cultural festivals. He also collaborates in the fashion sector by producing soundtracks for fashion shows, mashups and ambient sound tracks. His music has also been used by Ridley Scott: *As You Hope* is the soundtrack for the promotional campaign for the film *Killing Kennedy*. Rhò's composition was one of the official showcases for the 2013 edition of MEDIMEX Salone dell'Innovazione Musicale, an intense performance which focuses on the figure of a solo musician capable of looping and harmonising electronic and acoustic sounds to create veritable cathedrals of sound. In 2014, he started on his first official tour, which took him into the Italian charts as the best live discovery, second only to M+A.



## CONSIGLIO D'AMMINISTRAZIONE

**Monique Veaute** Presidente  
**Giovanni Pieraccini** Presidente Onorario  
**Fabrizio Grifasi** Direttore Generale e Artistico

**Rappresentante Regione Lazio in attesa di nomina**  
**Rappresentante Roma Capitale in attesa di nomina**  
**Ilaria Papa** - Provincia di Roma  
**Federico Sposato** Procuratore Speciale **Sergio Giunti**  
**Jean-Marie Drot**  
**Emmanuele F.M. Emanuele** Presidente Fondazione Terzo Pilastro - Italia e Mediterraneo  
**Bruno Cagli** Presidente dell'Accademia Nazionale di Santa Cecilia  
**Federica Maria Bianchi** Snaporazverein  
**Eric Tallon** Ambasciata di Francia  
**Gabriele Kreuter-Lenz** Goethe-Institut  
British Council  
**Juan Maria Alzina de Aguilar** Ambasciata di Spagna  
**Gianni Letta**  
**Andrea Pugliese**  
**Sergio Scarpellini**  
**Lorenzo Tagliavanti**

### REVISORI DEI CONTI

**Giuseppe Sestili** Presidente  
**Simone Maria D'Arcangelo**  
**Maria Luisa Amante** Rappresentante Mibact

### COMITATO D'ONORE

**Manuel Lobo Antunes** Ambasciatore della Repubblica del Portogallo  
**Themistoklis Demiris** Ambasciatore della Repubblica Ellenica  
**Francisco Javier Elorza Cavengt** Ambasciatore di Spagna  
**Leonidas S. Markides** Ambasciatore della Repubblica di Cipro  
**Reinhard Schäfers** Ambasciatore della Repubblica Federale di Germania  
**Birger Riis-Jørgensen** Ambasciatore del Regno della Danimarca  
Ambasciatore della Repubblica Francese  
**Wojciech Ponikiewski** Ambasciatore della Repubblica di Polonia  
**Christopher N. R. Prentice** Ambasciatore del Regno Unito di Gran Bretagna e  
Irlanda del Nord

**Jacques Andreani, Alberto Arbasino, Alessandro Baricco, Carlo Guarienti,**  
**Dacia Maraini, Giuliano Montaldo, Ennio Morricone, Renzo Piano, Folco Quilici,**  
**Franco Maria Ricci, Carlo Ripa di Meana, Stefano Rodotà, Sandro Sanna,**  
**Ettore Scola, Vittorio Strada, Guido Strazza, Francesco Villari**

# STAFF ROMAEUROPA FESTIVAL 2014 E DIGITAL LIFE 2014

**Fabrizio Grifasi** Direttore Generale e Artistico

**Sonia Zarlenga** Responsabile amministrativa

**Valeria Grifasi** Responsabile Risorse Umane e funzionamento

**Sonia Rico Argüelles** Affari Generali, Segreteria di Presidenza e Pubbliche Relazioni

Amministrazione

**Giorgio Marcangeli** Contabile

Produzione artistica e tecnica

**Francesca Manica** coordinatore e responsabile progetti speciali

**Luigi Grenna** direttore tecnico

**Stefania Lo Giudice** responsabile produzione Romaeuropa Festival

**Anna Lea Antolini** responsabile Promozione Danza Italiana e DNA

**Luca Storari** produzione tecnica

**Alfredo Sebastiano** produzione tecnica

**Renato Criscuolo** produzione Digital Life Latina

**Isabella Indolfi** produzione Digital Life Roma

**Daniele Spanò** consulente artistico Digital Life

**Agnese Nepa** segreteria di produzione

Marketing e Sviluppo

**Claudia Cottrer**

Comunicazione e Vendite

**Alessandro Gambino** responsabile

**David Aprea, Eleonora Colizzi** comunicazione

**Lara Mastrantonio** responsabile rapporti con il pubblico

**Francesca Franzero, Ludovica Laruffa, Giulia Messia** box office

Ufficio stampa

**Francesca Venuto** responsabile

**Matteo Antonaci, Giulia Di Giovanni**

Pubbliche relazioni

**Camilla Andreani**

Information technology, fotografo

**Piero Tauro**

Consulenza fiscale e amministrativa

**Gianluca Galotti**

Consulente del lavoro

**Studio Associato di Carmela La Pica e Valeria Zanca**

**Fondazione Romaeuropa Arte e Cultura**

Via dei Magazzini Generali 20/A - 00154 Roma | Tel +39 06 45553000 - romaeuropa.net

## RINGRAZIAMENTI E CREDITS

Hanno reso possibile il Romaeuropa Festival 2014 e Digital Life 2014 - Play

**Dario Franceschini** Ministro per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo

**Francesca Barraciu** Sottosegretario Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo

**Nicola Zingaretti** Presidente Regione Lazio

**Riccardo Carpino** Commissario Straordinario Provincia di Roma

**Ignazio Marino** Sindaco di Roma Capitale

**Emmanuele F. M. Emanuele** Presidente Fondazione Terzo Pilastro - Italia e Mediterraneo

**Andrea Marcucci** Presidente VII Commissione Senato della Repubblica

**Salvo Nastasi** Direttore Generale per lo Spettacolo dal Vivo,

Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo

**Lidia Ravera** Assessore alla Cultura e Politiche Giovanili della Regione Lazio

**Giovanna Marinelli** Assessore alla Cultura, Creatività e Promozione Artistica di Roma Capitale

**Eugenio Patanè** Presidente Commissione Cultura, Sport e Spettacolo - Consiglio Regionale Lazio

**Michela Di Biase** Presidente Commissione VI Cultura, Politiche Giovanili e Lavoro Roma Capitale

**Lorenzo Tagliavanti** Vice Presidente Camera di Commercio Roma

**Gennaro Schettino** Direttore Public Affair e Comunicazione Gtech

**Giovanna Alberta Campitelli** Direttore ad interim MACRO

Per la passione e il sostegno alle varie fasi dei nostri progetti, un particolare ringraziamento a:

**Marino Sinibaldi** Presidente del Teatro di Roma

**Antonio Calbi** Direttore del Teatro di Roma

**Alessandro Longobardi** Direttore Teatro Brancaccio

**Massimo Monaci** Direttore Teatro Eliseo

**Domenico Arcuri** Amministratore Delegato Invitalia

**Sergio Scarpellini** Presidente Gruppo Scarpellini

Desideriamo esprimere il nostro ringraziamento per la complicità artistica che ha permesso di realizzare tanti progetti comuni:

**Anouk Aspisi, Beatrice Bordone Bulgari, Hartmut Burggrabe,**

**Tina Cannavacciuolo, Anna Carbone d'Amelio, Nadine Clarisse, Cristina Crisari, Isabella Indolfi,**

**Gabriele Kreuter - Lenza, Michele Luminati, Johanne Larivière-Tieri, Cinzia Pafì, Franco Posa,**

**Pierluigi Regoli, Daniela Renosto, Albino Ruberti, Eric Tallon, Natalia Trebik, Alain Thibault,**

**Michel-François Delannoy**

Comitato Scientifico Digital Life 2014 - Play:

**Monique Veaute** - Presidente Fondazione Romaeuropa

**Alain Fleischer** - Direttore Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains

**Fabrizio Grifasi** - Direttore Generale e Artistico Fondazione Romaeuropa

**Pascale Pronnier** - Responsabile Programmazione Artistica

**Daniele Spanò** - Consulente artistico

**Francesca Manica** - Responsabile Progetti Speciali Fondazione Romaeuropa

Desideriamo esprimere il nostro ringraziamento ai musei gallerie e istituti che hanno reso possibile la presentazione di alcune opere a Digital Life 2014 - Play e in particolare:

**Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains, Galerie Mario Mazzoli, Osage Gallery Hong Kong**

Un ringraziamento particolare a: **Isabella Indolfi - Festival Seminaria Sogninterra**

In copertina **108** di HeeWon Lee  
Progetto grafico a cura dell'Ufficio Comunicazione e Vendite della Fondazione Romaeuropa  
Stampa Arti Grafiche Agostini



DIGITAL LIFE 2014 >> PLAY

ROMA

LA PELANDA - MACRO

9 OTTOBRE - 30 NOVEMBRE

PIAZZA ORAZIO GIUSTINIANI 4 - TESTACCIO

INGRESSO € 7

MARTEDÌ - DOMENICA 16:00 - 22:00

---

DIGITAL LIFE 2014 >> PLAY

LATINA

PALAZZO M

16 OTTOBRE - 1 NOVEMBRE

CORSO DELLA REPUBBLICA

INGRESSO GRATUITO



ROMAEUROPA.NET

PARTECIPA, COMMENTA E CONDIVIDI SU  
TWITTER E FACEBOOK - #REF14

IL PROGRAMMA PUÒ SUBIRE VARIAZIONI.  
INFO E AGGIORNAMENTI SU ROMAEUROPA.NET

IL NE FALLAIT PAS QUE JE PUISSE AVOIR UN BRIN DE NOSTALGIE. (G.M)  
EUX. (G.E) MA FAMILLE, FORCÉMENT JE NE LA CONNAIS PAS. LA FAMIL  
VAIT ABANDONNÉE. (L.B) OFFICIELLEMENT, JE SUIS NE DE PÈRE INCONN  
MÈRE NE S'EST JAMAIS OCCUPÉE DE NOUS. (A.E) MES FRÈRES ÉTAIENT  
MÉS TOUS LES DEUX COMME DES SACS DE VOYAGE QU'ON DÉPOSE  
DÈS DANS SEPT FAMILLES. LA PREMIÈRE FAMILLE, JE NE M'EN RA  
S, PUIS UNE A JUSSY, UNE AUTRE A CHENE-BOURG. J'AI ÉTÉ A

N FATHER AND OF A MOTHER WHO HAD ABANDONED ME. (G  
RS WERE ALSO IN THE ORPHANAGE, BUT I DID NOT KNOW T  
WAS 3 YEARS OLD, AND, FROM MY THIRD TO MY FIVE AND A  
N VERSOIX, THEN I HAD TWO FAMILIES, THEN ANOTHER ONE  
AND LATER, THEY CAME TO LOOK FOR ME TO PLACE ME IN T  
STATE OF VAUD, FOR ANYONE. WHAT IS LEFT FROM THIS P  
WITH, I COULD NOT LEARN. I HAD ALREADY LIVED THROUG  
ERRED ME TO ANOTHER ORPHANAGE, I WAS TOO BIG. IT W  
THERE, THERE WAS A PRIEST WHO TOLD ME; WE ARE GOING T  
ULD NOT HAVE CHILDREN. BUT I HAVE THE IMPRESSION THAT  
WAS ANGUISH. IT WAS NECESSARY TO CONTINUE TO LIVE IN A  
I HAD TO COST THE LEAST POSSIBLE FOR THE SOCIETY. THEY F  
UP HIM, WAS HE GOING TO COMPLAIN THIS BOY? IT STAYED INS  
HERE WERE SOME PEOPLE WHO ALMOST HAD PITY FOR ME AN  
E IT WILL GO BETTER FOR YOU. ALL THE SAME YOU ARE A GR  
ARS. (J.-L.C) BUT HERE WE ARE, PEOPLE WERE VERY RUD  
ME; BUT YOU ARE NOT OF MY BLOOD! YOU CANNOT  
ONG TIME IN THE CHILDREN'S HOSPITAL. THEY LOO  
SEEING THE SISTERS OF SAINT-VINCENT-DE-PA  
ARY, I DID NOT HAVE TO FEEL NOSTALGIC. (G.M)  
TABLE THAT I DON'T KNOW THEM. THE FAMILY  
FICIALLY, I AM BORN OF UNKNOWN FATHER  
LOOKED AFTER US. (A.E) MY BROTHERS WERE  
E. (J.-L. C) I LOST MY DAD WHEN I WAS 3 YEA  
REMEMBER IT. I LIVED WITH A FAMILY IN VERSOIX  
GRANDMOTHERS IN THE CITY CENTER AND LAT

H A  
H A  
H A

MOSTRA • CONCERTI • SPETTACOLI • DJ SET

ROMAEUROPA.NET