



ROMAEUROPA.NET - #REF13 - #DL13



# DIGITALIFE 2013

## *Liquid Landscapes*



# DIGITALIFE 2013

## *Liquid Landscapes*

---

ROMA - 10 OTTOBRE / 1 DICEMBRE  
MACRO TESTACCIO - MAXXI - OPIFICIO TELECOM ITALIA



IN COREALIZZAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DI



IN COLLABORAZIONE CON



MEDIA COVERAGE



MEDIA PARTNER



PARTNER TECNICI







LIDIA RAVERA

## ASSESSORE ALLA CULTURA E ALLO SPORT DELLA REGIONE LAZIO

Saranno "Paesaggi liquidi". Visioni che debordano l'una nell'altra. Senza didascalie. Del resto: viviamo un'epoca di contorni sfumati. Niente appare nitido, le parole si allargano fino a sformarsi, i codici sono sospesi. C'è un diffuso mormorare che non dice, o dice troppo, comunque mai ufficialmente. Mai con la tracotanza della certezza.

L'arte, da dolorosamente bella, diventa tragicamente essenziale. La consolazione è tutta nel concedersi il rischio di guardare davvero. Mi aspetto, dalle stanze dove è in mostra Digital Life, un ipotetico ordine senza classificazione, tutta la limatura dell'indefinibile attratta dalla calamita delle nuove forme. Installazioni multimediali, ambienti sonori, opere interattive, giochi di buio, corpi mostrati o modificati, distorsioni virtuali, apocalissi reintegrate, video muti e ossessioni vocalizzate. Mi aspetto tutto il futuro che questo presente quasi perfettamente immoto sta incubando da anni. Mi aspetto di vederlo comparire, attraverso lo sguardo eccentrico dei nati dopo, sguardo tecnologico. Breve e capace di percorrere distanze impensabili, capace di illuminare dettagli invisibili a occhio nudo. In definitiva, mi aspetto una riduzione tangibile dell'ansia, che la ripetizione delle forme desuete con cui ci difendiamo dall'indecifrabile, si porta dietro, come un effetto collaterale. L'ansia, la paura di non saper andare avanti. Vedere lontano. Immaginare metamorfosi.

---

With "Paesaggi liquidi" we have visions which encroach on each other, captionless and with ill-defined and blurred boundaries, typical of the era in which we live. Nothing appears clean-cut; even the meanings of words seem to become less certain and deformed, our codes are suspended and become less meaningful.

There is widespread and ambiguous muttering of words and concepts, either said not openly or too openly, but never with any officiality nor with the imperative of certitude. From its distressingly beautiful origins, art has now become tragically essential.

I expect from the exhibition spaces of Digital Life a hypothetically new order free of any hierarchy; like metal shavings filed away from an indefinable form and which are subsequently attracted by the magnetic force of a new form: multimedia installations, soundscapes, interactive works, play of light and dark, exposed or hidden bodies, virtual distortions, re-assembled apocalypses, silent or obsessively vocal videos. My expectations for the future is the child who this perfectly immobile present has been gestating of many years. I expect to be able to witness the eccentric vision of those born after the birth of the technological era; I expect far-sightedness, able to cover unthinkable distances in the quest to cast light on details previously unseen by the naked eye.

Definitively, I expect a tangible reduction of the anxiety generated by the infinite repetition of outdated models which we continue to defend, or the inevitable side-effect of the indecipherable that we insist on propagating. We need to stand up to the anxiety and fear of not knowing how to go ahead. We need to look beyond.

We need to imagine metamorphosis.

## ASSESSORE ALLA CULTURA, CREATIVITÀ E PROMOZIONE ARTISTICA ROMA CAPITALE

Momento non secondario di Romaeuropa Festival, sua opportuna derivazione verso materie creative è la sezione Digital Life, consolidato appuntamento cittadino snodo di riflessioni sulle molteplici possibilità del contemporaneo. Proprio nel disegno di un'idea che l'assessorato sta elaborando oggi, rispetto al concetto di creatività e di osservazione del tempo che viviamo, Digital Life rappresenta un momento prezioso di indagine e di sperimentazione visiva e percettiva. Attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e l'intreccio dei linguaggi. Digital Life suscita nello spettatore nuove emozioni traccia nuove strade nell'ambito della creazione artistica. Il tema della nuova edizione, Liquid Landscapes, è il paesaggio con i suoi continui mutamenti e mette in luce l'assenza di fondamenta stabili che caratterizzano il tempo che stiamo vivendo e che nel passato garantivano una certa coesione della società. Uscendo dalla retorica della risposta ci stimola alla ricerca di valori ulteriori e di un vocabolario condiviso, affinché il cittadino si riconosca, condivida immaginari, soprattutto etici, scelga di confrontarsi con quella stratificazione della realtà alla quale stiamo assistendo. Con Digital Life Romaeuropa festival conferma la propria attenzione per il cambiamento, la capacità di rischiare offrendo alla città uno sguardo aperto sul mondo.

---

*This change of direction of Digital Life -the city's regular appointment to reflect on the multiple potential of the contemporary- is a most significant moment indeed for the Romaeuropa Festival. Furthermore, it is in line with the strategy that this Directorate is currently elaborating regarding the concept of creativity today. Digital Life is an ideal occasion for us to explore and experiment with new forms of perception and vision; this is achieved through the use of innovative technologies and the complex tapestry of different expressive languages. By triggering in the spectator new emotions, Digital Life opens up new horizons in the panorama of artistic creativity. The theme of this latest edition, Liquid Landscapes, deals with the continual mutations of our countryside. It brings to the forefront the absence of solid foundations which are able to characterise the present day; these same ideals which, in past times, contributed to the social cohesion of our society.*

*Leaving aside any rhetoric, this initiative can be seen as a catalyst to stimulate our search for these missing values; it can help the citizens of today's society to find a common language, a shared imagination and most importantly, a common ethical code to be used as a key to understand the stratification of the present times. With Digital Life, Romaeuropa Festival once again gives tangible proof of its awareness towards change and its readiness to risk in its effort to give this city a wider vision of the world.*

## MONIQUE VEAUTE - DANIELE SPANÒ

### LIQUID LANDSCAPES

È il paesaggio, con i suoi mutamenti ed evoluzioni, il denominatore comune di questa nuova edizione di Digital Life. Un paesaggio liquido, intangibile e multiforme, di cui si fa l'esperienza non solo attraverso la visione, ma una serie di dati elaborati digitalmente che si sommano di continuo a quelli ottenuti dall'esperienza cognitiva.

Una realtà non solo aumentata, ma estesa e fluida, dove la rielaborazione delle immagini e dei suoni diviene parte integrante di un insieme complesso e ottenuto dalla stratificazione dei linguaggi e degli stati emotivi. Un'indagine che non si limita allo studio del contesto, in senso documentaristico o narrativo, bensì alla produzione di opere, installazioni, video e sculture cinetiche, che restituiscono nuove possibilità linguistiche e poetiche. Un dialogo nuovo e ritrovato tra l'individuo e l'ambiente che lo circonda.

L'evoluzione tecnologica e la ricerca scientifica hanno sviluppato un'attenzione particolare al contesto territoriale in cui si opera (energia pulita, fonti rinnovabili, eco sostenibilità) e al paesaggio. Ricerca e sperimentazione, nel campo artistico come in quello tecnologico, si avvalgono di strumenti che permettono una visione sempre più ampia, estendendo la percezione e l'esperienza dell'individuo verso lo spazio che lo circonda. Sono questi i nuovi mezzi che consentono una nuova e profonda conoscenza dell'ambiente e del paesaggio.

Le connessioni satellitari, a cui ogni giorno ha accesso un numero sempre maggiore di persone, lo streaming real time di immagini e informazioni o la tecnologia della realtà aumentata, rivoluzionano principi fondamentali legati al rapporto tra l'essere umano e il territorio. Il paesaggio reale si sovrappone a quello virtuale. Il paesaggio concreto si estende, si moltiplica, si amplifica attraverso i device degli utenti-individui che lo vivono-navigano.

Se, in una prima fase, la ricerca estetica legata all'analisi del territorio è spesso di matrice geo-antropologica, quindi ottenuta attraverso ricerca sul campo e registrazioni audiovisive, l'indagine di questi artisti si muove da subito attraverso nuove direzioni; l'utilizzo di apparecchiature non convenzionali, trasformate o reinventate, permette un'esperienza percettiva estesa dei fenomeni indagati. Dispositivi come le videocamere, che permettono la registrazione a 360° o la creazione di macchinari cinetici autosufficienti, restituiscono un'idea di spazio/paesaggio completamente nuova e misteriosa. Novità di questa edizione di Digital Life 2013 Liquid Landscapes è la partnership con il centro di produzione artistica Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains, che sarà presente con una nutrita rappresentanza di artisti prodotti dal centro negli ultimi anni, attivi sia nel campo delle installazioni multimediali che della video arte. Tra i lavori in mostra, oltre a un'ampia rassegna di opere internazionali, nuove produzioni di artisti italiani che utilizzano tecnologia e brevetti, frutto della ricerca di aziende specializzate che operano su territorio regionale.

Il comitato scientifico per questa edizione è composto da Monique Veaute - Presidente Fondazione Romaeuropa, Alain Fleischer - Direttore Artistico Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains, Bartolomeo Pietromarchi, Fabrizio Grifasi - Direttore Fondazione Romaeuropa, Daniele Spanò - Consulente Artistico Fondazione Romaeuropa.

---



The landscape, with its constant changes and evolution, is the common denominator of this latest edition of *Digital Life*. A liquid, intangible and multifaceted landscape as a source of experience, not only through its various visions but also with a series of digitally elaborated data summated continuously to other input from the cognitive experience. Not a mere enhanced reality but extended and fluid in which the re-elaborated images and sounds are an integrated part of a complex system obtained through the stratification of languages and emotional states. This creative research is not only limited to the study of the context, rather like a documentary or narrative but is aimed more towards the production of works, installations, videos and kinetic sculptures to give back new poetics and creative languages; a re-found dialogue between the individual and the surrounding environment.

Technological evolution and scientific research have created awareness towards the territory in which one operates (renewable or clean sources of energy, eco-sustainable technologies) and the environment. As for the technological sector, also the artistic sector makes use of a series of instruments to conduct its research and experimentation; instruments able to give us a wider vision and extend the perception of the individual experience towards the surrounding environment. These are the new means which permit a new, profounder understanding of the environment and the landscape.

Satellite connections give ever-increasing degree of access, real-time streaming of images and information or enhanced reality technology are revolutionising the fundamental principles dictating the relationship between the human being and the territory. The real landscape is superimposed on the virtual one; the concrete landscape extends, multiplies and is amplified through the effect of the devices with which the individual -user lives- and navigates his world. Although in the initial phase, the aesthetic study associated with territorial analysis was often based on a geo-anthropological matrix obtained through field studies and audiovisual recordings, artistic research immediately started to diverge from this model; the use of non-conventional instruments to either transformed or reinvented, has allowed us to perceive the studies phenomena. Devices such as video cameras, which can take 360° shots or the creation of self-sufficient kinetic devices can give us a new, completely different and mysterious idea of space/landscape. The novelty of this edition of *Digital Life 2013 Liquid Landscapes* is the partnership with the artistic production centre *Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains*, which will also be present with a selection of artists trained in the centre over the past years and active in the field of multimedia installations and video art. In addition to the featured works which include an ample presence of international artists, we also have new works by Italian artists who apply technologies and patents of specialised companies operative in the region.

For this edition, the Scientific Committee includes Monique Veaute - President, *Fondazione Romaeuropa*, Alain Fleischer - Artistic Director, *Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains*, Bartolomeo Pietromarchi, Fabrizio Grifasi - Director *Fondazione Romaeuropa*, Daniele Spanò - Artistic Consultant *Fondazione Romaeuropa*.

---

## ALAIN FLEISCHER

*Le Fresnoy - Studio National è un'istituzione pubblica francese creata nel 1997 la cui missione consiste nella formazione di studenti di livello avanzato nell'ambito delle arti audiovisive e mediatiche. Benché il suo campo di applicazione sia stato innanzitutto la fotografia -prima immagine "moderna"- e la sua cultura di riferimento il cinema, il forte tropismo di Le Fresnoy nei confronti dei linguaggi e delle tecnologie analogiche, conferisce a questa istituzione una sua specificità nell'ambito dell'insegnamento artistico in Francia. Dotata di un'attrezzatura tecnica professionale di alto livello, la scuola di Le Fresnoy è anche un importante centro di produzione, di post-produzione e di diffusione. Ma se le opere fotografiche da un lato, e cinematografiche dall'altro, vengono presentate nell'ambito delle più importanti manifestazioni (Incontri Internazionali della Fotografia di Arles, Festival di Cannes, Locarno, Berlino, Rotterdam, Venezia, ecc.) la parte più creativa e singolare delle creazioni dei giovani artisti di Le Fresnoy rimane secondo me legata alle installazioni che ricorrono alle tecnologie emergenti. Un buon esempio in questo senso ci viene dato da Anri Sala, artista formato a Le Fresnoy, che ha rappresentato la Francia alla Biennale di Venezia di quest'anno con un'opera sofisticata che associa tecnologie di punta nel campo dell'immagine e del suono. Abbiamo voluto rispondere all'invito del Romaeuropa Festival con una scelta di installazioni rappresentative proprio di questo tipo di ricerca, che offre oggi le creazioni più innovative, ma anche quelle più espressive, più conturbanti e più emozionanti per il loro modo di interpellare, con un linguaggio inedito, sia il nostro immaginario che la realtà del nostro mondo contemporaneo.*

---

*Le Fresnoy - Studio National is a French public institution founded in 1997 with a mission of offering specialised training to students in the audiovisual and media arts sectors. Although its sector of activity was primarily photography -the first "modern" image- and cinema its reference culture, Le Fresnoy's strong attraction for new languages and analogical technologies has conferred to this institution its specificity in training in the artistic disciplines in France. With proprietary technical equipment of the highest professional level, Le Fresnoy represents an important production and post-production centre as well as distribution centre. Although its photography works and others more focused on the cinema sector are regularly featured at leading international cultural events (Rencontres d'Arles Photography Festival, Cannes, Locarno, Berlin, Rotterdam and Venice Film Festivals, etc.), I believe that the more creative and unique works of Le Fresnoy's are those of its young artists with their installations inspired by emerging technologies. A good example of this is Anri Sala, an artist who trained at Le Fresnoy, and who represented France at this year's Venice Biennial; his latest creation is a highly sophisticated work which brings together the latest sound and visual technology.*

*Our desire was to respond to Romaeuropa Festival's invitation with a series of installations which exemplify this type of research. Thus, we present innovative creations which are also profoundly expressive, provocative and moving for their highly individual way of using original expressive languages which are equally part of our imagination and are integrated into the fibre of our society.*

Nella sua attività di ricerca e sperimentazione costante, dedicata alle contaminazioni e agli sconfinamenti tra i più diversi linguaggi dell'espressione contemporanea, la Fondazione Romaeuropa -nel corso di oltre due decenni- ha intercettato con notevole anticipo alcune delle tendenze più aggiornate nell'ambito delle arti visive e performative. Digital Life, giunta quest'anno alla sua quarta edizione, ha concentrato l'attenzione verso il campo sempre più ampio e sfaccettato delle ibridazioni tra arte e tecnologia, dimostrando come il suo impatto rivoluzionario sull'aggiornamento delle modalità di comunicazione e relazione si rifletta inevitabilmente su gran parte della produzione artistica recente.

La storia dell'arte contemporanea ha registrato infatti un'evoluzione che dalle iniziali riflessioni circa i limiti e le estensioni delle nuove tecnologie -assorbite sia dal punto di vista iconografico che linguistico all'interno della pratica creativa- ha condotto ad un vero e proprio utilizzo "strumentale" di queste ultime. Se i device multimediali sono ormai parte integrante della nostra vita quotidiana, gli artisti utilizzano i sistemi più moderni per portarli alle loro massime potenzialità e servirsene per amplificare le possibilità percettive e sensoriali dello spettatore, offrendo così un'autentica esperienza di "realtà aumentata". L'edizione 2013 prende in considerazione il paesaggio, protagonista della rappresentazione artistica sin dalle forme più arcaiche, e ancora al centro di un dibattito che si allarga a questioni di carattere ecologico, urbanistico e sociale. Negli spazi ex industriali del MACRO Testaccio la mostra si articola secondo due diversi approcci critici: da un lato i lavori che prendono in considerazione il tema della città e dei suoi innumerevoli mutamenti e dall'altro quelli che intendono generare o ridisegnare l'idea stessa di paesaggio. Il visitatore è accompagnato così lungo un percorso che si snoda attraverso le visioni distopiche di Du Zhenjun, i ritmi urbani sincopati di Carlos Franklin e Roque Rivas e le dichiarazioni poetiche e insieme politiche di Laurent Mareschal. E ancora le esplorazioni tridimensionali di Pietro Babina, le suggestioni "disumanizzate" di Mihai Greuc e le animazioni sperimentali di Momoko Seto; a confermare quanto la tecnologia applicata alle diverse arti visive sia in grado di generare visioni "liquide" di grande impatto estetico ed emotivo.

---

In the past two decades of its activities, research and constant experimentation into the contamination and encroachment of different contemporary expressive languages, Fondazione Romaeuropa has been capable intercepting with much anticipation some of the emerging and innovative trends in the field of visual and performing arts. Digital Life -with its 4<sup>th</sup> edition this year- has widened its scope to encompass the broad and multifaceted field of hybridisation between art and technology. This is testimony to its revolutionary approach in keeping pace with advances in communication and interpersonal relations; the result of this approach is very much evident in its artistic production of the recent past. The history of contemporary art has indeed created a revolution which, starting from an initial reflection regarding the limits and extension of the new technologies, has incorporated surrounding iconographic and linguistic practices into its creative process, rendering these "instrumental" to its work. If multimedia devices are now an integral part of our daily lives, also today's artists are making use of modern technologies, taking them to the limits of their potential to amplify the spectators perception and senses and thus, creating an authentic "enhanced reality" experience. The 2013 edition places the landscape as the protagonist and artistic focus from its most archaic forms to topical issues encompassing ecological, urbanism and social themes. The MACRO Testaccio exhibition space -a former industrial complex- hosts this year's exhibition which develops along two lines: on the one hand, the artwork deals with theme of the city and its innumerable changes and on the other, the necessity or desire to generate or re-design the very idea of the landscape. Thus, the visitor is accompanied along a pathway which winds through Du Zhenjun's dystopic cityscapes, the syncopated urban rhythm of Carlos Franklin and Roque Rivas and the poetic-political denunciations of Laurent Mareschal. We also have Pietro Babina's 3D exploratory voyages, Mihai Greuc's dehumanising proposals and Momoko Seto's experimental animations; these all confirm how technology, when applied to different visual art forms, is able to generate "liquid" visions with a powerful aesthetic and emotive impact.

# THE WORLD YOU KNOW

---

*Una serie di opere che si relazionano fortemente con il tema della città e i suoi mutamenti. "Mutations of matter", di Carlos Franklin e Roque Rivas, è una riscrittura sinestetica della città di New York, incentrata sui temi della simultaneità, della congestione e del sovraccarico. In "L'Empire", di Aurelien Vernhes e Lermusiaux, la presenza dello spettatore e i suoi spostamenti di fronte al grande schermo svelano l'immagine e la storia precedente di un luogo ormai in rovina. Nel lavoro di Du Zhenjun, "Babel", nuove torri di Babele si innalzano come monumenti delle ceneri della società; una visione apocalittica della città ottenuta attraverso la manipolazione fotografica digitale. Sull'idea di "cintura urbana", intesa come linea di separazione tra città e natura, si sviluppa la visione di Devis Venturelli. "In Underconstruction", di Zhenchen Liu, un lungo piano sequenza virtuale mostra la distruzione del centro storico di Shanghai, in un silenzio surreale. In "Ground", di Ryoichi Kurokawa, la frammentazione e la distorsione digitale delle immagini dei territori investiti dai conflitti bellici, accompagnata dalla creazione di un vero e proprio paesaggio sonoro, restituisce allo spettatore una visione più profonda ed emozionale dell'evento storico. Ancora sul tema del conflitto, riflette il video "Ligne Verte", di Laurent Mareschal, dove il muro che separa Israele dai territori palestinesi è distrutto dall'intervento della natura. Questa, capace di riprendersi lo spazio negato dall'uomo, è protagonista nel lungometraggio di Michale Boganim, "La Terre outragée", in cui il paesaggio di Chernobyl rivela una realtà tutt'altro che scontata. La possibilità di "navigare il paesaggio" è offerta dall'installazione "Monade" di Alexander Maubert. "RBSC01", di Mattia Casalegno, è invece un macchinario complesso e autosufficiente, creato con materiali ecosostenibili, in grado di generare un alimento commestibile. La stessa attenzione verso la necessità di un rapporto ritrovato tra uomo e natura è presente nel lavoro di Marco Maria Giuseppe Scifo, "In Nubibus project room 169,26 m³", dove l'elaborazione video dei disegni di cieli nuvolosi viene proiettata su un "letto" di sale. Nuove possibilità di visione attraverso lo schermo-finestra, sono proposte da Robin Rimbaud in "Falling Forward". Daniele Puppi continua il suo "corpo a corpo" con lo spazio: l'artista porta avanti la sua sperimentazione, intesa come punto di arrivo e non di partenza del processo creativo. Una ricerca dell'"Intensità pura", nel rapporto tra immagine e spazio. In "3more60°", il cinema a 360°, Pietro Babina fornisce una visione completamente nuova dell'idea di rappresentazione dello spazio, indagando le nuove possibilità linguistiche e narrative del nuovo medium.*



## BABINA/MESMER

3more60°



3more60° è un'installazione video interattiva dove l'artista sperimenta il sistema di riprese a 360° GoPano. Nel sistema GoPano lo spettatore si trova all'interno dell'azione e spetta a lui navigare il film, ricercando in tempo reale l'inquadratura, creando sempre nuovi nessi narrativi. Ciò che come artista Babina ha cercato di fare è comprendere ed elaborare un linguaggio per questo sistema che ancora si presenta come semplice tecnologia analfabeta. Come altre volte nel percorso dell'artista bolognese l'impresa è quella di congiungere tecnica e poesia, con spirito utopico. Per 3more60° MESMER ha progettato un'apposita cabina di proiezione che permetterà allo spettatore di fruire del video a 360°, in tutto il suo potenziale espressivo.

3more60° is an interactive video installation in which the artist experiments with the 360° GoPano film system. In the GoPano system, the spectator is part of the action and has the role of navigating the film, finding in real time the frame and thus creating new narrative plots. This is how the artist Babina has tried to understand and elaborate a language for this system which is still presented as a single technology without any alphabet. As previous times, the Bolognese artist is that of uniting technique, poetry and a Utopian spirit. For 3more60° MESMER has projected a specific projection room which gives the spectator a 360° view of the video, taking advantage to full of the expressive potential of the work.

di Pietro Babina - Mesmer. **produzione:** MESMER | Progetto E.C.O.

**regia e ideazione** Pietro Babina **attori** Francesca Mazza, Mauro Milone **fotografia** Gigi Martinucci

**Produzione** Fondazione RomaEuropa, **in collaborazione con** Pubblico. Il teatro di Casalecchio di Reno, GoPano

**con il sostegno di** Regione Emilia - Romagna, Comune di Bologna, Comune di Casalecchio di Reno

**sponsor** Autorità Portuale di Genova, Coop Liguria, Genova-Liguria Film Commission, MSC Crociere

**courtesy foto** Claudia Marini

[pietrobabina.net](http://pietrobabina.net)

GoPano





*È il 25 aprile del 1986 a Pripjat, una cittadina di cinquantamila abitanti immersa nel verde dell'Ucraina, è arrivata la primavera. Un'esplosione nella vicina centrale nucleare di Chernobyl, seguita da violenti acquazzoni, scuote la comunità che, ignara dei pericoli, viene sfollata solo quattro giorni.*

*Per tutti i sopravvissuti nulla sarà più come prima. Il paesaggio di Chernobyl esplorato da due film che mettono a confronto due visioni differenti della città di Pripjat svelando realtà tutt'altro che scontata; quella di un paesaggio di cui, nonostante l'evento distruttivo e drammatico, la natura ha ripreso il possesso.*

*Spring was arriving on April 25<sup>th</sup> 1986 at Pripjat, a village of fifty thousand inhabitants immersed in the green of the Ukrainian countryside. An explosion in the nearby nuclear power station of Chernobyl, followed by a violent downpour, shook the inhabitants who, unaware of the danger, were evacuated only four days. For all the survivors, nothing would ever be the same. The Chernobyl countryside explored by two films which place two different visions of the city of Pripjat side by side and which reveal a totally unexpected reality; that of a landscape which, despite the dramatic destructive event, shows how nature has taken possession of the surroundings once more.*

MATTIA CASALEGNO

RBSC.01



RBSC.01 è un congegno elettro-meccanico a metà strada tra un fantasioso apparato liturgico, una pressa, una ghigliottina e una improbabile macchina per fare il pane. Una macchina celibe, perturbante e seducente, che sfama e spaventa. Questa macchina produce e deposita in una cesta, ogni dieci minuti, un sottile wafer che ricorda vagamente del pane sacramentale. Ogni wafer ha stampato su di esso un logo consistente in un simbolo dell'infinito ( $\infty$ ) e i simboli "CO2" e "O2" alle sue due estremità.

Il pubblico interagisce con l'opera letteralmente mangiando il prodotto della stessa. Il titolo dell'opera "RBSC.01", rimanda al nome dell'enzima RuBisCO, un elemento chiave nel ciclo della fotosintesi e la proteina più abbondante sulla Terra.

RBSC.01 is an electro-mechanical device, something between a fantastical liturgical apparatus, a press, a guillotine and an improbable bread-making machine. A celibate, perturbing, seducing machine which quits hunger while inciting fear. Every ten minutes, the machine deposits in a basket a thin wafer evoking a sacramental host. Each wafer is stamped with a symbol denoting infinity ( $\infty$ ) and the symbols "CO2" and "O2" at the two extremities. The public interacts with the work by literally eating what it produces. The title of the work, "RBSC.01", recalls the name of the RuBisCO enzyme which is a key protagonist in the process of photosynthesis and one of the most abundant protein in our planet.

di Mattia Casalegno *Scultura Cinetica* 2011

Articolo elettronico artigianale, piastra riscaldata, attuatori, farina, olio, acqua

prodotto da A Radical Hypothesis | Mattia Casalegno Studio

collaboratori esterni James Casias, Aaron Bocanegra, Joshua McCuighan, Alex Chen

[mattiacasalegno.net](http://mattiacasalegno.net)

## CARLOS FRANKLIN – ROQUE RIVAS MUTATIONS OF MATTER



Una riscrittura sinestetica e multimediale della città di New York ottenuta dalla fusione del lavoro del compositore cileno Roque Rivas e dell'artista visivo Carlos Franklin. Installazione audiovisiva che unisce la musica elettroacustica, l'architettura, la voce e il video e che nasce dalla rilettura del libro dell'architetto urbanista Rem Koolhaas, "Delirious New York, un manifesto retroattivo per Manhattan". Una riflessione, quella dei due artisti, incentrata sui temi della simultaneità, della congestione e del sovraccarico intesi come elementi caratterizzanti dello sviluppo urbano contemporaneo.

A synaesthesia, multimedia review of New York City through the work of the Chilean composer Roque Rivas and the visual artist Carlos Franklin.

An audiovisual installation which unites electroacoustic music, architecture, voice and video and inspired from a reinterpretation of the urban architect Rem Koolhaas' publication "Delirious New York, A Retroactive Manifesto for Manhattan". Both artists reflect on the theme of simultaneousness, congestion and overloading which are all characteristic elements of contemporary urban development.



di Carlos Franklin installazione 2008  
musiche di Roque Rivas Video verticale 4 :3 su due schermi separati 14' colore  
produzione Le Fresnoy -Studio national des arts contemporains, IRCAM – Centre Pompidou  
con il supporto della Fondation Jean-Luc Lagardère

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

# RYOICHI KUROKAWA

## GROUND



Video installazione composta da tre schermi in cui Ryoichi Kurokawa approfondisce la sua ricerca e sperimentazione sulla spazializzazione e frammentazione dei suoni e delle immagini.

Sono i paesaggi e i volti delle persone delle zone di conflitto il fulcro della ricerca di questo lavoro del celebre artista giapponese. La distorsione e la ricostruzione delle immagini, accompagnata dalla creazione di un vero e proprio paesaggio sonoro ottenuto dalla rielaborazione di campioni reali, restituiscono allo spettatore una visione più profonda ed emozionale dell'evento storico, su cui l'artista richiama lo spettatore a riflettere.

A video installation assembled from three screens in which Ryoichi Kurokawa continues his research and experimentation on the dispersion and fragmentation of sound and image. Landscapes and the faces of persons caught up in conflict areas are the focus for the renowned Japanese artist's installation. The distorted and reconstructed images are complemented with a sound landscape composed from the elaboration of live recordings, contributing to give the spectator a deeper and more emotional vision of the historical event which the artist desires to focus on.

di Ryoichi Kurokawa **installazione** audiovisiva, 2011

trittico | 3.1ch multi suono durata: 12'

**riprese e registrazioni sonore** Daniel Demoustier **produzione** Cimatics

**coproduzione** Maison des Arts de Créteil, Le Manège, Arcadi **supporto** Lille3000

[ryoichikurokawa.com](http://ryoichikurokawa.com)





Una ricostruzione virtuale ottenuta tramite materiali visivi concreti del vecchio centro storico di Shanghai. Le piccole case di legno, ormai sommerse dai grattacieli, vengono svelate da una telecamera virtuale che, attraverso un volo d'uccello, rivela le povere e precarie abitazioni di legno. In un silenzio surreale, lo spettatore è chiamato a riflettere sulle contraddizioni e il mutamento del paesaggio determinato dalle politiche economiche globali. Evanescenti immagini di persone e animali appaiono misteriosamente tra le rovine veri e propri testimoni di questo evento drammatico.

A virtual reconstruction obtained by the manipulation of photographic archives from the historical centre of Shanghai. The small wooden houses, now submerged by skyscrapers, are shown by virtual cameras which give bird's eye views of the poor and precarious wooden dwellings. In a surreal silence, the spectator is made to reflect on the contradictions and the changes of the urban landscape which is the result of global economic policies. Evanescent images of peoples and animals appear mysteriously among the ruins to give true testimony of this dramatic event.

## LAURENT MARESCHAL LIGNE VERTE



Un film sperimentale che attraverso l'utilizzo dell'animazione 3D esprime e amplifica il valore simbolico del conflitto che divide il paesaggio ed i popoli in Medio Oriente. È la natura e non l'uomo, secondo Mareschal, la forza capace di restituire continuità al paesaggio e "abbattere il muro". Il titolo stesso del film gioca su un doppio significato: "linea verde" da una parte indica la linea del "cessate il fuoco" che marcava la separazione tra Israele e la Cisgiordania prima della guerra del 1987 e dall'altra, nel contesto del film, rappresenta la vegetazione che rompe le barriere costruite dall'uomo e si riappropria dei suoi diritti.

An experimental film which -using digital animation- is able to express and amplify the symbolic value of conflict which divides the people and countries of the Middle East. According to Mareschal, nature is the only force capable of restoring continuity to the countryside and "pulling down the wall".

Even the title of the film plays on a double meaning: "green line" on the one hand means the "ceasefire line" which delineates the separation between Israel and the West Bank before the 1987 conflagration and on the other, the vegetation which breaks through this man-made barrier to take possession back of what once belonged to it.



di Laurent Mareschal video 2005

Video, 5'10", DV 16:9, colore, suono stereo

produzione Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

[l.mareschal.free.fr](http://l.mareschal.free.fr)





*Un'installazione multimediale interattiva in cui lo spettatore viene chiamato a percorrere in prima persona le strade della comunità chiusa di Nordelta, Buenos Aires. Le comunità chiuse nascono in maniera esponenziale in America Latina e questo fenomeno tocca tutte le parti del globo; una stigma della società che aumenta i divari costruendo, al contempo, un nuovo modo di pensare la città. Qui il cinema è il vettore di una traversata impossibile e la telecamera è il mezzo con cui superiamo le frontiere. I "personaggi" sono le nostre guide, i loro passi e le loro azioni fanno esistere questo territorio.*

*An interactive multimedia installation in which the spectator is called on directly to walk along the streets and roads of the closed community of Nordelta, Buenos Aires. Closed communities occur exponentially in Latin America and this phenomenon is also growing in other parts of the globe; a social stigma which increases the divide between people and at the same time, creates a new way of seeing the city. Here cinema is used as the vector for an impossible journey, the camera as our vehicle to cross frontiers. The characters are our guides and their footsteps and actions bring these territories to life.*



di Alexander Maubert installazione 2008  
Metallo, legno, 2 schermi, sensori, 2 proiettori HD, 8 monitoring speakers, 2 computer, 37' **lingua** spagnolo **sottotitoli** Inglese/ Francese  
**produzione** Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains **in partenariato con** il team di ricerca del MINT  
(Université Lille 1, CNRS, LIFL UMR 8022 & IRCICA, INRIA Lille Nord-Europe)

[alexandremaubert.com](http://alexandremaubert.com)



Con questo suo ultimo lavoro, Daniele Puppi approfondisce la sua ricerca su immagine, spazio, suono e movimento, in accordo con il processo di sperimentazione che porta avanti ormai da molto tempo. L'artista mette in dialogo immagine, mezzo artistico e spazio espositivo, entrando in profonda relazione con le superfici di Zaha Hadid.

Sulla scia delle sue precedenti installazioni video-sonore del ciclo Cinema Rianimato con Happy Moms Puppi prosegue «il proprio lavoro sulla frantumazione di un'esperienza visiva che, nel suo ricomporsi, si apre ad un montaggio di percezioni e relazioni di grande impatto e intensità. [...]»

With this last work, Daniele Puppi continues his research into image, space, sound and movement, thus continuing his research project already started some years ago. The artist creates dialogue between images, art works and exhibition spaces to create a profound relationship with the surfaces of Zaha Hadid's architecture.

Continuing along the same pathway as the video-sound work, Cinema Rianimato, with Happy Moms, Puppi now continues «his work of fragmenting a visual experience which, when recomposed, gives rise to a powerful and intense reassembly of perceptions and relations... [...]»

di Daniele Puppi - Happy Moms -2013 **installazione video sonora**

3 video-proiettori, 1 mixer audio, un sincronizzatore video, 4 speaker, 4 subwoofer.

in collaborazione con MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo con il supporto di Magazzino, Roma

## ROBIN RIMBAUD/SCANNER FALLING FORWARD



Robin Rimbaud è un artista concettuale, uno scrittore e un compositore che spazia in diversi ambiti tra suono, installazioni, video. In questa installazione, lo spettatore si trova di fronte a una "finestra digitale" da cui assiste a un avvenimento. Un'atmosfera onirica ed emotiva in cui silhouette umane ed oggetti girati a 1000 frames al secondo si tuffano nel vuoto irresistibilmente attirati dalla gravità verso una fine inevitabile: la caduta. Fermare un evento in un attimo e porsi dei semplici interrogativi: «Che cosa stanno provando queste persone? Quali sono i loro ricordi in quel momento preciso?» questa la poetica di Robin Rimbaud. La colonna sonora è pensata per amplificare uno stato emotivo di sensuale e malinconica sospensione.

Robin Rimbaud is a conceptual artist, writer and composer who works in various fields such as sound, installations and video. In this installation, the spectator is placed in front of a "digital window" from which the event is observed. A fantasy-like and highly emotive atmosphere is created in which the human silhouette -filmed by the camera lens at 1000 frames per second- is drawn irresistibly towards its inevitable end by gravity: the fall. Robin Rimbaud's artistic discourse is to stop an event during its happening and pose oneself the simple question: «What are these people feeling? What are their memories in that precise moment?». The soundtrack has been created to amplify a sensual and emotional state of suspended melancholy.

**MARCO MARIA GIUSEPPE SCIFO**  
**IN NUBIBUS PROJECT ROOM 169,26 m<sup>3</sup>**



*In Nubibus project room 169,26 m<sup>3</sup> è un'animazione d'immagini riguardanti l'atmosfera e più precisamente disegni animati che simulano il movimento delle nubi. In questa versione il video è proiettato dall'alto, sopra un sottile strato di sale marino.*

*La natura cristallina e brillante del cloruro di sodio restituisce al fruitore una visione formale in continuo cambiamento, sottintendendo un'idea metaforica di landscape. 169,26 sono i metri cubi dell'area in cui l'opera viene installata, un'attenzione questa che testimonia l'importanza che per l'artista ha il rapporto tra l'opera ed il suo habitat. Un'idea di paesaggio, quella di Marco Maria Giuseppe Scifo, non intesa come semplice ricordo infantile o descrizione naturalistica, ma come processo ex-statico.*

*In Nubibus project room 169,26 m<sup>3</sup> is an animation of images dealing with the atmosphere or more precisely, animated drawings which simulate the movement of the clouds. In this version, the video is projected from above onto a thin layer of marine salt. The crystalline, shining form of the sodium chloride gives the viewer an every changing vision which is a metaphorical recall of the landscape. 169,26 represents the cubic metres in which the work is installed, demonstrating the importance that the artist has for the relationship between the work and its habitat. Marco Maria Giuseppe Scifo's idea of habitat is not intended as a simple infantile memory or a naturalistic but more as an ex-static process..*

di Marco Maria Giuseppe Scifo In Nubibus project room 169,26 m<sup>3</sup>

video animazione proiettata su sale - 2013

courtesy z2o Galleria | Sara Zanin foto © Marco Maria Giuseppe Scifo

[marcoscifo.it](http://marcoscifo.it)

DEVIS VENTURELLI  
SUBURBAN RHAPSODY



La video installazione *Suburban Rhapsody* indaga il tema dello spazio liminare della cintura urbana, limite in cui naturale e artificiale si compenetrano in un divario perennemente irrisolto. Il video si struttura come un affresco digitale panoramico in cui a trecentosessanta gradi lo sguardo scorre, in un gioco di rimandi e interferenze visive, secondo la metodologia dello split-screen. Il suono fuori campo è un mesh-up sonoro di un bestiario digitalizzato, che restituisce l'atmosfera di una città che perde ogni forma di controllo sul Wildland di uno spazio limitrofo e di frontiera.

The video installation *Suburban Rhapsody* explores the theme of that outer limit of the urban area in which the artificial and natural penetrate each other in an unresolved and perennial gap. The video is structured like a panoramic digital fresco in which the viewers gaze covers 360°; a play of postponements and visual interferences by its split-screen approach.

The soundtrack is a sonorous mix of a digital bestiary which creates the sound and atmosphere of a city which has lost all form of control on Wildland the nearby borderland.



# AURELIEN VERNHES-LERMUSIAUX

## L'EMPIRE



*L'Empire è un'installazione interattiva che propone un dispositivo immersivo e una riflessione sul tema delle rovine. La presenza dello spettatore e i suoi spostamenti di fronte al grande schermo, restituiscono l'immagine e il ricordo di un luogo ormai distrutto ed eroso dal tempo. L'opera riflette sull'impatto che una presenza umana ed emotiva può avere sul territorio e, più precisamente, sul ruolo del nostro immaginario quando viaggiamo attraverso le rovine.*

*L'idea della riapparizione dell'immagine passata dell'isola abbandonata di Hashima non è quella di ridare una bellezza alle macerie, o di suggerirne un'idea di "restauro", bensì di restituirne il ricordo.*

*L'Empire is an interactive installation which gives the viewer an immersive reflection on the theme of ruin. The presence and the movement of the spectator in front of the screen create an image and a memory of a place long destroyed and eroded by time.*

*The work reflects on the impact that the human presence and emotions can have on a territory and, more precisely, on the role of our imagination when we journey through ruin and destruction. The idea of the re-representation of images of the abandoned island of Hashima is not an attempt to restore beauty to destruction or to suggest some other form of "restoration" but more so to restore memory to what has been ruined and destroyed through time.*



di Aurélien Vernhes-Lermusiaux **installazione interattiva 2012** immagini Aurélien Vernhes-Lermusiaux et Vadim Bernard  
suono Jocelyn Robert **montaggio** Thomas Glaser **effetti speciali/compositing** Vadim Bernard per Dépli Design Studio, [depli-ds.com](http://depli-ds.com)  
assistito da Fathi Dinar e Manuel Marsoudet **programmazione** Cyprien Quairiat  
**produzione** Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains  
[vimeo.com/aurelienvernhes](http://vimeo.com/aurelienvernhes)





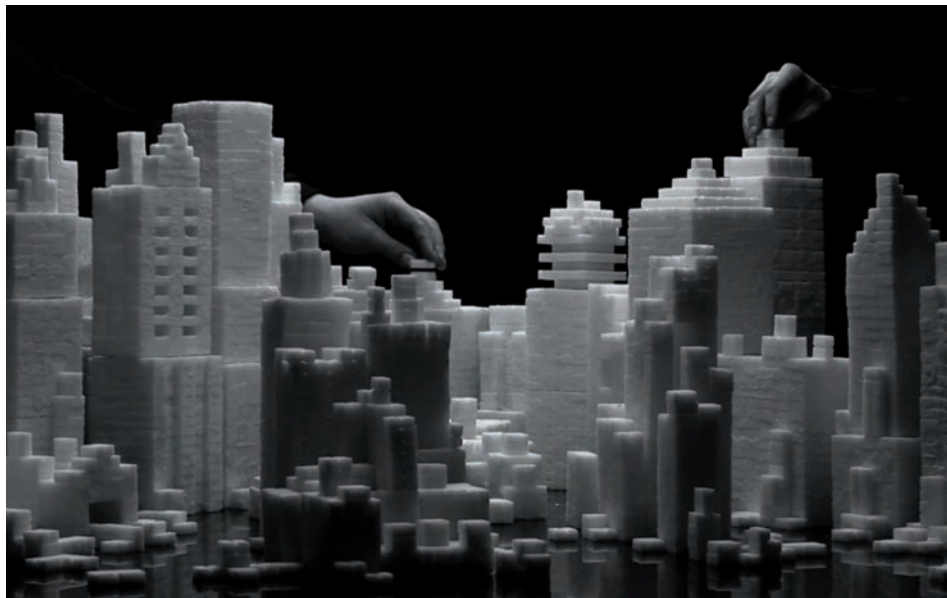
*Nella serie di lavori fotografici, ottenuti da collage digitali, dal titolo Babel, Du Zhenjun, artista poliedrico che vive tra Parigi e Shanghai, esprime una personale e apocalittica visione di un mondo in rovina su cui si stagliano imponenti nuove Torri di Babele intese come il simbolo del potere che domina sulla distruzione.*

*Un montaggio di frammenti di immagini, veri e propri reperti archeologici del contemporaneo, concorrono alla costruzione visiva e simbolica delle grandi torri che si stagliano su cieli plumbei ed angoscianti di un mondo ormai in rovina.*

*The series of photographic works Babel, is the result of an electronic collage by the polyhedral artist Du Zhenjun who lives between Paris and Shanghai.*

*The artist explores his personal and apolitical vision of a world bent on ruin in which imposing Towers of Babel stand out as symbols of power which dominates over imminent destruction. A post-production of fragments of real images and remnants of contemporary archaeology together assemble a visual and symbolic representation of massive towers reaching far up into the leaden, menacing skies above which represent a world already in ruin.*

## HANS OP DE BEECK STAGING SILENCE (2)



*Il video è basato su scenografie astratte e archetipi legati alla memoria dell'artista, come comun denominatore di tutti i luoghi che egli ha visitato. Le immagini della memoria diventano combinazioni sproporzionate di informazioni concrete e fantastiche, materializzandosi di fronte allo sguardo dello spettatore attraverso movimenti anonimi e improvvisati. Braccia e mani appaiono e scompaiono in maniera casuale, mentre manipolano oggetti quasi banali, rappresentazioni in scala e luci artificiali in luoghi tanto alienanti quanto riconoscibili. Questi luoghi non sono altro che scene animate di possibili storie, proposte visuali evocative proiettate sullo spettatore.*

*The video is based on the abstract, archetypal settings that linger in the artist's memory as the common denominator of the many similar public places he has experience. Memory images are disproportionate combinations of concrete information and fantasy, materializing before the spectator's eyes through anonymous tinkering and improvising hands. Arms and hands appear and disappear at random, manipulating banal objects, scale representations and artificial lighting into alienating yet recognizable locations. These places are no more or less than animated decors for possible stories, evocative visual propositions to the spectator.*



# THE WORLD YOU OWN

---

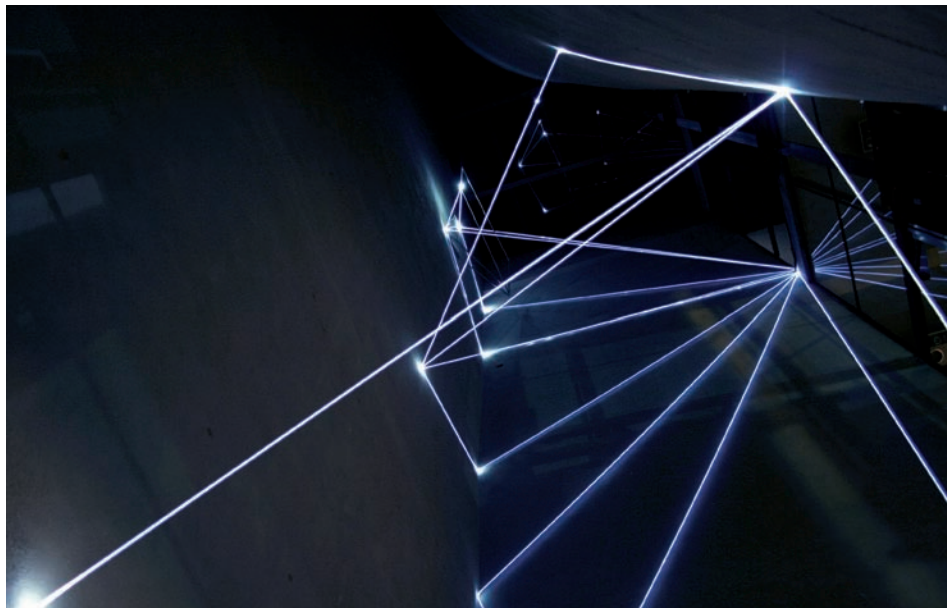
*Opere che restituiscono un'idea rinnovata del paesaggio, generato e ridisegnato attraverso l'uso della tecnologia o lo studio di fenomeni fisici che ne modificano la morfologia. Come nel caso di Carlo Bernardini, dove «la strutturazione del volume, scaturita dall'occupazione dello spazio fisico attraverso la sottilissima linea di luce, può al tempo stesso apparire come uno spazio virtuale all'interno di uno spazio ambientale, o come uno spazio reale in quello illusorio». Il video "Coagulate", di Mihai Grecu, è un'opera che oscilla tra video arte, cinema e animazione 3D: in un'atmosfera disumanizzata, le architetture sono modificate da distorsioni acquatiche, attraversate e vissute da personaggi dal forte contenuto simbolico. Nel caso di Roberto Pugliese, con "Unità minime di sensibilità", è l'ambiente sonoro al centro dell'indagine spaziale. L'opera riceve le informazioni dall'ambiente per poi rielaborarle e riprodurle, come un organismo vivente. Lo studio e il controllo dei fenomeni fisici e naturali, per svelare l'aspetto emozionale dell'evento, è invece il processo con cui Donato Piccolo mette in relazione natura e tecnologia. Sul delicato equilibrio tra casualità e controllo degli aspetti significanti e meravigliosi della natura si sviluppa anche il lavoro dei Quiet Ensemble. Un mondo inquietante, composto solo da formazioni di cristallo di sale, che ricreano uno spazio surreale e desertificato, è invece la visionaria rappresentazione dell'erosione del paesaggio profetizzata da Momoko Seto in "Planet A". Paul Thorel interpreta il paesaggio con una nuova produzione di fotografie, ritoccate a mano con pastelli e pigmenti.*





## CARLO BERNARDINI

### VUOTO SOSPESO



*Vuoto sospeso, intervento site specific, con cui Carlo Bernardini approfondisce e amplia la sua ricerca sperimentale basata sull'elemento spazio-luce, realizzando installazioni in fibre ottiche e sculture.*

*La forma astratta dell'opera è tesa a trasformare la percezione del luogo, inglobando lo spazio aereo nel complesso architettonico. «L'opera si appropria di un luogo imponendosi quale unica dominante, così come nella natura sono quelle pietre senza tempo, scolpite dal vento, incise dall'acqua e tinte dal sole.*

*La materia non è detto sia quella che sembra essere... può essere invece quella che non c'è...»*

*Carlo Bernardini*

*Tratto dal testo "La materia è il vuoto", Milano 2011*

*Vuoto sospeso,- a site-specific intervention with which Carlo Bernardini examines and enlarges his experimental research based on space-light; the work is made with a series of installations in fibre-optics and sculpture. The abstract forms of the work aims to transform the perception of a place, incorporating within the aerial element within the architectonic form. «The work takes over a place to become a dominant feature, as are those timeless stones in nature, modelled by the wind, cut by water and tinged by the sun. The material is not always what it appears to be... it can even be what it is not...»*

*Carlo Bernardini*

*Taken from the text "La materia è il vuoto" Milan 2011*

di Carlo Bernardini - 2013

Fibre ottiche a dimensione ambiente **produzione** Fondazione Romaeuropa

in foto La Rivincita dell'Angolo - 2011 - MACRO - Museo d'arte contemporanea di Roma



*Assenza, presenza e distorsioni acquatiche, in questa coreografia di fluidi, forze misteriose avvolgono le leggi fisiche e influiscono sul comportamento degli esseri viventi in spazi purificati. L'opera di Mihai Greco oscilla tra la video arte, il cinema, e l'animazione in 3D, il suo immaginario singolare mette in opera, in un'atmosfera "disumanizzata", delle visioni inquietanti attraversate da oggetti parassitari, da architetture modificate e personaggi simbolo. I suoi lavori esplorano le strutture e le genesi dell'ansietà: paesaggi distorti, minacce sconosciute, metamorfosi, luci al neon e alchimia si convertono in un universo video e animazione 3D.*

*Absence, presence and aquatic distortions; in this choreography of fluids, mysterious forces envelope the laws of physics and influence the behaviour of the living beings in a purified space.*

*The work of Mihai Greco oscillates between video art, cinema and 3D animation. Its singular imagery creates a "dehumanising" atmosphere of worrying visions crossed by parasitic objects, of modified architecture and symbolic characters. His works explore the structure and the creation of anxiety: distorted landscapes, unknown threats, metamorphosis, neon lighting and alchemy are converted into a video and 3D animated universe.*

## DONATO PICCOLO BUTTERFLY EFFECT



*Un semplice movimento di un insetto è capace di causare una catena di eventi generando un effetto fisico ed emotivo di portata fortemente maggiore. In questa scultura di Donato Piccolo il movimento di una farfalla elettronica produce un rumore che viene amplificato lungo tutta l'intera scultura, composta da tubi di metallici. Il suono della farfalla raggiunge l'estremità opposta, dove una struttura conica, all'apparenza uno speaker, lo amplifica e lo diffonde nello spazio.*

*A simple movement of an insect capable of creating a chain of events generating a physical and emotional effect of a much greater entity. In Donato Piccolo's sculpture the movement of an electronic butterfly produces a noise which is amplified along the entire length of the sculpture made of metal tubes.*

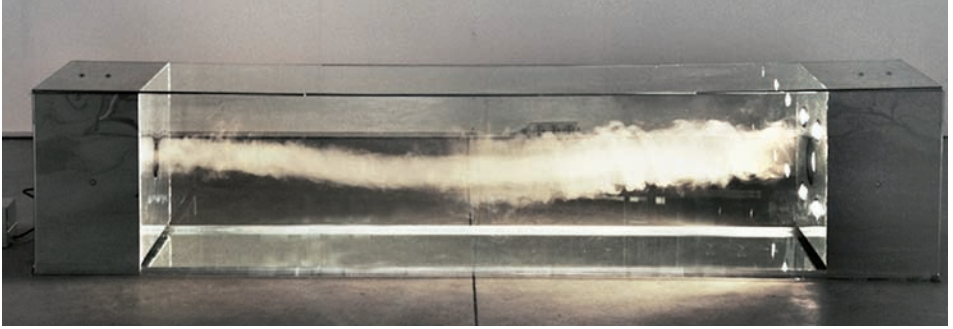
*The sound of the butterfly reaches the opposite end where a conical structure which appears like a speaker, amplifies the sound to the surroundings.*

di Donato Piccolo **scultura** 2012

Acciaio, ferro zincato, circuito elettrico ed elettronico, ali di farfalla, amplificatore, altoparlanti, microfoni coxx

courtesy Mario Mazzoli Galerie, Berlin **courtesy foto** Angelo Sabatiello

[galeriemazzoli.com/italiano/piccolo.html](http://galeriemazzoli.com/italiano/piccolo.html)



### TENORE DI FONDO

Un parallelepipedo di vetro genera al suo interno una colonna d'aria che gira su se stessa. Questa scultura d'aria si muove in relazione alla frequenza del rumore esterno ad essa. Oltre il fenomeno fisico l'artista ci invita a riflettere sull'aspetto emozionale dell'evento. Un approfondimento di un fenomeno che va ben oltre la riproduzione dello stesso. L'opera presentata da Donato Piccolo è infatti una scultura dinamica immateriale ma allo stesso tempo reale.

### NARCISO

Una struttura lunga due metri e sessanta genera al suo interno una colonna d'aria orizzontale che gira su se stessa. Questa forma quasi "immateriale" si muove in relazione al rumore esterno alla scultura.

Grazie a questo processo, la scultura composta d'aria, può essere modificata e personalizzata ogni volta. «Guardando fuori troviamo quello che in fondo è dentro di noi. Le forze della natura sono la manifestazione esterna di quello che accade nella nostra mente»  
Donato Piccolo

A glass rectangle generates within a column of air which turns around on itself. This air sculpture moves in relation to the music played by a CD positioned inside the same sculpture. As well as the physical phenomenon, the artist invites the viewer to reflect on the emotional aspect of the event.

A closer examination of a phenomenon which goes far beyond the repetition of itself. This work by Donato Piccolo is a dynamic sculpture, both immaterial and material at the same time.

A two metre sixty cm long structure which generates within itself a horizontal column of air which turns around on itself. This almost "immaterial" form moves in relation to the external noise outside the sculpture. Thanks to this process, the sculpture, being composed of air, is modified differently with the different external influences. «Looking outside we are able to see what is inside each of us. The natural forces are the external manifestation of what happens in our minds» Donato Piccolo

di Donato Piccolo **sculture** 2011  
**Tenore di fondo**

Acqua demineralizzata, nebulizzatore ad ultrasuoni, vetro, vetro riflettente, ferro zincato, aspiratore elicoidale, sistema di trasformazione segnale digitale in analogico. **courtesy** Museo MART di Trento e Rovereto, VAF-Stiftung, Francoforte

**Narciso**

Vetro, acqua demineralizzata, nebulizzatore ad ultrasuoni, ferro zincato, ventola, lampade alogene diacroniche, potenziometri, specchio, audio  
**courtesy** Galerie Mario Mazzoli

**foto** Fabio Paparelli

## ROBERTO PUGLIESE

### UNITÀ MINIME DI SENSIBILITÀ

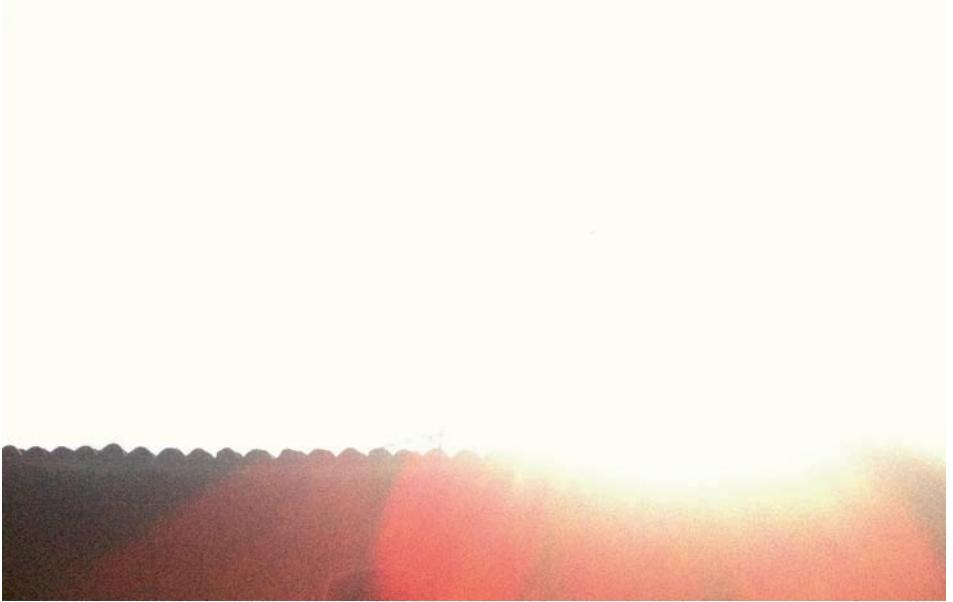


Una grande installazione interattiva sonora dove un “salice piangente nero” composto da centinaia di speakers sostenuti da lunghi cavi, riproduce i suoni ricavati dall’elaborazione dei dati atmosferici, registrati da sensori posti all’esterno dell’ambiente che la ospita. In “Unità minime di sensibilità”, l’interattività non è tra l’opera e il pubblico, ma tra l’opera e i fenomeni naturali. Al confine tra sound art, installazione e scultura, questo lavoro di Roberto Pugliese si adatta organicamente allo spazio espositivo; un rapporto simbiotico e organico come quello di una pianta nel suo habitat naturale.

A large interactive sound installation in which a “black weeping willow” composed of hundreds of speakers suspended from long cables, reproduces the sound elaborated from atmospheric data and recorded by sensors placed outside the area where it is located. In “Unità minime di sensibilità”, interactivity is not between the work itself and the spectator but more between the work and the natural phenomena. Somewhere bordering between sound art, installation and sculpture, Roberto Pugliese’s work adapts itself organically to the exhibition space; it created a symbiotic and organic relationship like that of a plant in its natural habitat.

di Roberto Pugliese, Unità minime di sensibilità, 2011 **installazione sonora interattiva site specific**  
Circuiti, computer, schede audio, speakers, connessione internet, cavi, dimensioni variabili  
courtesy Studio la Città, Verona foto © Michele Alberto Sereni partner tecnico Monacor Italia  
[robertopugliese.com](http://robertopugliese.com)





*“Il sole protetto” dei Quiet Ensemble è un’installazione inedita presentata in anteprima per questa edizione di Digital Life. Accompagnate dal proprio suono elettrico amplificato si illuminano alternativamente una serie di lampadine sospese a mezz’aria. La luce fioca risveglia l’istinto dei piccoli animali volanti, nascosti inizialmente dal buio che appena percepiscono il punto luminoso prendono il volo e si avvicinano al nucleo di luce e calore. La danza che i piccoli insetti compiono attorno al loro “sole protetto dal vetro” è ininterrotta, il momento di contatto fisico con la lampadina viene ripreso tramite un impianto di microfonaione che rende percepibile a orecchio nudo il delicato “concerto” composto dai movimenti casuali degli animali nell’aria.*

*“Il sole protetto” by Quiet Ensemble is an original installation presented for the first time as part of Digital Life. Accompanied by sound technicians, the sound is amplified and illuminated by a series of lights suspended in the air. The faint light awakens the instinct of small, flying animals hidden at first in the dark and which, as soon as they perceive the point of light, start to fly and move towards the source of heat and light. The dance of the small insects around their “glass enclosed sun” is interrupted in the moment when contact is made with the light bulb. An amplification system makes the sound of the delicate “concert” caused by the casual movements of the animals flying around audible to the bare ear.*

**MOMOKO SETO**

**PLANET A**



*Un film sperimentale che mostra un mondo inquietante, strano ma giocoso, composto solo da formazioni di cristallo di sale. Sale e acqua, due elementi molto semplici, ricreano uno spazio surreale e desertificato. Una visionaria rappresentazione dell'erosione del paesaggio, ma anche una richiesta di attenzione sui mutamenti ambientali irreversibili prodotti dall'essere umano. Un fenomeno ambientale, quello indagato da Momoko Seto, già in atto in alcune aree del pianeta, come per esempio nel Mare di Aral, di cui l'artista denuncia il processo di irreversibile desertificazione.*

*An experimental movie which shows a worrying and strange world which is at the same time fun, made only of salt crystals. Salt and water, two very similar elements, recreate a very surreal and desert-like space. A visionary representation of erosion of the landscape also a call for attention to irreversible environmental change made by men. Momoko Seto investigates an environmental phenomenon, already occurring in various areas of the planet such as the Aral Sea in which the artist denounces the irreversible process of desertification.*

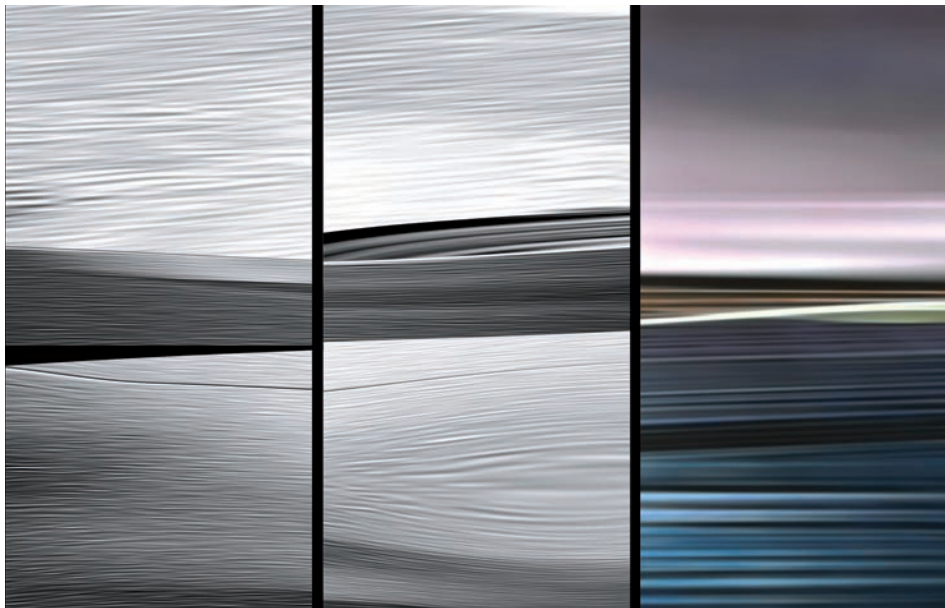


di Momoko Seto video 2008 Video HD, 7'40".

produzione Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

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

PAUL THOREL  
CORRENTI OBLIQUE CORRENTI LATERALI, 2013.



*Un insieme di polittici che rappresentano mari e paesaggi. Ognuno è composto da un numero variabile di elementi. Le immagini, di origine fotografica, sono stampate su carta con getto d'inchiostro e ritoccate a mano con pastelli e pigmenti.*

*A group of polyptychs which represent both land and sea. Each of the single works is composed by a variable number of elements. The images are created using photographic and digital techniques, inkjet printed and hand finished with pastels and color pigments.*

# DIGITALTALK

---

**5 NOVEMBRE**

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO "HOUR INTERVIEW" DI MAURO PICCINNI  
IN COLLABORAZIONE CON SGUARDO CONTEMPORANEO

**9 NOVEMBRE ORE 19:00**

SONIC ARTS AWARD 2013 - EVENTO DI SOUNDEX & MOORROOM  
[CALL 2013 / ESPOSIZIONE OPERE 2012 / ELECTRO-ACOUSTIC PERFORMANCE]

**19 NOVEMBRE**

1963 - 1973: ALLA RICERCA DELLA TV COME MEDIUM CREATIVO  
I PRIMI DIECI ANNI DEI PRIMI 50 ANNI DELLA STORIA DELLE ARTI ELETTRONICHE

**20 NOVEMBRE 18:00**

DIGITAL BLOOD, IL DIGITALE PER IL BENESSERE SOCIALE FUTURO  
A CURA DI DRACULAPP

---





## 1963 – 1973: ALLA RICERCA DELLA TV COME MEDIUM CREATIVO. I PRIMI DIECI ANNI DEI PRIMI 50 ANNI DELLA STORIA DELLE ARTI ELETTRONICHE

a cura di Marco Maria Gazzano



Nel 2013, dagli Stati Uniti all'Estremo Oriente passando per l'Europa, si festeggiano i primi 50 anni di storia delle "arti elettroniche": a partire da quel 1963 che ha visto l'artista coreano Nam June Paik firmare in Germania -all'interno del movimento Fluxus, con la complicità di John Cage e dei teorici dell'Expanded Cinema in relazione con le avanguardie artistiche europee- l'alba della "videoarte".

Digital Life partecipa al calendario internazionale degli eventi presentando un programma originale di opere video d'artista curato dallo studioso di cinema e storico delle arti elettroniche Marco Maria Gazzano (Università degli Studi Roma Tre/Dipartimento Filosofia, Comunicazione e Spettacolo). Opere rarissime dei primi dieci anni aurorali dell'audiovisivo d'artista in elettronica, scelte tra quelle di Maestri ormai "classici": tra i quali Paik stesso, Steina e Woody Vasulka, Bill Viola, Carlo Quartucci, Robert Cahen, Mario Sasso, Federica Marangoni, Fabrizio Plessi, Luca Patella. Opere scelte dall'archivio Kinema di Roma intorno a una peculiarità assai poco valorizzata nelle rivisitazioni critiche recenti sulla "videoarte" e la sua storia: l'interesse -molto creativo e molto sperimentale, ma non per questo privo di conseguenze sui linguaggi espressivi e le modalità comunicative della TV ufficiale- per la televisione. Per un'utopia creativa -e partecipativa- del medium TV. E per un'utopia estetica: esplicitamente orientata a rovesciare il modello (consolidato) di relazione con le (nuove) tecnologie, con pratiche artistiche, performative, di ripresa e montaggio, di costruzione del colore, di interferenza, di relazione col corpo e con il suono da allora diventate famose. Intervenendo sulla natura funzionale (oggettuale) come su quella sociale (comunicativa, relazionale) del medium TV: così come sulla forma dell'apparecchio televisivo stesso e dei suoi contenuti video e grafici. Per questi, tra gli altri motivi, la "videoarte" si è proposta -fin dai primi anni '60- come una estensione necessaria della nozione di arte, come di quella di "cinema", di "comunicazione" e di partecipazione. Un'anticipazione -profetica quanto sorprendente- della nostra epoca di convergenza digitale e della Rete.

# 1963 – 1973: RESEARCH INTO TELEVISION AS A CREATIVE MEDIUM. THE FIRST DECADE OF THE FIFTY YEAR-LONG HISTORY OF ELECTRONIC ART

a cura di Marco Maria Gazzano

*In 2013, from the United States to the Far East, passing through Europe, we celebrate the first 50 years of “electronic art”. “Video art” was born in 1963 with the arrival of the Korean artist Nam June Paik in Germany as a part of the Fluxus movement; it was to grow with the complicity of John Cage, the theorists of Expanded Cinema and the historical European avant-guard.*

*Digital Life is also part of this international calendar of events with an original programme of video art by renowned artists, curated by the electronic art and cinema historian, Marco Maria Gazzano (Università degli Studi Roma Tre/Department Philosophy, Communication and Entertainment).*

*Rare examples from the finest years of the Masters of audiovisual artists and chosen from a repertoire of electronic art works which have now become “classics”: the exhibition features works by the same Paik and others by Steina and Woody Vasulka, Bill Viola, Carlo Quartucci, Robert Cahen, Mario Sasso, Gianni Toti, Federica Marangoni, Fabrizio Plessi, Luca Patella. Works from the Rome-based Kinema archives have been selected on the basis of little appreciated peculiarity in recent reviews on “video art” and its history: this very creative and highly experimental research which was to influence other expressive languages and the very method of communication of the television system. A creative and participative utopia of the television medium.*

*And for an aesthetic utopia: it was specifically oriented to overturn the (consolidated) model of relations with (new) technologies, with art forms, performance, filming and post-production, colour construction, interference, relationship with the body and sound which, since then have now become well-known. It intervened on the functional (objective) as well as social (communicative, relational) elements of the television medium as indeed, on the form of the same television apparatus and on its video and graphics content. For these reasons, as well as others “video art” came to the forefront -in the early 60s- as a necessary extension of the notion of art, as had “cinema”, “communication” and participation previously. A veritable preview -both prophetic and surprising- of today’s convergence of the web and other digital-based technologies.*

## CONSIGLIO D'AMMINISTRAZIONE

**Monique Veaute** Presidente  
**Giovanni Pieraccini** Presidente Onorario  
**Guido Fabiani** Vice Presidente  
**Fabrizio Grifasi** Direttore

**Paola Berardino** Provincia di Roma  
Rappresentante **Roma Capitale** in attesa di nomina  
Rappresentante **Regione Lazio** in attesa di nomina  
**Franco Scaglia** Presidente Associazione Teatro di Roma  
**Bruno Cagli** Presidente dell'Accademia Nazionale di Santa Cecilia  
**Eric Tallon** Ambasciata di Francia  
**Susanne Höhn** Goethe-Institut Rom e Italia  
**Christine Melia** British Council  
**Juan Maria Alzina De Aguilar** Ambasciata di Spagna  
**Jean Marie Drot, Guido Improta, Gianni Letta, Andrea Mondello**  
**Andrea Pugliese, Sergio Scarpellini, Federico Sposato,**  
**Lorenzo Tagliavanti**

**Revisori dei conti**  
**Giuseppe Sestili** Presidente  
**Simone Maria D'Arcangelo**  
Rappresentante Mibac in attesa di nomina

## COMITATO D'ONORE

**Manuel Lobo Antunes** Ambasciatore della Repubblica del Portogallo  
**Christian B.M. Berlakovits** Ambasciatore d'Austria  
**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 Rep. Fed. di Germania  
**Patrick Hennessy** Ambasciatore d'Irlanda  
**Birger Riis-Jørgensen** Ambasciatore del Regno della Danimarca  
**Alain Le Roy** 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,**  
**Bruno Bartoletti, 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,**  
**Maria Luisa Spaziani, Vittorio Strada, Guido Strazza,**  
**Francesco Villari**

## STAFF ROMAEUROPA FESTIVAL 2013 E DIGITAL LIFE 2013

Direttore **Fabrizio Grifasi**

Responsabile amministrativa **Sonia Zarlenga**

Responsabile Risorse Umane e direttore Palladium **Valeria Grifasi**

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

Amministrazione  
**Giorgio Marcangeli** Contabile  
**Monica Drusian**

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  
**Maura Teofili** project manager  
**Laura Favero Fransos** segreteria di produzione  
**Luca Storari** produzione tecnica  
**Alfredo Sebastiano** responsabile tecnico Palladium  
**Raffaella Randon** stagista  
**Daniele Spanò** consulente artistico Digital Life  
**Pino Saulo/Rai Radio 3** programmazione artistica Viva!  
**Marco Iannuzzi/Brancalone** programmazione artistica Sensorialia

Marketing e Sviluppo **Claudia Cottrer**

Comunicazione e Vendite  
**Alessandro Gambino** responsabile  
**David Aprea** comunicazione  
**Eleonora Colizzi** copywriter (tirocinio)  
**Lara Mastrantonio** responsabile rapporti con il pubblico  
**Francesca Franzero** box office  
**Ludovica Laruffa, Giulia Messia, Claire Dorey**

Pubbliche Relazioni **Camilla Andreani**

Consulente Marketing **Michele Cosola**

Ufficio stampa  
**Francesca Venuto** responsabile  
**Matteo Antonaci, Giulia Di Giovanni**

Information technology, fotografo **Piero Tauro**  
Consulenza fiscale e amministrativa **Gianluca Galotti**  
Consulente del lavoro **Studio Associato di Carmela La Pica**  
e **Valeria Zancla**

Fondazione Romaeuropa Arte e Cultura

Via dei Magazzini Generali 20/A - 00154 Roma +39 06 45553000

## MACRO - MUSEO d'ARTE CONTEMPORANEA ROMA

**Giovanna Alberta Campitelli** Direttore ad interim

**Tina Cannavacciuolo con Anita Valentina Fiorino** Coordinamento tecnico amministrativo e organizzativo della struttura

**Mara Freiberg Simmen** Ufficio mostre

**Maria Bonmassar e Ludovica Solari con Chiara Valentini** Ufficio Stampa e Comunicazione

---

## MAXXI - MUSEO NAZIONALE DELLE ARTI DEL XXI SECOLO

**Giovanna Melandri** Presidente

**Francesco Spano** Segretario Generale

**Anna Mattiolo** Direttore MAXXI Arte

**Monia Trombetta** Assistant curator

**Claudia Reale** Coordinamento allestimento

**Beatrice Fabbretti, Annalisa Inzana, Prisca Cupellini** per Ufficio stampa e Comunicazione

## RINGRAZIAMENTI E CREDITS

Hanno reso possibile il Romaeuropa Festival 2013 e Digital Life 2013 – Liquid Landscapes

**Massimo Bray** Ministro per i Beni e le Attività Culturali

**Nicola Zingaretti** Presidente Regione Lazio

**Umberto Postiglione** Commissario Straordinario Provincia di Roma

**Ignazio Marino** Sindaco di Roma Capitale

**Mario Panizza** Magnifico Rettore Università Roma Tre

**Salvo Nastasi** Direttore Generale per lo Spettacolo dal Vivo, Ministero per i Beni e le Attività Culturali

**Lidia Ravera** Assessore alla Cultura della Regione Lazio

**Flavia Barca** Assessore alla Cultura, Creatività e Promozione Artistica

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

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

**Franco Bernabè**

**Marcella Logli** Direttore Corporate Identity & Public Relations e Segretario Fondazione Telecom Italia

**Desideriamo esprimere il nostro ringraziamento per la complicità artistica e progettuale che ha permesso di realizzare tanti progetti comuni:** Anouk Aspisi, Federica Bianchi, Beatrice Bordone Bulgari, Luigi Guidobono Cavalchini Garofoli, Eric Pigent, Roberto Pisoni, Eric Tallon, Laura Tassinari, Natalia Trébik, Associazione MacroAmici onlus

**Comitato Scientifico Digital Life 2013 – Liquid Landscapes:**

**Monique Veaute** Presidente Fondazione Romaeuropa, **Alain Fleischer** Direttore Le Fresnoy, **Bartolomeo Pietromarchi** critico e curatore, **Fabrizio Grifasi** Direttore Fondazione Romaeuropa, **Daniele Spanò** Consulente artistico Fondazione Romaeuropa

**Desideriamo esprimere il nostro ringraziamento ai musei, gallerie e istituti che hanno reso possibile la presentazione di alcune opere a Digital Life 2013 – Liquid Landscapes e in particolare:**

Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, MACRO – Museo d'Arte Contemporanea Roma,

MAXXI – Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo, Galerie RX – Paris, Les Film du Poisson, Galleria Magazzino - Roma,

Galerie Mario Mazzoli, Galleria d'Arte Studio La Città, Galleria Massimo Minini, Galleria z2o, Museo MART di Trento e Rovereto,

VAF–Stiftung, Francoforte