

# DIGITALIFE<sup>2</sup>

ARTE | INDUSTRIE | INCONTRI | SUONI



PROMOSSO DA



IN COLLABORAZIONE CON

CON IL SUPPORTO DI



MEDIA PARTNER



SPONSOR TECNICI



CONTENUTI MULTIMEDIALI

IN NETWORK CON



# DIGITALIFE<sup>2</sup>

**ARTE | INDUSTRIE | INCONTRI | SUONI**

**ROMA | 26 OTTOBRE - 11 DICEMBRE 2011  
EX GIL | LARGO ASCHIANGHI 5 | TRASTEVERE**

# IL REALE, IL MERAVIGLIOSO, IL FANTASTICO

In un saggio pubblicato nel 1925 sul terzo numero di *La rivoluzione surrealista*, organo ufficiale del movimento, Louis Aragon, nell'esplorare fotografia e cinema sosteneva che quelle tecniche all'epoca moderne fossero anche le migliori per esprimere la sensibilità contemporanea.

Potremmo convenire che, se le nuove tecnologie di oggi hanno trasformato il nostro modo di vivere oltre che vedere e comunicare, la creazione artistica ha trasformato la valanga di immagini e informazioni per ricostruire gli universi sensibili del nostro tempo.

Scrivo nel 1925 Aragon: «La realtà è l'apparente assenza di contraddizione. Il meraviglioso è la contraddizione che appare nel mondo reale... il fantastico, l'aldilà, il sogno, la sopravvivenza, il paradiso, l'inferno, la poesia, altrettante parole che stanno a significare il mondo concreto».

Questo «senso del meraviglioso quotidiano» ci è dato oggi da artisti che si sono impossessati delle tecnologie per trasformare il reale nel meraviglioso, aprirci a un fantastico che fa oscillare verso il sogno o l'incubo o che piuttosto rivela il mondo astratto delle forme all'opera nell'universo.

Digital Life 2 è parte di un percorso che la Fondazione Romaeuropa Arte e Cultura ha intrapreso da diversi anni a partire dalle arti dello spettacolo. Così, artisti diversi come Robert Lepage, La Fura dels Baus, Santasangre, Saburo Teshigawara o Masbedo con *Glíma* hanno saputo creare un mondo fantastico utilizzando le immagini per plasmare nuovi ambienti. Il lavoro sulla memoria che Romeo Castellucci ha portato avanti nei suoi film sulla *Tragedia Endogonidia*, le installazioni performative di Jan Fabre o quelle di William Forsythe mettono il pubblico in una relazione molto inusuale con il mondo dello spettacolo. Sono ricerche tra loro diversissime, unite tuttavia nell'esplorazione dei limiti che le nuove tecnologie hanno permesso di immaginare.

L'universo della musica digitale con artisti come Alva Noto, Martux\_M, Ryoji Ikeda, Jamie Lidell, Christian Fennesz -parte importante del programma di Romaeuropa dal 2002 a oggi- rappresenta uno scarto dal modo tradizionale di mettere in scena i concerti. Abbiamo constatato che le stesse modalità produttive cambiano: nei mesi precedenti al loro concerto a Roma del 2005,

Sakamoto a Tokyo e Alva Noto a Berlino lo avevano preparato lavorando tramite internet, sperimentando così una rivoluzione nella pratica compositiva in simbiosi con la globalizzazione degli scambi.

La presenza dell'immagine che interagisce con il suono infine si è rapidamente affermata, rendendo ardua una categorizzazione schematica delle opere come musicali, sceniche e così via.

Grazie all'eterogeneità delle tecniche, delle discipline e degli artisti, Digital Life 2 enfatizza il potere trasgressivo ed eversivo delle immagini. La mostra vuole proprio marcare il passaggio dalla "realtà" al "meraviglioso" e al "fantastico" come recita il sottotitolo. È attraverso un lavoro di destrutturazione che Quayola agisce sull'immagine di un'opera della tradizione alla maniera di Derrida nelle sue letture, facendo sì che l'arte digitale interroghi l'arte classica. Per altri versi questo lavoro di Quayola potrebbe essere accostato con l'installazione di Felix Thorn, bizzarra scultura di oggetti sonori che l'artista ha creato con elementi di recupero di strumenti musicali e scorie di oggetti di uso quotidiano, il tutto funzionante come un'orchestra guidata dal computer con cui Felix Thorn ha programmato la partitura.

Un'immagine o un fatto "reale" è per molti artisti l'innescò per procedimenti di elaborazione e creazione molto diversi. La Spada e Kurokawa giocano sulla contraddizione, facendola apparire nel reale per enfatizzarla fino ad astrarla dalle "immagini naturali" che sono all'origine della loro ispirazione.

Se sul palco i Masbedo ci danno la chiave per comprendere la trasformazione delle immagini, l'installazione, creata per l'evento, stravolge un paesaggio reale in un racconto dai significati narrativi aperti, irriducibili a un discorso univoco.

Marina Abramović ci presenta una gigantografia di una delle sue più memorabili performance; viceversa Christian Marclay propone allo spettatore la storia quotidiana di una coppia attraverso i suoni che si possono origliare da dietro una porta.

In una direzione del tutto diversa si pone il nucleo radicale e astratto dell'installazione di Carsten Nicolai: un paradigma dell'arte in cui la scienza opera alla maniera degli "oggetti matematici" di Man Ray. L'installazione di

Daniele Spanò *Safety distance* propone una riflessione distanza/vicinanza dalle forti implicazioni sociali. Devis Venturelli, vincitore dell'edizione di Romaeuropa Webfactory 2011 sarà presente con due opere dal titolo *Lezione di Tiro* e *Superfici fonetiche*.

Il passaggio dalla scena al museo, dal rischio dell'effimero alla trappola di un attraversamento stabile è un affrancamento che gli artisti hanno sempre tentato. La trasversalità delle pratiche, l'ovvietà di false rivoluzioni culturali annunciate non è un'idea nuova e non comporta meno rischi. Ad alcuni riesce, in particolare a Jan Fabre che vive una straordinaria carriera sia come coreografo e regista, sia come artista visivo. Come parte di Digital Life 2, Saburo Teshigawara realizza un sogno: quello della prossimità tra danzatore e spettatore, abbattendo la barriera tra il palco e il pubblico. L'interattività fa parte della storia dello spettacolo partecipato che abbiamo sperimentato, per esempio con il Living Theater, e introduce l'elemento della casualità nel lavoro artistico: il collettivo Santasangre + The Pool Factory presenterà una poesia in cui l'apparizione di immagini tridimensionali sarà affidata ai movimenti degli spettatori. Fare uscire dall'ordinario, dal quotidiano, le immagini fantastiche di tutti i giorni è l'opposto dell'improvvisazione e del dilettantismo. Dietro la creazione vi è la creatività di ingegneri, ricercatori, professionisti del settore che producono non solo macchine, ma soprattutto algoritmi e formule –che sono il cuore di ogni software– per trasformare le nostre relazioni, confondere realtà e immaginazione, e mettere in loop l'aleatorio. Alcune di queste officine creative hanno preso parte al percorso Digital Life 2: BCAA e Cattid.

Parafrasando André Breton quando si riferisce ai collage di Max Ernst potremmo dire che abbiamo cercato di realizzare "l'accoppiamento di due realtà in apparenza non associabili su un piano che apparentemente non gli si addice". Digital Life 2 vuole fare da specchio a «un periodo di transizione dove la realtà si mescola con l'irreale ad ogni passo»\*.

**Monique Veaute**, Presidente della Fondazione Romaeuropa  
**Fabrizio Grifasi**, Direttore della Fondazione Romaeuropa

\*Mac Orlan *Dans la photographie et le fantastique social*, novembre 1928



# THE REAL, THE MARVELOUS, THE IMAGINARY

In an essay published in 1925 in the third issue of “The Surrealist Revolution”, official organ of said movement, Louis Aragon, in exploring photography and cinema, claimed that those techniques, which were modern at the time, were also the best for expressing contemporary sensibility.

We can agree that while today’s new technologies have transformed our way of life as well as our way of seeing and communicating, artistic creations have transformed the deluge of images and information to reconstruct perceptible universes in our era. In 1925 Aragon wrote: «Reality is the apparent absence of contradiction, the marvelous is the eruption of contradiction within the real... the imaginary, the afterworld, dreams, survival, heaven, hell, poetry, are other words that represent the concrete world».

This «daily sense of wonderful» is now given to us by artists who’ve taken hold of technologies in order to transform the real into wonderful, in order to create an imaginary world that oscillates between dreams and nightmares or rather reveals the abstract world of shapes working in the universe.

Digital Life 2 is part of a journey that Fondazione Romaeuropa Arte e Cultura began to undertake a few years ago with the performing arts. Thus, various artists like Robert Lepage, La Fura dels Baus, Santasangre, Saburo Teshigawara, and Masbedo with *Glíma*, were able to create imaginary worlds by using images to shape new environments. Romeo Castellucci’s use of memory in his *Tragedia Endogonidia* films, Jan Fabre’s living installations, or William Forsythe’s works, create an unusual interaction between the audience and the world of performing arts. Vastly different pursuits connected nonetheless by their exploration of the limits which new technologies have allowed us to envision. The universe of digital music, with artists like Alva Noto, Martux\_M, Ryoji Ikeda, Jamie Lidell, Christian Fennesz, -an essential part of the Romaeuropa festival from 2002 till this day- represents a deviation from the traditional way of staging concerts. As we observed, even the creative process itself changed: months before their 2005 concert in Rome, Sakamoto in Tokyo and Alva Noto in Berlin collaborated on their performance via Internet, thus experimenting with a revolutionary compositional process in symbiosis with the globalization of their exchange.

The presence of images interacting with sounds flourished rather quickly, making it difficult to schematically categorize these works as musical, scenic, and so on. Thanks to the heterogeneity of techniques, disciplines, and artists, Digital Life 2 underscores the transgressive and subversive power of images. This event aims to accentuate the passage from “real” to “wonderful” to “imaginary”, as previously stated. Through the process of deconstruction, Quayola manipulates classical works, much like Derrida in his texts, so that digital art dialogues with classical art. On the other hand, Quayola’s work could be paired with a Felix Thorn installation, a bizarre sculpture of sonorous objects created by the artist out of scraps of musical instruments and everyday discarded objects, which together work like a seamless orchestra directed by the computer Felix Thorn used to program the score.

For many artists, a “real” image or occurrence is the trigger for many different elaborative and creative processes. La Spada and Kurokawa wrestle with contradiction, bringing it into reality in order to highlight it and then abstract it from “natural images”, which are the roots of their inspiration.

While on stage, Masbedo give us the key to understand the transformation of images, the installation created for the event overturns a real landscape in a story with open narrative meanings which can’t be reduced to an univocal discourse.

Marina Abramović presents us with a photo mural of one of her most memorable performances; while Christian Marclay presents us with the day-to-day story of a couple by means of sounds that can be overheard through a closed door.

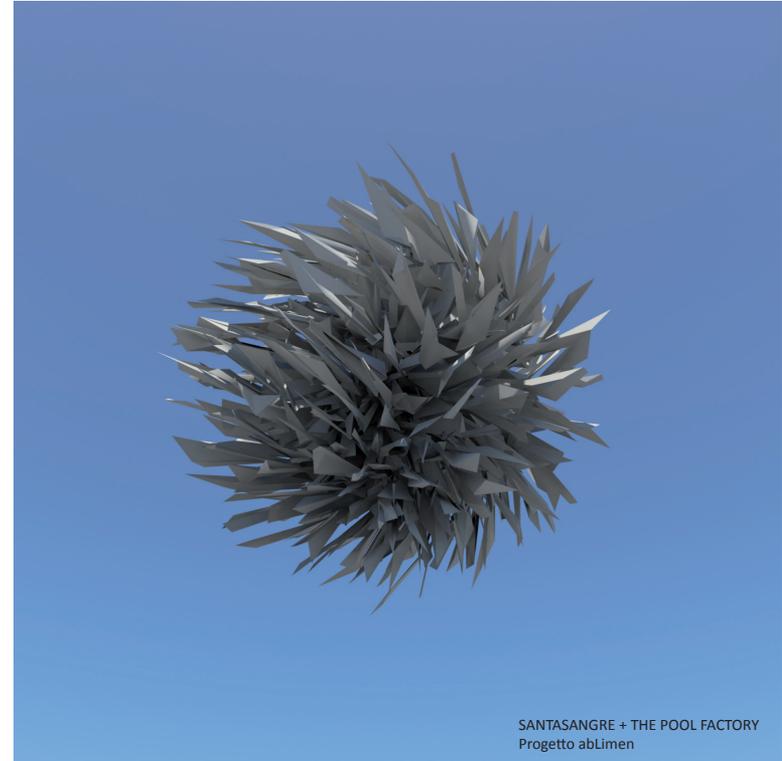
Carsten Nicolai’s installation, with its radical and abstract core, takes a totally different approach: a paradigm of art in which science is implemented much like Man Ray’s “Mathematical Object”. Daniele Spanò’s installation, *Safety Distance*, offers a distance/nearness musing with serious social implications. Devis Venturelli, winner of the 2011 Romaeuropa Webfactory, will be present with two works entitled *Lezione di Tiro* and *Superfici fonetiche*.

The passage from the scene to museums, from the risk of ephemerality to the ensnarement of a stable crossing, is an something that artists have always attempted. The transversality of techniques, the obviousness of false announced cultural revolutions is not a new idea nor does it entail fewer risks. Some are able to pull it off, in particular Jan Fabre, who has an extraordinary career as a choreographer, director, and visual artist. As part of Digital Life 2, Saburo Teshigawara will fulfill his dream of proximity between dancer and viewer, knocking down the barrier between the stage and the audience. Interactivity is part of the participatory performing arts we've experimented with (for example with Living Theater), and it introduces an element of unexpectedness into the artistic activity: the Santasangre collective + The Pool Factory will present a poem with three-dimensional images that will be created by the movements of the viewers.

Extracting everyday imaginary images from the ordinary, from the quotidian, is the opposite of improvisation and dilettantism. Behind the creation lies the creativity of engineers, researchers, field professionals who not only produce machines but also algorithms and formulas- the basis of all softwares- in order to transform our relationships, confuse reality and imagination, and set an aleatory loop in motion. A few creative laboratories that joined the Digital Life2 journey: BCAA and Cattid.

Paraphrasing André Breton in reference to Max Ernst's collages, we could say that we tried to "couple two apparently uncoupleable realities on a plane apparently unsuitable to them". Digital Life 2 wants to reflect «a period of transition where reality blends with the unreal every step of the way»\*.

**Monique Veaute**, President of Fondazione Romaeuropa  
**Fabrizio Grifasi**, General Director of Fondazione Romaeuropa



SANTASANGRE + THE POOL FACTORY  
Progetto abLimén

\*Mac Orlan *Dans la photographie et le fantastique social*, novembre 1928



# UN PERCORSO CHE TRAGUARDA IL FUTURO

Telecom Italia è da diversi anni il partner principale della Fondazione Romaeuropa. Una collaborazione che nasce dalla condivisione di una missione: consentire al pubblico di entrare in contatto con il meglio delle arti contemporanee legate alla sperimentazione creativa. In questi anni Telecom Italia ha interpretato questa missione offrendo le sue conoscenze e tecnologie al servizio di progetti che esaltassero l'identità esploratrice della Fondazione: un'identità che si esprime nel voler essere sempre all'avanguardia e nel voler rappresentare e descrivere in tutta la sua complessità e la sua eterogeneità il panorama artistico contemporaneo. Questa voglia di esplorare il futuro è parte integrante del DNA del nostro Gruppo e rappresenta uno dei principali stimoli che animano le persone che lavorano in Telecom Italia. Il ruolo che la Fondazione Romaeuropa riveste nel contesto artistico in termini di promozione, divulgazione e diffusione di opere contemporanee che fanno fatica a farsi conoscere dal grande pubblico, Telecom Italia lo svolge nel campo delle tecnologie dell'informazione.

Nel nostro caso si tratta di avvicinare e di far appassionare i cittadini alle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. Si tratta cioè di rendere accessibile e alla portata di tutti (da un punto di vista economico e di conoscenze informatiche di base) un futuro che in termini di tecnologie è già in gran parte realtà.

All'interno della nostra pluriennale collaborazione, il progetto Digital Life 2 rappresenta un ulteriore punto di incontro. La peculiarità di questo progetto emerge nello spirito innovativo, nella dinamicità, e nel voler essere, più che una semplice mostra o spazio espositivo, un vero e proprio percorso che riguarda il futuro. Tutti aspetti in cui Telecom Italia si riconosce. Il progetto Digital Life 2 emerge come un laboratorio multimediale digitale, un laboratorio nel quale si esplorano le possibilità e i mezzi creativi offerti dalla comunicazione digitale. Vi è quindi un perfetto parallelismo con quel laboratorio di soluzioni digitali alla diretta portata di cittadini, imprese e istituzioni che vuol essere Telecom Italia: un laboratorio sperimentale ma al tempo stesso concreto, aperto e interattivo, un laboratorio che trae gli stimoli della propria attività di ricerca dal confronto quotidiano con i territori nei quali opera, con i propri clienti, ma anche con le forme più innovative della creatività contemporanea.

**Dr. Franco Bernabè**

Presidente Esecutivo Telecom Italia

*Telecom Italia has been Fondazione Romaeuropa's main partner for several years now. A collaboration that arises from a shared mission: to enable the general public to come into contact with the best of contemporary arts associated with creative experimentation. In recent years, Telecom Italia upheld this mission by offering its knowledge and technology to projects that exalt the Fondazione's exploratory spirit: a spirit which expresses itself by wanting to be on the cutting edge, by wanting to represent and display the contemporary art panorama in all of its complexity and diversity.*

*This desire to explore the future is an essential part of our Group's DNA and it reflects one of the main stimuli that inspires those who work for Telecom Italia.*

*Fondazione Romaeuropa has the role of promoting, exposing, and spreading contemporary art works which have struggled to make it to the public eye, while Telecom Italia carries out this role in the realm of information technology. In this case, it's about attracting people and interesting them in the potentials of new technologies. Thus, we aim to make the future which, technologically speaking is already a reality, accessible and reachable for everybody (both economically and in terms of basic computer knowledge). Within our long-term collaboration, the Digital Life 2 project represents an additional meeting point. This project's peculiarity comes to light through its innovation, dynamism, in wanting to be more than just a simple exhibit or exhibition space, but rather a true and tried avenue moving toward the future. All aspects that Telecom Italia identifies with. Digital Life 2 emerges as a digital multimedia laboratory, a laboratory in which creative possibilities and means offered by digital communication are explored. Thus, there is a perfect parallelism between that laboratory of digital solutions within reach for all people, companies, and institutions and the laboratory Telecom Italia would like to be: an experimental but at the same time, concrete, open, and interactive laboratory which gathers momentum from its daily encounters with the areas in which it operates, with its clients, but also with more innovative forms of contemporary creativity.*

**Franco Bernabè**

Chairman and CEO Telecom Italia



RYOICHI KUROKAWA  
RHEO-5 HORIZONS

# ARTE CONTEMPORANEA E INNOVAZIONE PER IL RILANCIO DEL TERRITORIO

Sensibilità verso l'arte contemporanea, sguardo verso l'innovazione, promozione culturale internazionale, rilancio del talento del nostro territorio: sono questi i motivi che ci hanno spinto a sostenere Digital Life 2 e ad ospitare il percorso espositivo presso lo Spazio Ex-Gil, un piccolo gioiello di architettura razionalista dell'architetto Moretti che la Regione Lazio vuole valorizzare per renderlo un punto di riferimento dell'arte contemporanea della Capitale.

Ed è proprio da una richiesta della Regione che è nata l'idea di affiancare a importanti opere internazionali, nuove opere scaturite dall'incontro fra talenti di casa nostra e giovani, dinamiche, creative imprese attente alle nuove frontiere della innovazione tecnologica e alla sua capacità di incontro con l'arte visiva e l'entertainment: imprese che in qualche caso sono cresciute con il sostegno di società regionali impegnate a supporto del settore. Non a caso la mostra sarà anche l'occasione per una serie di incontri sul tema della innovazione digitale, della creatività e dell'arte in rapporto al sistema d'impresie laziale dell'audiovisivo, alle nuove frontiere sul web e al costituendo Distretto del Digitale e delle Industrie Creative.

L'attenzione verso l'innovazione e il talento non sarà solo motivo di interesse per la promozione e una grande opportunità per il talento artistico e tecnologico della Regione, ma avvicinerà una platea di giovani alla sensibilità artistica che ritroviamo nelle installazioni che verranno esposte nella rassegna. Auguro dunque a Digital Life di attrarre verso l'arte contemporanea una sempre più ampio pubblico, formato da quei mondi e quelle generazioni che trovano interesse e passione verso il mondo digitale.

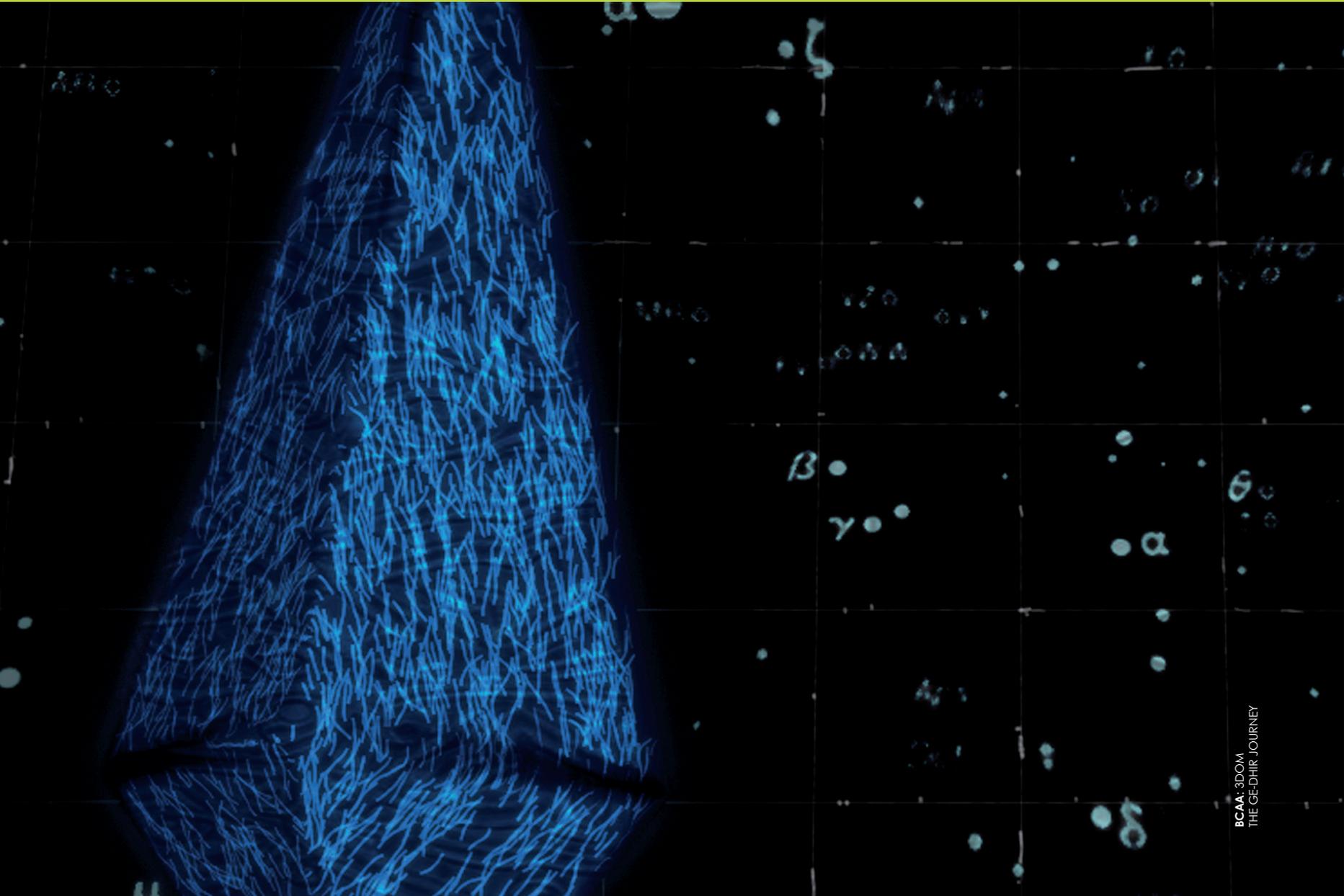
**Fabiana Santini**

Assessore Cultura, Arte e Sport della Regione Lazio

*Sensitivity toward contemporary art, focus on innovation, international cultural promotion, revival of local talents: these reasons prompted us to support Digital Life 2 and to host the exhibition in Spazio Ex-Gil, a rationalist architectural gem by the architect Moretti, which the Lazio region would like to promote and render a reference point for the capital's contemporary art scene. From the Lazio region's solicitation came the idea of juxtaposing important international works with new works, fruits of the encounter between new local talents and young, dynamic, creative firms attuned to technological innovation and its application within visual arts and entertainment: firms which, in some cases, grew thanks to the support of state-owned companies dedicated to sponsoring such activities. In fact, along with the exhibition, there will be a series of talks about digital innovation, about creativity, and about art in relation to Lazio's audiovisual companies, to new online frontiers, and to the future Digital District and Creative Industries District. The focus on innovation and on talent will be interesting to promote and will be a great opportunity for the region's artistic and technological talents, it will also expose an assemblage of young people to the artistic sensitivity found in the exhibition's installations. Therefore, I hope Digital Life 2 will attract more and more people toward contemporary art, people from worlds and generations that are interested in and passionate about the digital world.*

**Fabiana Santini**

Councilor for Culture, Art, and Sports in the Lazio Region



# RICERCA ED IMPRESA A SUPPORTO DELL'ARTE DIGITALE

Filas, in quanto ente gestore del Distretto Tecnologico dei Beni e delle Attività Culturali del Lazio (DTC), non poteva mancare a Digital Life 2, prestigioso laboratorio sul futuro dell'arte contemporanea e del digitale. Il DTC supporta l'arte contemporanea con l'obiettivo di sviluppare le potenzialità del rapporto tra arte e scienza, tra creatività e hi-tech, riconoscendo un ruolo primario alla "Digital Art", fornendo opportunità soprattutto ai giovani e a un'imprenditorialità di nuova generazione, attraverso lo stimolo alla creazione di valore aggiunto, all'occupazione e al networking tra ricerca e imprese.

All'interno di Digital Life 2, Filas presenterà le attività del progetto Lazio Futouring come best practice territoriale nella gestione e implementazione delle attività del DTC. Saranno inoltre illustrate le iniziative del DTC a sostegno dell'Arte Digitale come strumento di Marketing Territoriale.

Fiore all'occhiello del percorso espositivo sono due coproduzioni rese possibili grazie all'apporto di Filas e che vedono lavorare assieme realtà solitamente distanti e distinte. La prima coproduzione, realizzata da Santasangre e da Pool Factory, è il *Progetto abLimen*, un'opera visuale di olografia dinamica che ha come protagonisti inconsapevoli i visitatori della mostra (utilizzando tecnologia Rfid). La seconda, realizzata da BCAA è rappresentata dal *The Ge-Dhir Journey*, un sistema che, grazie alla tecnologia 3Dom, riconosce posizione e movimenti dei visitatori e crea eventi interattivi ad hoc.

**Ing. Laura Tassinari**  
Direttore Generale FILAS

*FILAS, In its role as both inventor and manager of the Technological Pole of the Heritage and Cultural Activity (DTC) of the Latium territory, could not be absent at Digital Life 2, the prestigious laboratory on the future of contemporary and digital art. The objective of the DTC is to offer support for the contemporary art sector and to develop and reinforce the relationship between art and science, between creativity and hi-tech, recognising a leading role of "Digital Art" in providing opportunity is focused on the young generations and in particular is channelled through the entrepreneurship of these new generations by stimulating creation, added value, new occupations and networking between the corporate and research sectors.*

*Within Digital Life 2, Filas will present the project Lazio Futouring as a model of territorial best practices for the management and implementation of the activities of the DTC. A presentation of the initiatives of the DTC in support of Digital Art as an instrument for Marketing of the Territory will also be held.*

*The highlight of the exhibition are two co-productions identified by Filas and which unite two normally distinct realities in a productive working relationship. The first is Progetto abLimen by Santasangre and The Pool Factory, which present a visual work of dynamic holograms which has as the protagonist the unsuspecting visitors to the exhibitions (using Rfid technology). The second is represented by The Ge-Dhir Journey, by BCAA, a system which applies 3Dom technology to recognize the position and movement of the visitor and creates ad hoc interactive events.*

**Eng. Laura Tassinari**  
General Director FILAS

# ORA.

È proprio il fantastico ad operare nelle immagini che scopriamo in Digital Life 2. Ciò che ha guidato la nostra scelta delle opere esposte è che esse sconvolgono la realtà. Al di là della percezione immediata di immagini di natura o di corpo, esse ci attirano in un mondo astratto perfettamente visibile ma irreali. Vedere ciò che non esiste. Impossibile ridurre queste opere a un discorso univoco. Esse rifiutano il nulla delle descrizioni e la pura informazione. Che sia l'immaginario dell'artista a mobilitarsi può sembrare ovvio, che esso riesca a trascinarci alla stregua di Tim Burton o di *Alice nel paese delle meraviglie* oltre le frontiere del mondo reale in uno slittamento in cui il vero si mescola al falso, è un gesto che appartiene alla nostra contemporaneità.

L'uso degli strumenti del nostro tempo – le nuove tecnologie – consente un approccio in cui “il reale si mescola ad ogni passo all'irreale” e non è probabilmente un caso se le immagini presentate sono quasi tutte in movimento (film, video 3d...), trasformate, rielaborate, montate nell'ambito di dispositivi che ne offrono un approccio onirico. Le fotografie sono invece delle istantanee, momenti catturati di una storia raccontata altrove. Altro paradossale, la mostra si svolge al buio, la luce proviene dagli schermi, forzando l'illusione del sogno e la percezione delle forme quasi fantomatiche.

Il riferimento ai surrealisti e più particolarmente a Louis Aragon, al quale abbiamo preso in prestito il titolo della mostra, non è casuale. Immaginate il grande poeta degli anni '20 che percorre Parigi con un barometro e un termometro sotto un braccio e un microscopio e una “piccola kodak” sotto l'altro per esplorare il mondo visibile e scorgervi i nuovi miti, come ci narra lui stesso ne *Il contadino di Parigi*. A quei tempi, cinema e fotografia gli appaiono (e non solo a lui, ma anche ai suoi amici surrealisti: André Breton, Man Ray, Paul Éluard, Henri Cartier-Bresson, Luis Buñuel, René Magritte...) come altrettanti nuovi strumenti che consentono di vedere ciò che il nostro occhio non sempre riesce a scorgere: la meraviglia che si cela nei paesaggi, nei corpi e negli oggetti.

Si sarebbero riconosciuti in Digital Life 2?

“Ogni immagine ci costringe ogni volta a rivedere tutto l'universo” dice ancora Aragon. La mostra Digital Life 2, “il reale, il meraviglioso, il fantastico” riguarda la creazione artistica che usa le tecnologie come i pittori usano il colore, la tela o qualsiasi altro strumento che li stimoli a realizzare nuove opere. Né fascino particolare, né disprezzo, soltanto una gran curiosità sulla capacità di resistere e di creare dell'artista confrontato all'irrompere delle immagini.

L'installazione video dei Masbedo ci mostra un sorprendente lavoro di decomposizione, la gioia della scoperta e il terrore della conoscenza. Eppure, il paesaggio onirico delle coste inglesi, le distese verdi a strapiombo sulle scogliere sono lo scenario di una morte annunciata che gli artisti trasformano in un caleidoscopio di immagini in grado di spezzare il racconto.

La tecnica veloce, con un effetto di distanza che abbina la matematica all'astrazione, di *Aoyama space*, turba lo sguardo alla stregua delle sculture cinetiche. Le immagini e i suoni dell'installazione di Carsten Nicolai sembrano così rivelarci degli “oggetti matematici”.

Su un piano più figurativo, il corpo diventa oggetto di una ricerca che gioca con una realtà, una rappresentazione che nega, cancella o trasforma. Marina Abramović, presentata in una fotografia a grandezza naturale, è però assente. E ciò è paradossale per una donna resa solitamente insostituibile da un corpo concepito come oggetto artistico. Eppure, per il suo formato, quest'autoritratto – traccia della sua performance *Biography remix* – ci restituisce un'illusione del reale. Il coreografo Saburo Teshigawara è presente con l'installazione video *Double district*, opera che mette il visitatore a contatto diretto con l'immagine in 3D del corpo del ballerino, annullando la consueta distanza che lo separa dallo spettatore quando lo vede sul palcoscenico. Una presenza/assenza resa ancor più sorprendente dalla tridimensionalità. La vera realtà, ci dice Teshigawara, non è forse il moltiplicarsi delle illusioni?

I corpi diventano definitivamente virtuali nell'installazione di Spanò *Safety distance*, che lascia apparire soltanto le orme dei passi di visitatori invisibili occupati a contemplare una forma luminosa e sonora che cresce in modo esponenziale al centro di un cerchio immaginario.

Il collettivo artistico Santasangre+The Pool Factory azzarda la creazione di una forma aliena che il corpo dei visitatori trasformerà progressivamente durante la durata della mostra. Un'interazione aleatoria di cui seguiremo l'evolversi lungo la rassegna.

Nel dissolversi delle forme del paesaggio e nella ricomposizione astratta, Kurokawa con *Rheo: 5 horizon* e Quayola con *Strata # 4* si confrontano, il primo con dei paesaggi reali, il secondo con due tele d'autore, creando ciascuno l'illusione di una realtà che si trasforma via via dall'interno. Kurokawa trasfigura la realtà e sembra riportarci verso il caos originario del mondo in un flusso costante di immagini e suoni.

Quayola ci offre a sua volta, in modo diverso, l'illusione di confrontarsi con un mondo perfetto lavorando a partire dalle opere di Rubens e Van Dyck. Eppure, le immagini si destrutturano velocemente, rivelando composizioni, cromatismi e valori in grado di offrire un'opera nuova, astratta, ricostruita a partire dagli stessi criteri.

*Afleur*, presentata da La Spada, è probabilmente l'opera più "romantica". L'acqua, una donna, la capigliatura, un fiore, la luce compongono questa Ofelia digitale. Foto e video ci mostrano una strana osmosi tra questi diversi elementi cancellando le frontiere tra l'umano e la natura, alla scoperta di un mondo sommerso dietro le apparenze.

Paradossalmente, Devis Venturelli è l'unico artista ad immergerci nel mondo urbano con il video *Superfici fonetiche* e ad affrontare il mondo della violenza con *Lezione di tiro*. Ciò che sorprende nel suo lavoro è l'aspetto coreografico della danza degli oggetti che perdono il proprio significato drammatico – come il fucile in *Lezione di tiro* – per trasformarsi in supporti ritmici.

Difficile classificare le *Felix Machines* di Thorn, una scultura barocca che richiama quelle di Tinguely e il cui assemblaggio ricorda la complessità dell'universo digitale. L'accumulo di oggetti sonori, collegati tra loro e azionati da un computer, funziona come un'orchestra che esegue gli spartiti di Felix Thorn. Per finire, presenteremo una porta di Christian Marclay, che simboleggia quella dello studio di Marcel Duchamp, situato al 80 East 11th di New York – che è peraltro il titolo dell'opera –, dietro la quale si svolge una scena della vita quotidiana cui assistiamo, in ascolto, come altrettanti voyeur indiscreti. Una tecnologia che si riduce a un lettore cd e due altoparlanti, nulla di futurista insomma. Quest'opera potrebbe essere una metafora di Digital Life 2 dove si tratta di scoprire ciò che viene messo in gioco dietro alle opere: tecnica o creazione? Tradizione o futuro? Vero o falso? Surrealismo o digital art? Realtà o fantascienza? È probabile che vi sia un po' di tutto questo insieme. Per tornare a Christian Marclay, le sue composizioni sono audaci e infrangono le solite frontiere tra cinema, composizione musicale e installazione plastica.

Il know-how e l'humour con cui l'artista si serve della cultura occidentale è totalmente singolare e illustra uno degli aspetti più interessanti dell'epoca odierna, ovvero la capacità di integrare le varie forme di espressione artistica e di riconnettersi col passato.

Le opere di Digital Life 2 aprono un varco verso l'infinito della conoscenza e l'illimitatezza delle forme possibili. Questa soglia costituisce un'apertura sul presente così come lo viviamo adesso. Nella conclusione del suo intervento alla Biennale di Venezia 2011, il filosofo Jean-Luc Nancy riassume bene la sfida della creazione oggi: «quello che conta è, grazie a una molteplicità di talenti e di invenzione difforme, eterogenea, che non viene mai meno, il riproporsi di un appello rivolto a segni di fuoco, a delle bruciature e delle esplosioni che portano testimonianze contro i segni delle armi che uccidono e feriscono — le armi della guerra, ma anche le armi del denaro, del dominio, dello sfruttamento... E sono convinto che, un po' ovunque, ci siano delle forme che si delineano nelle parole, negli incontri, anche nella semplice attenzione rivolta verso la possibilità che delle forme sorgano. Forme in corso di formazione, non già formate, forme in statu nascendi, che poi non è uno status, una condizione, ma un movimento, un getto, una spinta, la pulsione della vita.»

È questa energia che viene chiamata a raccolta in Digital Life 2, assieme alla "sovversione delle immagini" di cui si mostrano capaci gli artisti di questa mostra.

**Monique Veaute**, Presidente Fondazione Romaeuropa

# NOW.

Something truly fantastic is at work in the images that we discover in Digital Life 2. What has determined our choice of the exhibits is that they distort reality. Aside from our immediate perception of nature or the body, they then draw us into an abstract world which is perfectly visible but unreal. We are able to see what doesn't exist. It's impossible to describe these works with a single voice. They refute the nullity of descriptions or mere information. It is obviously the artist's imagination which plays a vital role in drawing us into these unreal worlds in the same way that Tim Burton or *Alice in Wonderland* draws us beyond the frontiers of the real make us slide into a universe in which the truth is mixed together with false, something very pertinent to our present time.

The instruments at our disposal today — the so-called new technologies — allow us to move in a direction in which “what is real mixes more and more with what is unreal” and not by chance most of the works selected for the exhibition are of movement (film, 3D video....) which are transformed, elaborated and edited by instruments which attribute that fantasy-like effect. The photographs, on the other hand, are instantaneous; captured and frozen moments of a story told elsewhere. Another paradox is this exhibition takes place in the dark; the little light that there is comes from the screens, reinforcing the illusion that we are seeing imaginary, fantastic forms.

The reference to the Surrealists and in particular, to Louis Aragon from whom we have borrowed the title of the exhibition is not casual. Just imagine the great poet in the 1920's wandering around Paris with a barometer and a thermometer under one arm and a microscope and a “little Kodak” under the other so that he could explore the visible world and make new discoveries as he himself tells us in *Le Paysan de Paris*. In that period, cinema and photography were just appearing on the scene (not only for him but also for his other Surrealist friends: André Breton, Man Ray, Paul Éluard, Henri Cartier-Bresson, Luis Buñuel, René Magritte...) like new instruments able to let us perceive what our eye was not always able to see: those wondrous forms hidden in our countryside, in a human form or in an object.

Would they have found themselves at home in Digital Life 2?

“Every image obliges us always to look at the universe again” says Aragon.

In the Digital Life 2 exhibition *The real, the marvellous, the fantastic* is the creativity of the artist who uses new technologies like a painter uses his colours, canvases or any other instrument which inspire him to create new works. No particular allure, nor disdain for any one technique, just mere curiosity regarding the artists' creativity and resistance with the sudden appearance of the image.

Masbedo's video installation shows us a fascinating study on decomposition, the joy of discovery and the sheer terror of knowledge. And yet, that dreamlike landscape of the English coast with those vast, green expanses overhanging the cliffs is a scenario of death foretold which the artist transforms into a kaleidoscope of images to break up the plot.

Aoyama's space brings together technical velocity and mathematical abstraction to disturb our vision, rather like kinetic sculptures. The images and sounds of Carsten Nicolai's installations seem to place us in front of a series of “mathematical objects.”

On a more figurative plane, the body becomes an object of study, a play on a single reality, a single representation which negates, cancels or transforms. Marina Abramović is absent and is featured only through a life-size photograph. A true paradox for an artist who is omnipresent, her very body representing the artistic object. But even so, due to the format of this self-portrait taken from her performance *Biography remix*, we have a very realistic impression of the artist. The choreographer Saburo Teshigawara is present with a video installation *Double district* which places the visitor directly in contact with the 3D images of a dancer, annulling any distance which separates the spectator from the stage.

An absence/presence which is even more effective and surprising in three dimensions. Is true reality, says Teshigawara, not perhaps the multiplication of illusions? In Spanò's installation *Safety distance*, the bodies are rendered utterly virtual, leaving only a faint trace of the footsteps of invisible visitors contemplating a luminous and sonorous form growing exponentially from the centre of an imaginary circle. The artistic collective group Santasangre+The Pool Factory attempts to create an alien form which will be transformed progressively by the visitors themselves during the exhibition. An unpredictable interactive evolutionary process which will be followed during the entire period of the exhibition.

Kurokawa with *Rheo: 5 horizon* and Quayola with *Strata # 4* meet face-to-face giving us a study of the dissolution of the landscape and its abstract recomposition. The first with real landscapes, the second with two painted canvases each creating the illusion of reality in continual transformation from within. Kurokawa's transfigured reality seemingly takes us back to the primordial chaos of the world with its incessant flow of sound and images.

Quayola offers us a different perspective, the illusion of ourselves in front of a perfect world with works by Rubens and Van Dyck. These perfect worlds quickly deteriorate to reveal their underlying compositions, chromatisms and elemental forms to then reconstruct themselves into new, abstract works built from the same primary elements.

La Spada's work *Afleur* is probably the most "romantic" piece exhibited: water, flowing hair, a flower and light are the elements which form this digital Ophelia. Photographs and videos show a strange osmosis between the different elements, cancelling any frontier between man and nature and uncover what lies behind appearances.

Paradoxically, Devis Venturelli is the only artist to delve into an urban context with his video *Superfici fonetiche* and confronts the world of violence with *Lezione di tiro*. What is surprising about his work is the choreography of the objects which dance and so doing, are detached from their dramatic significance — like the rifle in *Lezione di tiro* — to be transformed into a mere rhythmical supports. It is difficult to classify Thorn's *Felix's Machines*, a baroque sculpture with a style somewhat similar to Tinguely in which the assembly of the sculpture evokes the complexity of the digital universe. The accumulation of interconnected sonorous objects manoeuvred by a computer become a mechanical orchestra which plays Thorn's musical scores. And to close, we have Christian Marclay's door, which symbolises the door of Marcel Duchamp's studio in 80 East 11th Street, New York, which is also the title of the work.

Behind this door which we can watch and listen in on a scene of everyday life, rather like an indiscreet voyeur. Technology at its minimum, a cd player and two audio speakers, nothing futuristic at all. This work could even be a metaphor for Digital Life 2 in which the object of the exercise to discover what is behind the work: technique or creation? Traditional or future? Truth or falsity? Surrealism or digital art? Reality or science fiction? Most likely it is a little of each of these all together.

Going back to Christian Marclay, his compositions are audacious and go beyond the usual frontiers between cinema, musical composition and plastic installation. The know-how and the humour that the artists take from Western culture is indeed singular and illustrates one of the most interesting aspects of today; the artists' capacity to integrate various forms of creative expression and to reconnect these to our past.

The works exhibited here open a passage towards infinite knowledge and unlimited possibilities of form. We can consider this threshold as leading forward from our present. In conclusion, in his speech held during the Venice Biennial in 2011, the philosopher Jean-Luc Nancy summed up the challenges that creativity faces today: «What is important, thanks to a multiplicity of talent and diverse, heterogeneous inventions which are never lacking, is to formulate an appeal branded in fire, a burn, explosions which can be testimony against the signs of firearms which kill and injure — the arms of war, but also the arms of money, of domination and of exploitation..... I am convinced that everywhere we have forms which can be transposed into words, into meetings and even into the simple awareness of the possibility that forms can come about. Forms in formation, not already formed, forms in statu nascendi, which is not a state or a condition but a movement, a growing shoot, a driving force, the vital pulsation of life.»

This is the energy that is assembled here in Digital Life 2 together with that "subversive imagery" demonstrated by the participating artists.

**Monique Veaute**, President of Fondazione Romaeuropa

# "SCHERMOCRAZIA" O DITTATURA DELL'IMMAGINE?

## NUOVI REGIMI AUDIOVISIVI NELL'ERA DELLA CIRCOLAZIONE PROMISCUA DELL'INFORMAZIONE

Tre mesi fa, accompagnando un gruppo di studenti in visita ad una mostra presso il Centro di Arte Contemporanea di Salamanca (Spagna), in cui protagoniste erano le grandi installazioni video multischermo dell'artista tedesco Julian Rosefeldt, ho potuto constatare con assoluto sconcerto che un numero significativo di quei giovani non guardava direttamente le proiezioni video con i propri occhi, ma preferiva farlo attraverso i piccoli schermi dei telefonini o delle fotocamere digitali.

Quell'esperienza mi ha fatto ricordare immediatamente altre situazioni molto simili, come il ballo di Barack Obama e sua moglie Michelle al Washington Convention Center il 20 gennaio 2009, giorno della sua investitura a presidente degli Stati Uniti; in quell'occasione, la quasi totalità del selezionato gruppo di invitati che assistette all'evento preferì guardare il ballo della coppia presidenziale direttamente attraverso lo schermo del telefonino. All'apertura di uno spettacolare concerto rock degli U2, svoltosi a Siviglia nel settembre 2010, la reazione del pubblico fu molto simile<sup>1</sup>.

I tre episodi non possono essere considerati in alcun modo aneddotici, ma sono una prova evidente che "qualcosa sta succedendo". In primo luogo bisogna sottolineare l'importanza che riveste il telefonino nei tre eventi, un dispositivo per l'informazione e la comunicazione, ma anche per la produzione e il consumo di contenuti multimediali.

Qualunque BlackBerry è dotato ormai di una fotocamera, di un registratore audio, di una consolle per videogiochi, SMS, di un sistema per videoconferenze, televisore digitale, Messenger, computer portatile e browser; e, infatti, so per certo che alcuni di quegli studenti che stavano visitando la mostra di Rosefeldt, la stavano "twittando" in tempo reale ai loro amici.

Ci sarà chi pensa che tale situazione non è priva di una componente aberrante o distopica, e che niente può sostituire l'esperienza fisica di fronte a un'opera d'arte - o di fronte alle persone -; tuttavia, se ci mettiamo nei panni (o meglio, nella retina) di quegli studenti, non possiamo negare che la loro "realtà visiva" non è più la nostra.

La capacità di percezione visiva dei giovani di oggi, addestrata da 100 anni di "masturbazioni retiniche" prodotte da supporti come il cinema, la televisione, i videogiochi o internet e formata da audiovisivi come i videoclip o i social network, è di gran lunga superiore a quella dei giovani e degli adulti che, per esempio, più di sessanta anni fa rimasero colpiti da film come *Quarto Potere*. Allo stesso modo, però, è molto inferiore a quella che avranno i giovani del 2020, quando gli spettacoli audiovisivi immersivi saranno una realtà quotidiana. Il cinema non-contemporaneo, alla stregua di un semplice quadro in un museo, annoia molti di questi giovani perché non trasmette informazioni sufficienti per intrattenere la loro retina e il loro cervello.

La mia ipotesi, pertanto, è che ci troviamo agli

inizi di un "nuovo regime della visualità" che sta interessando i processi sociali, culturali, psicologici e cognitivi, nel quale - come sostengono ricercatori come Tiscar Lara e Roberto Balaguer - abbiamo una vita "dall'altro lato dello schermo" e dove, ogni volta, sembra sempre più difficile "essere e stare" senza una registrazione visiva della propria esistenza.

Tutto quello che non è digitalizzato e registrato (esternamente) non può trovare posto in questo mondo. "Niente esiste se non si imprime in un sensore digitale"; che lo domandino a quegli artisti che come Lady Gaga hanno costruito la propria carriera grazie all'onnipresenza in mondi virtuali come Google o Youtube.

La retina - come la memoria, poichè "senza registro (esterno) non c'è memoria" - non è più sufficiente. Assistiamo ad un progressivo abbandono della visione, di quella relazione fenomenologica, corporale dell'essere umano col mondo, a favore della "visualizzazione" di ciò che è già inquadrato su uno schermo, che di solito è mobile e promiscuo. Parliamo, in definitiva, di un'informazione visiva trasmissibile, editabile, manipolabile, riutilizzabile... e con la genesi dei grandi sistemi di archiviazione collettivi del Web 2.0, anche troppo facile da condividere.

È come se il mero racconto della cosa vissuta non fosse già sufficiente. La memoria umana è molto fragile e precaria per il complesso mondo in cui viviamo, e bisogna aiutarla con questi strumenti di intermediazione.

Alla memoria (mnemotecnica) dell'immagine statica si sta sostituendo una memoria "euristica" che non è più "di oggetto ma di connettività, non più di iscrizione localizzata (documentario-monumentale), bensì relazionale e diffusa".

La non materialità di questa immagine-tempo trasforma – come affermano J. L. Brea o Martín Prada - il senso e la carica simbolica del regime escopico dei nostri giorni nei quali l'immagine funge da memoria, da archivio, da traccia del patrimonio e del passato, alterando i suoi formati di produzione, circolazione e consumo, oltre che la sua stessa economia politica. Fino al punto che, in alcuni casi, non sarebbe azzardato parlare dell'avvento di un regime "schermocratico" – prendendo a prestito il termine che usa Lipovetsky<sup>2</sup> - che può contribuire alla costruzione di un nuovo spettatore, più attivo ed emancipato in determinati contesti (in linea con quanto asserisce Ranciere), grazie all'immensa gamma di possibilità che gli offrono le nuove tecnologie per intervenire audiovisivamente nella storia (e il ruolo che hanno giocato i telefonini e i social network nel successo di movimenti con un alto grado di partecipazione popolare, come gli indignados spagnoli o le rivoluzioni scoppiate a Tunisi e in Egitto, potrebbero costituire dei buoni esempi di questa nuova "visualità performativa"). In altre circostanze, invece, correrebbe il pericolo di trasformarsi in un potenziale regime di dittatura dell'immagine, nel quale quello stesso spettatore non prende del tutto coscienza di quanto è

controllato dai dispositivi tecnologici che utilizza. Tutti sappiamo che, da qualche tempo, i nostri dati personali circolano negli archivi delle grandi aziende o che migliaia di telecamere filmano e registrano ininterrottamente gli spazi pubblici e privati delle grandi città e che la vita intera, tutte le nostre relazioni col mondo e con gli altri, passano in maniera crescente attraverso una moltitudine di interfacce attraverso le quali gli schermi convergono, comunicano e si collegano tra di loro. Ed in effetti, sapendoci osservati da questo "grande fratello" di cui parlava Foucault<sup>3</sup>, non possiamo evitare di essere attori/registi/spettatori di un film che, come spiega Gómez Tarín<sup>4</sup>, non subisce le pratiche del montaggio perché si vede in tempo reale, ma che ci offre un mondo frammentario e frammentato che ogni volta risponde meno ad un referente che possiamo chiamare "realtà".

In queste circostanze, tutti noi che ci dedichiamo alla formazione e alla gestione culturale, e ancora di più quanti lavorano nei musei, non possiamo sottrarci ai nuovi modelli di produzione, circolazione, ricezione e archiviazione (la parola collezione, perfino nel contesto museale, diventerà presto obsoleta) di immagini che questo nuovo regime propone; allo stesso modo, diventa sempre più urgente definire una nuova cornice legale che renda più flessibile la gestione dei diritti dell'uso e del traffico di immagini - concepite come semplice informazione frazionata in migliaia di

bit -. Parliamo, insomma, di oltrepassare i limiti fisici del museo (dal White Cube al Black Box), superando perfino quel "museo immaginario" che postulava Malraux a partire dai progressi nella riproduzione fotografica, cedendo il passo ad un nuovo modello che si collochi tra il fisico e l'ubiquo, il pubblico e il privato, il globale e il multi-locale.

## F. Javier Panera Cuevas

Professore di Cultura Audiovisiva presso l'Università di Salamanca

1. [www.youtube.com/watch?v=D1xxEJtE9rw&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=D1xxEJtE9rw&feature=related).
2. Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2009). La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Barcelona: Anagrama. [L'écran global, Paris: Editions du Seuil, 2007]
3. Foucault, Michel (1998). Vigilar y castigar. Madrid: Siglo XXI.
4. Francisco Javier Gómez Tarín: Discursos híbridos: cine, fronteras y culturas en un mundo glocal. 2011 Departamento de Ciencias de la Comunicación <http://apolo.uji.es/fjgt/malaga2011.pdf>

# “VIDEOCRACY” OR IMAGERY TYRANNY?

## NEW AUDIOVISUAL REGIMES IN THE ERA OF THE PROMISCUOUS

Three months ago, accompanying a group of students to the Salamanca Centre for Contemporary Arts (Spain) where the main exhibits were the huge, multiscreen video installations of the German artist Julian Rosefeldt, I was able to verify to my great dismay that a great number of those young students preferred not to look at the video installations with their own eyes but to see them through the little screens of their smartphones or their digital cameras.

That experience immediately brought to mind other similar experiences such as Barack Obama and his wife Michelle's dance at the Washington Convention Center on the 20 January 2009 on the occasion of his investiture as President of the United States. During that occasion, almost all the selected entourage of guests preferred to watch the presidential couple dance directly through the screens of their mobile phones. At the start of a spectacular rock concert of the U2 in Seville in September 2010, the reaction of the public was very similar<sup>1</sup>.

These three episodes cannot be considered as anecdotic but evident proof that "something is happening". First of all we have to underline the importance which the mobile phone had in all three of these events, a device for information and communication but also a device for the production and consumption of multimedia content.

Any old BlackBerry is now equipped with a camera, an audio recorder and a console for video games, SMS functions, a videoconferencing system, digital television, Messenger, portable computer and browser. Indeed, I am certain that while some of the students were visiting the Rosefeldt exhibition, others were "tweeting" live with their friends.

Obviously some may consider this as proof of the existence of an aberrant or dystopic component and nothing can substitute the physical experience of standing in front of an artwork or in front of a person. If we step into the shoes of those students, or better still, behind their eyes, we cannot deny that their "virtual vision" is different from ours.

The perceptive capacities of today's younger generation, well-trained after 100 years of "retinal masturbation" with cinema, television, video games, Internet and brought up on an audiovisual diet of video clips or social networks, is undoubtedly superior to other young people or adults who, for example, were flabbergasted more than sixty years ago after seeing a film like *Citizen Kane*. Similarly, this vision will be less than that of the younger generations of 2020 when immersive audiovisual performances will become an everyday, ordinary occurrence. In the same way, we could consider that a simple painting in a museum could prove boring for many of these young people because not enough

information is transmitted to keep their retinas amused or their brains sufficiently busy.

My hypothesis is that we find ourselves at the start of a "new visual regime" which is affecting our social, cultural, psychological and cognitive processes, an opinion also shared by researchers such as Tiscar Lara and Roberto Balaguer. We have existence "on the other side of the screen" and it becomes more difficult every time, "to exist" without a visual recording of our own existence.

All that is not digitalized and recorded (externally) has no place in this world. "Nothing exists unless it has been recorded by a digital sensor"; a question we could ask artists such as Lady Gaga who construct their careers on their omnipresence in virtual worlds like Google or YouTube.

It is no longer sufficient if our retina is not "recorded" (externally), just like our memory. We are witness to a process of visual abandonment of the phenomenological and corporeal relation of the human being with the external world in favour of the "visualisation" of what has already been enclosed within a screen, usually both mobile and promiscuous. In other words, we are talking of visual, transmittable, editable, manoeuvrable, reusable information ...and with the advent of Web 2.0 based and other collective archiving systems, this same information is all too easily shareable. It is almost as if the mere telling

# CIRCULATION OF INFORMATION.

of something experienced is no longer enough. Human memory is too fragile and precarious for the complex world in which we live and so we have to help it with these instruments of intermediation. Our "mnemonic" memory of the static image is being substituted by a "heuristic" memory which is no longer "object-based but connectivity-based, it no longer attributable to a specific location (documentary-monument) but is now more relational and diffuse".

J. L. Brea and Martín Prada affirm that the non-materiality of this image-time duality transforms the significance and the symbolic sense of today's escopic regime in which the image takes the role of memory, archive, historical lineage and the past, altering its method of production, distribution and consumption and even its political economy. This happens to such an extent that in some cases it is not inappropriate to talk of the advent of a "videocratic" regime to use a term coined by Lipovetsky<sup>2</sup> — which can contribute in certain contexts towards the construction of a new, more emancipated and active spectator (in keeping with Ranciere's claims) due to the vast range of possibilities offered by new technologies to "audiovisually" intervene on history (such as the role of mobile phones and social networks in the success of popular, participative movements such as the Spanish indignados or the revolutions which exploded in Tunisia and Egypt which are exemplary of this new "performative vision"). The

other side of the coin, however, is the danger of a shift towards a potentially tyrannical regimentation of the image in which the same spectator is not aware to what degree the image is controlled by the same technological devices used.

For some time now we are aware that our personal data circulates in the archives of multinational companies, we are filmed and recorded non-stop by CCTV devices in public and private spaces in large cities and our entire lives and our relations with the world and others are all increasingly filtered through a multitude of interconnecting and convergent interfaces.

Knowing that we are observed by Foucault's<sup>3</sup> "big brother", we cannot avoid becoming actors/directors/spectators in a film as Gómez Tarín<sup>4</sup> sustains, which needs no post-production inasmuch as it is experienced "live" but offers us a fragmentary and fragmented world which responds less and less to a fixed reference which can be called "reality".

Under these circumstances, those of us engaged in training and cultural management and even more importantly, those of us who work in museums cannot avoid these new models for the production, circulation, reception and archiving of images imposed by this new regime. Even the word collection — when used in the context of a museum — will soon become obsolete.

Similarly, it will become ever more imperative to define a new and more flexible legal framework

for the management of copyright issues and the circulation of images conceived as simple information fractioned into thousands of bytes. We must address how to overcome the physical limits of museums (from the White Cube to the Black Box), going beyond the "imaginary museum" envisaged by Malraux, starting from the advancement made in photographic reproduction which has to succumb to a new model positioned somewhere between the physical and the ubiquitous, the public and the private, the global and the multi-local.

## F. Javier Panera Cuevas

Professor of Audio-visual Culture at University of Salamanca

1. [www.youtube.com/watch?v=D1xxEJtE9rw&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=D1xxEJtE9rw&feature=related).
2. Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2009). La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Barcelona: Anagrama. [L'écran global, Paris: Editions du Seuil, 2007]
3. Foucault, Michel (1998). Vigilar y castigar. Madrid: Siglo XXI.
4. Francisco Javier Gómez Tarín: Discursos híbridos: cine, fronteras y culturas en un mundo global. 2011 Departamento de Ciencias de la Comunicación <http://apolo.uji.es/fjgt/malaga2011.pdf>

# CIÒ/ CHE / SI /SOTTRAE

“IL FUTURO ERA DIFESO MEGLIO DEL PASSATO. ALLA FINE DI ALTRE PROVE ANCOR PIÙ

Ero una bambina quando Chris Marker ha realizzato *La Jetée*. Ho scoperto quel “fotoromanzo” molto più tardi, quando, giovane parigina, mi misuravo con il cinema d’autore nelle sale d’essai, ricopiando su un taccuino (fortunatamente andato perduto) i titoli dei film ammirati.

Rivedendo *La Jetée* quest’estate, quasi cinquant’anni dopo l’uscita (1962), ho ritrovato intatta la mia passione per Chris Marker. C’era tutto quello che amavo e che amo ancora: viaggiare nel tempo delle immagini, ciecamente. Mi turba quest’immaginazione e questa capacità che hanno gli umani (gli artisti, ma non solo) di creare dei legami fra generazioni e nuovi media, come i ragni che si ostinano, instancabilmente, a tessere le loro tele su misura.

Rivedere *La Jetée* è stato anche riavvolgere il nastro di *Trattato di bava e d’eternità*, il film dal “montaggio discrepante” di Isidore Isou (1925-2007). Le sue frasi buttate lì come granate: “Non amo gli imitatori” / “Il cinema è obeso” / “Ho perso la mia giovinezza nelle sale oscure, quelle moderne fumerie d’oppio” / “Ma preferisco rovinarvi gli occhi che lasciarli indifferenti”. Le sue righe rabbiose sullo schermo. Il suo gusto per la provocazione, fra sussurri, clamori lettristi e desincronizzazione totale. Senza dimenticare quell’assenza di pudore nel parlare delle donne come di un ingombro passeggero, la misoginia senza frontiere spazio-temporali.

Curiosamente, l’idea della frontiera non smette di derealizzarsi. Non solo nella geografia del mondo, ma nel cuore della sua memoria. È una nebulosità permanente, un flusso quotidiano che si getta nella mangiatoia delle immagini dai tempi di Lascaux fino alla rivoluzione Internet, ormai parola chiave. Chiavistello?

Isidore Isou ha filmato, disegnato, scritto e proposto ai suoi lettori di partecipare (nel 2005) a un’“opera di interpartecipazione”. Chris Marker fa dei film, delle fotografie, dei video, delle chat animate e molte altre cose. Ha una vita sintonizzata su Second Life (che non conosco, non ho un avatar). A conferma comunque che la vita su Internet non è una questione di generazione, Marker ha appena compiuto 90 anni. Non è un digital native, è qualcosa di meglio: un multimedium.

Come lo era il concettuale Marcel Duchamp (1887-1968) col suo Anemic Cinema (1926), dai brani poetici: “Schiviamo le ecchimosi degli squisiti eschimesi”. O, più tardi, Barbara Kruger (nata nel 1945), che mescola le immagini e i loro suoni in una scrittura visiva la cui forza diventa una sfida: “YOU ARE YOURSELF” / “YOUR FICTIONS BECOME HISTORY” / “RAGE + WOMEN: POWER”. E citiamo anche, nella stessa scia, Dana Wyse (nata nel 1965), con le sue pillole neo-esistenzialiste a effetti istantanei.

La più utile in caso di insistente brutto tempo: “ENJOY watching TV”. Ovvero due pillole verdi e gialle per usufruire “25 ore a settimana” degli effetti benefici di quel buon vecchio mezzo, zeppo di pubblicità subliminale, che è la tv melliflua di papà.

E rompe un ricordo d’infanzia. Uno dei miei amici abitava a Boulogne-Billancourt e, i giorni di scuola, passando per l’avenue Morizet, superava un palazzo dall’androne vuoto dove c’erano dei nastri magnetici che giravano, giravano, giravano... Questa cosa non lo incuriosiva, a me sì. Mi preoccupavo per quel vuoto, lui no: “Sono computer, macchine talmente intelligenti che non hanno bisogno di alcuna compagnia. L’informatica, non è pericolosa come una centrale nucleare, non ti fa scoppiare la testa. L’informatica è la ripetizione di cose semplici. Funziona così, con una logica matematica molto costruita”.

L’arte digitale ha già i suoi autori. Alcuni risvegliano piacevolmente – oppure no – il passato e ricostruiscono la propria sceneggiatura. L’arte digitale ha una storia molto breve, anche se il computer, quello della famosa epoca IBM, ha alimentato in passato, al XX° secolo, le opere reattive di molti artisti, degli americani per esempio, stanchi dell’arte western. Oppure gli italiani con l’arte povera, stanchi di una società di consumo dagli oggetti tutti uguali, inutili trapianti di un cinismo esibito.

# DOLOROSE PER LUI, FINÌ CON L'ENTRARE IN RISONANZA CON IL MONDO FUTURO''

*La Jetée*, Chris Marker

C'è oggi un certo snobismo del passato. Lo si dovrebbe accoltellare e fare come se non esistesse più: ridicolo. Il passato ci appartiene tanto quanto il futuro. I lavori degli artisti dell'arte digitale ne sono la prova. Se ne ispirano, lo respirano, a volte lo rafforzano.

Sul sito di *La Gaîté Lyrique*, guardando un po' a caso alcuni video proposti, ho visto: *Strange Arrangements*, di Weareseventeen (Gran-Bretagna, 2010): vena surrealista, e il telefono-aragosta di Dalì – quell'orrenda cosa rosata – finalmente uscito dal suo acquario. *Aka Heaven*, di Max Hattler (Gran-Bretagna, 2010): ispirato a un quadro di Augustin Lesage (1876-1974), un ricamatore di illusioni riacceso da un virtuale meraviglioso.

Sull'arte digitale, nessuna conclusione, è troppo presto. Però, questo... Una sensazione: l'arte digitale è ciò che si sottrae. Vedi Carsten Nicolai. Una certezza: l'arte digitale è collettiva. Vedi Masbedo. Una realtà: l'arte digitale è una materia viva e vibrante, che sostiene la performance. Vedi Felix Thorn, erede di Calder con le sue prodigiose macchine. Digital Life 2 renderà omaggio a questi artisti. E insieme a loro, a Christian Marclay, artista performante; e Marina Abramović, instancabile maestra di cerimonia della sua vita. E altri. Ho scoperto di appartenere a una categoria sempre più attiva sul Web: i "silver-surfers" (gli internauti di più di 50 anni).

È per questo che propongo una lista, ovviamente incompleta – surfare significa perdersi nel buio –, dei link che mi hanno permesso di proseguire il mio cammino verso l'arte digitale.

Cosa mi aspetto dall'arte digitale?  
Che mi impressioni.  
Appuntamento quest'autunno a Roma.  
E sul mio sito,  
cordialmente,

**Brigitte Ollier**  
Critico

<http://www.chrismarker.org/>  
[http://www.lelettrisme.com/pages/01\\_accueil.php](http://www.lelettrisme.com/pages/01_accueil.php)  
<http://www.marcelduchamp.net/>  
<http://www.maryboonegallery.com/>  
<http://www.laperipherie.fr/index.html>  
<http://www.ibm.com/fr/fr/>  
<http://www.gaite-lyrique.net/>  
<http://www.carstennicolai.de/>  
<http://www.masbedo.org/>  
<http://www.felixsmachines.com/>  
<http://paulacoopergallery.com/>  
<http://www.sergeleborgne.com/>  
<http://www.best-regards.fr>

# WHAT / IS / TAKEN AWAY

« THE FUTURE WAS DEFENDED BETTER THAN THE PAST. AT THE END OF ANOTHER PAINFUL

I was a child when Chris Marker directed *La Jetée*. I discovered that "photostory" much later, when as a young girl in Paris I compared myself with alternative cinema screened in art cinema halls, writing down in a little notebook (fortunately now lost) the titles of the films that I had seen and admired.

After seeing *La Jetée* again this summer, almost fifty years from its release in 1962, I found that my passion for Chris Marker was still alive. That film had everything that I had always loved and still do: to voyage blindly through time by using images. I am a little disturbed by the imagination of humans and their capacity (mainly artists but not only) to create links between generations and new media, rather like spiders who obstinately and unceasingly spin their made-to-measure webs.

Seeing *La Jetée* again was like rewinding the tape of Isidore Isou's (1925-2007) film *Traité de bave et d'éternité* (Treatise on slime and eternity) with its "discrepant post-production" and his aphorisms thrown in like hand grenades. "I don't like imitators" / "The Cinema is obese" / "I lost my youth in dark rooms, those modern opium dens" / "I'd rather ruin your eyes than leave you indifferent", these and other of his angry writings appear on the screen. His taste for provocation amidst whispered comments, his Letterist outcry and total desynchronisation. How can we forget his total lack of decency when speaking to women when, like a passing whim, he externalised his misogyny frontierless in space and time. Curiously enough, his idea of frontiers never failed him, not only in his geography of the world but also in the innermost core of his memory.

A permanent cloudiness, a daily flow which he casts into the deep troughs of imagery from the time of Lascaux to the present and all too familiar Internet revolution. Latch? Isidore Isou filmed, sketched, wrote and proposed (in 2005) that his readers participate in an "interparticipative work". Chris Marker makes photographs, videos, animated chat dialogues and many other things from his films. He has a synchronised existence in Second Life (...that I don't know, I don't have an avatar). Anyway, to confirm that the Internet universe is not a generational question, Marker has recently celebrated his 90th birthday. He is not a digital native, he is something more: he is a multimediam. He is something akin to the conceptualism of Marcel Duchamp (1887-1968) with his *Anaemic Cinema* (1926), with its poetical excerpts: "I dodge the eskimos' bruises with exquisite words" or the more recent Barbara Kruger (born 1945) who blends images and their sounds in visual writings producing a challenging inner force: "YOU ARE YOURSELF" / "YOUR FICTIONS BECOME HISTORY" / "RAGE + WOMEN: POWER". Of the same ilk, we can also cite Dana Wyse (born 1965), with her instantaneous neo-existentialist pills. The most appropriate in situations of prolonged bad weather: "ENJOY watching TV" or even, two green and yellow pills to use "25 hours a week" to obtain the best from that good old contraption stuffed full of subliminal advertising, daddy's sugary-sweet television.

A childhood memory comes to mind. One of my friends lived in Boulogne-Billancourt and when

we strolled down avenue Morizet on schooldays, we used to pass by an apartment block with an entrance completely empty apart from magnetic tapes which went round and round..... My friend didn't find this surprising but I did. I was worried by that emptiness, but he wasn't: "They're computers, machines that are so intelligent that they don't need anyone for company. Information Technology isn't dangerous like a nuclear power station, it doesn't make your head explode. It's just the repetition of simple things. That's how it works, with a highly constructed mathematical logic."

Digital art already has its own artists. Some of them readily bring up the past and some less so when reconstructing their personal scenarios.

Digital Art has had a very short history even if the computer in that famous IBM period in the 20th century did fuel the reactive works of artists, especially North American artists who were already tired of western art. Then we have a group of Italian artists with *arte povera* who, tired of a consumer society in which everything was the same, transformed the useless object into something cynical to be exhibited. Today can sense a certain snobbery of the past. Should we stab it and act as if it doesn't exist any more? Ridiculous! The past belongs to us as much as the future does and the work of digital artists is the living proof. They are inspired by it, they breathe it and sometimes they reinforce it.

## TRIAL, HE ENDED UP IN SYNTONY WITH THE FUTURE WORLD. »

*La Jetée*, Chris Marker

Looking at some video proposed on the web site of the Gaîté Lyrique, I saw: Strange Arrangements, by Weareseventeen (Great-Britain, 2010): a surreal work with Dali's lobster-telephone — that horrendous pinkish coloured thing — finally out of its aquarium and Aka Heaven, by Max Hattler (Great-Britain, 2010): inspired by a painting by Augustin Lesage (1876-1974), a magnificent weave of illusions rekindled by a marvellous virtuality. So, no conclusions on digital art, it's too early. But, this I can say...

A sensation: digital art is what is subtracts. See Carsten Nicolai. A certainty: digital art is collective. See Masebo. A reality: digital art is a vibrant and living material which supports the performance. See Felix Thorn, heir of Calder and his prodigious machines.

Digital Life 2 will render homage to both these artists and to the performance artists Christian Marclay and Marina Abramovic, the relentless master of ceremonies of her own life and also to other artists.

I discovered that I belong to a category which is becoming ever more active on the Web: the "silver-surfers" (the over 50 internavts). And for this reason, I propose an obviously partial list of hyperlinks because to surf means to lose oneself in the dark and these links have allowed me continue my voyage towards digital art.

What do I expect from digital art?

What impresses me?

So, we have an appointment this autumn in Rome.

And I hope to see you on my website,

Cordially,

**Brigitte Ollier**

Critic

<http://www.chrismarker.org/>  
<http://www.chrismarker.org/>  
[http://www.lelettrisme.com/pages/01\\_accueil.php](http://www.lelettrisme.com/pages/01_accueil.php)  
<http://www.marcelduchamp.net/>  
<http://www.maryboonegallery.com/>  
<http://www.laperipherie.fr/index.html>  
<http://www.ibm.com/fr/fr/>  
<http://www.gaite-lyrique.net/>  
<http://www.carstennicolai.de/>  
<http://www.masbedo.org/>  
<http://www.felixsmachines.com/>  
<http://paulacoopergallery.com/>  
<http://www.sergeleborgne.com/>  
<http://www.best-regards.fr/>

# DIGITALIFE<sup>2</sup>

## LA MOSTRA/THE EXHIBITION



# MARINA ABRAMOVIC | THE BIOGRAPHY



Fin dagli esordi, Marina Abramović, ha scelto il proprio corpo come oggetto della sua arte, mettendo in gioco e indagando i confini estremi della resistenza fisica e psicologica. Le sue performance e le sue video installazioni mirano a investigare le potenzialità ed i limiti della sopportazione: il corpo è l'oggetto e il soggetto della sua ricerca, usato come strumento per veicolare un messaggio al pubblico, per comunicare ed assorbire energia. Il corpo dell'artista dunque come metafora e simbolo di realtà e valori diversi. Marina Abramović, star della performing art riconosciuta a livello mondiale documenta sempre i suoi lavori performativi negli anni attraverso il ricorso al video e alla fotografia. Per Digital Life 2, la Abramović presenta una gigantografia tratta dalla performance presentata a Roma nel 2004 *The Biography*.

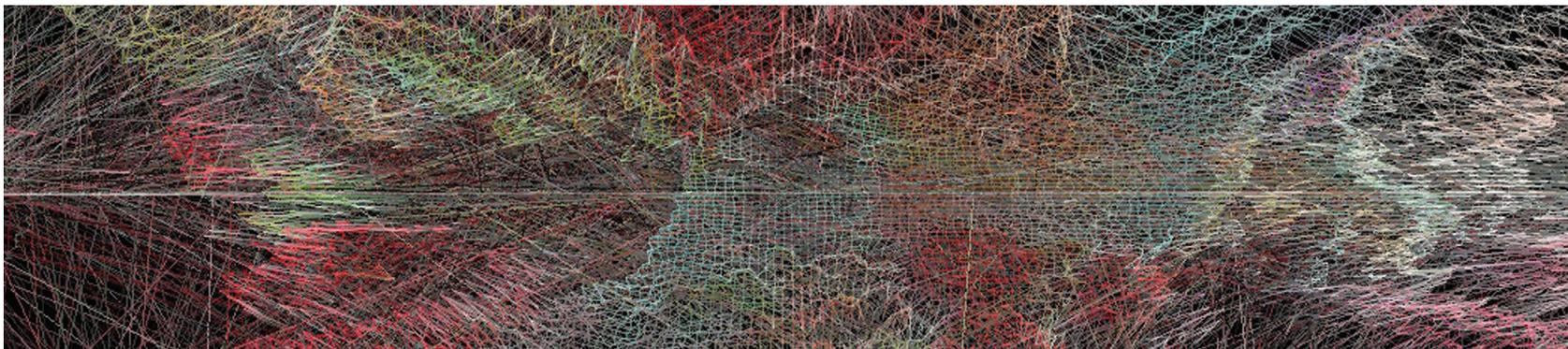
Marina Abramović artista concettuale serba è attiva nel campo della performance art dai primi anni '70. Tra le sue installazioni più note ricordiamo *Bed from Mineral Room* del 1994 e *Leaning that Mirror* del 1995. Ha presentato le sue opere in importanti rassegne internazionali come Documenta di Kassel, 1978, 1982, 1992 e la Biennale di Venezia del 1997 dove ha vinto il Leone d'Oro con *Balkan Baroque*. Nel 2004 presenta al Romaeuropa Festival, insieme al regista Michael Laub, *The Biography* in prima assoluta. Del 2010 è la performance estrema dal titolo *The artist is present* al MoMa di New York.

*Marina Abramović, Serbian conceptual artist, has been a pioneer of performance art since the early 70s. From the very get-go, Marina Abramović opted to use her own body as the object of her art, testing the limits of mental and physical endurance. Her performances and video installations aim at exploring the capabilities and boundaries of resistance: the body is the object and subject of her studies, it's used as a tool to convey a message to the viewers, to communicate and absorb energy. Her works have been featured in important international festivals such as Documenta in Kassel, 1978, 1982, 1992 and the Venice Biennale in 1997. In 2004, at the Romaeuropa Festival she presented, together with director Michael Laub, The Biography for the first time ever.*

courtesy Monique Veaute

# RYOICHI KUROKAWA | RHEO: 5 HORIZONS

Vincitrice del Golden Nica del concorso Ars Electronica nella categoria Digital Music and Sound Art, l'installazione *rheo: 5 horizons* di Ryoichi Kurokawa può essere definita una scultura audiovisuale temporizzata della durata di 8 minuti che si ripete ad anello. Articolato su cinque schermi verticali e altrettanti diffusori audio, *rheo: 5 horizons* si basa sulla fusione di riprese video di paesaggi in alta definizione e materiale di sintesi. La peculiarità di Kurokawa risiede però nel lavoro di trasfigurazione e fusione delle immagini e dei suoni reali, che sembra essere una rappresentazione della ricostruzione che il cervello e la memoria dell'uomo operano sulle percezioni sensoriali. Di qui anche il titolo *Rheo* ispirato al *Panta Rei* o *Rhei* (tutto scorre) del filosofo greco Eraclito di Efeso, che sosteneva che in un fiume è impossibile bagnarsi per due volte nella stessa acqua: come il flusso percettivo, quello caotico del video e del suono di *Rheo* si fonde in una esperienza dai contorni ambigui e mutevoli, da cui emergono, come da una memoria inconscia, immagini "più reali". Come forma di espressione audiovisuale *rheo* si propone di eliminare la distinzione tra immagine virtuale e reale, tra visione e ascolto, tra ambiguo e chiaro: nel suo virtuosismo digitale e nella sua esattezza realizzativa convivono minimalismo e complessità, in una linea di pensiero che accomuna molte manifestazioni dell'arte contemporanea nipponica.



Artista giapponese, l'arte di Kurokawa assume molteplici forme spaziando da installazioni a registrazioni e concerti. Negli ultimi anni i suoi lavori sono stati ospitati da musei e festival internazionali tra i quali la Tate Modern, la Biennale di Venezia, il Transmediale ed il Sonar.

*The art of the Japanese Ryoichi Kurokawa assumes multiple forms, from installations to recordings to concerts. Kurokawa's distinctive feature is the transfiguration and fusion of images and real sounds, which act as a representation of how the brain and man's memory reconstruct sensory perceptions. Hence the title Rheo, inspired by the words Panta Rei or Rhei (everything flows) of Greek philosopher Heraclitus of Ephesus who claimed you can never step into the same river twice: like a perceptive flow, the chaotic flow of Rheo's images and sounds merge into an ambiguous and mutable experience from which "more realistic" images emerge, as if from an unconscious memory. The audiovisual expression of rheo aims at eliminating the distinction between virtual and real images, between seeing and hearing, between ambiguous and clear.*

**TECNICA** > Cinque televisori ultrapiatti e cinque speaker multicanale: ciascuno schermo di proiezione è associato a un canale sonoro e ciascun video è a sua volta sincronizzato con un audio specifico. Sono quindi giustapposti in una linea come membri di un'orchestra e si comportano come cinque apparati audio video indipendenti.

**TECHNIQUE** > *Five flat-panel monitors and five multi-channel speakers: each monitor is paired with a mono-channel sound and each video is synchronized with each audio. Thus, they are juxtaposed in line like a five member ensemble and they behave as five independent audiovisual apparatuses.*

*concept, regia, composizione, programming* Ryoichi Kurokawa *produzione* Cimatics *coproduzione* Maison des Arts de Créteil, Le Manège | Shot w/Canon XL-H1

# GIUSEPPE LA SPADA | AFLEUR

Artista visivo, fotografo e designer, Giuseppe La Spada quest'anno ha organizzato un Flash mob a Milano, cui hanno partecipato circa 600 persone per dar vita a un albero umano di dimensioni enormi. È l'evidente conferma dell'interesse per le tematiche ambientali di questo artista nato in Sicilia ma oramai residente nel capoluogo lombardo, entrato nei grandi canali mediatici grazie alle sue collaborazioni con Sakamoto e finora unico artista italiano a essersi aggiudicato il Webby Awards, il premio più importante per gli artisti della rete. Con *Afleur*, un'installazione video da cui è stato tratto anche un libro fotografico, affronta una tematica tabù per l'arte contemporanea, vale a dire l'Amore, quello con la a maiuscola.

Racconta lo stesso La Spada: «E se fosse un fiore, sarebbe di carta, di stoffa? L'amore? Questi gli interrogativi di *Afleur*». Tuttavia nessuna storia si dipana sullo schermo. Le tecniche usate da La Spada su immagini che portano il segno della mano di un fotografo sono all'apparenza semplici: rallentamento e sovrapposizione, dissolvenze incrociate, manipolazione del colore verso definite tonalità, fermo immagine. Tuttavia sono tecniche funzionali a creare suggestioni di fragilità e lontananza: atmosfere che puntano alla rarefazione e dove riappaiono, oltre alla figura femminile, elementi naturali come l'acqua e i fiori, un *trait-d'union* con molte altre opere di La Spada.

*Giuseppe La Spada is an eclectic digital artist, photographer, and designer. Afleur, a video installation which also became a photo book, touches on a taboo topic in Contemporary art: Love. As La Spada himself says: «If love were a flower, would it be made of paper or cloth? These are the questions Afleur raises». Nevertheless, no story unravels on the screen. The techniques used by La Spada in his images, which bear the mark of a photographer's hand, appear to be simple: slow-motion, overlapping, lap dissolves, manipulation of colour to achieve precise tones, freeze-frames. Functional techniques are what create hints of fragility and absence: atmospheres which aim at rarefaction and in which natural elements like water and flowers as well as female figures reappear, a common trait d'union in many of La Spada's works.*

**TECNICA** > Riprese video e fotografiche effettuate in apnea con luce naturale mediante reflex digitale dotata di scafandro in alluminio.

**TECHNIQUE** > Naturally lit video footage and photographs taken underwater with a digital reflex camera in aluminum underwater housing.



concept, fotografia e video Giuseppe La Spada musica con\_cetta

# CHRISTIAN MARCLAY | 80 EAST 11TH STREET

Artista visivo e musicista, Christian Marclay è da considerarsi un virtuoso della tecnica del collage tra media diversi come il suono, il rumore, il cinema, la fotografia e altre forme. Già dagli anni '70, ben prima dell'era dello hip hop o dei dj, usava i giradischi come strumenti musicali, ottenendo suoni e basi ritmiche dalla manipolazione eterodossa del vinile sotto la puntina. I suoi collage possono essere contemporaneamente brillanti, tecnologici e realistici: quest'anno ha vinto il Leone d'oro alla 54° Biennale Arte di Venezia con *The Clock*, un film della durata di 24 ore che assembla centinaia di pellicole, tra cui molti classici. In tutte le scene selezionate per questo collage appaiono degli orologi, ma le loro inquadrature sono montate in modo tale da farli risultare sincronizzati con l'ora reale. Queste peculiarità dell'artista californiano trovano una loro applicazione in *80 East 11th Street*, titolo ispirato dall'indirizzo di uno degli studi di Marcel Duchamp a New York. L'installazione consta di una porta di legno con la relativa cornice e di una lunga registrazione in alta fedeltà con rumori e voci di attori. Avvicinandosi alla porta si possono ascoltare, come da un'altra stanza, persone che discutono, litigano, fanno sesso, o sono assorbite dalle normali operazioni della quotidianità. In queste vite spiate dalla porta accanto non è difficile scorgere l'emblema della società del voyeurismo mediatico, osservata senza moralismi, ma con freddo e siderale distacco.



Christian Marclay (San Rafael, California, 1955) artista e compositore statunitense, vive e lavora a New York. Ha studiato Belle arti all'Ecole Supérieur d'Art Visuel a Ginevra e alla Massachusetts College of Art a Boston. Nelle sue performance utilizza vinili e supporti musicali manipolati e deformati in modo da produrre effetti speciali. Ha collaborato con musicisti e artisti come John Zorn, Butch Morris, Shelley Hirsch, William Hooker, Otomo Yoshihide e Okkyung Lee, Günter Müller, Flo Kaufmann.

*Christian Marclay, American artist and composer, lives and works in New York. He should be considered a virtuoso of collages utilizing sound, noise, cinema, photography, and other forms. These distinctive features of the Californian artist found their application in 80 East 11th Street, whose title is inspired by one of Marcel Duchamp's studios in New York. The installation consists of a wooden door and frame and a long hi-fi recording of sounds and voices of actors. Upon nearing the door you can hear, as if in another room, people arguing, fighting, having sex, or involved in normal daily activities. Eavesdropping from the door is a clear reference to society's mediatic voyeurism, observed without moralism but rather with a cold and sidereal detachment.*

# MASBEDO | SERENDIPITY

Nell'installazione presentata dai Masbedo s'incrociano molte delle strade che questo duo ha intrapreso nella sua attività artistica, tra video, fotografia, performance teatrali e documentari. Beachy Head, nell'East Sussex in Gran Bretagna, è un parco naturale celebre per le sue scogliere alte fino a 160 metri, di colore bianco –motivo per cui spesso è confusa con la vicina Dover. Un luogo di grande bellezza, meta di turisti e tradizionalmente di giovani coppie britanniche che vanno lì a giurarsi amore eterno: non di meno fin dal diciassettesimo secolo è anche il luogo scelto da tantissimi per togliersi la vita gettandosi nel vuoto. Attualmente il personale del parco è affiancato da volontari che hanno il compito di intercettare gli aspiranti suicidi e di provare a dissuaderli. In questo contesto si svilupperà il nuovo lavoro di Nicolò Massazza e Jacopo Bedogni –le prime sillabe dei loro cognomi formano la sigla Masbedo–, che sarà ben lontano da una indagine documentaristica. I due si sono confrontati spesso con luoghi di esasperante bellezza, funzionale a una ricerca sull'uomo, alla sua dimensione spirituale, psicologica e antropologica. Basta ricordare il ciclo di cinque opere ambientate in Islanda: *Person*, *Teorema d'incompletezza*, *Kreppa babies* (Figli della crisi), *Autopsia del tralalà* e *Glíma*. Torna dunque l'attrazione di Masbedo per i paesaggi nordici, una natura che si trasforma in cartina di tornasole: un indicatore per evidenziare la chimica dei sentimenti umani, nei momenti di esaltazione, gioia, ma anche di tristezza e alienazione.



Nicolò Massazza e Jacopo Bedogni vivono e lavorano a Milano. Alla base l'idea di un percorso artistico multidisciplinare fatto di importanti collaborazioni artistiche con scrittori, musicisti, attori di cinema e teatro sperimentale. Nel 2002 scrivono e producono con lo scrittore Michel Houellebecq le video opere *11.22.03* e *Il mondo non è un panorama* (con Juliette Binoche) presentato al Grand Palais di Parigi nel 2006. I loro lavori figurano nelle collezioni del Tel Aviv Art Museum, Da2 di Salamanca, CAAM di Las Palmas, galleria Lorcan O'Neill e del MACRO di Roma dove nel 2004 realizzano una grande mostra personale. Nel 2009 partecipano alla Biennale di Venezia. Del 2011 la performance live al MAXXI *C'est la vie pas le paradis...* Nello stesso anno presentano l'installazione *Kreppa Babies* nella sezione di Art Unlimited a Basilea.

TECNICA > Immagini montate e ritrasmesse con diversi video proiettori su schermi di dimensioni diverse ad alta definizione.

TECHNIQUE > Images edited and retransmitted in high definition via various video projectors onto screens of different sizes.

Commissione Fondazione RomaEuropa Arte e Cultura  
Commissioned by Fondazione RomaEuropa Arte e Cultura

*Nicolò Massazza and Jacopo Bedogni live and work in Milan. Their bedrock: a multidisciplinary artistic journey made up of important artistic collaborations with writers, musicians, cinema and experimental theater actors. The installation presented by Masbedo embraces many of the paths this duo has embarked upon during their artistic career: video, photography, theatrical performances, and documentaries. Beachy Head, in East Sussex, Great Britain, is a nature reserve famous for its white cliffs. An immensely beautiful spot, visited by tourists and traditionally by young British couples: not to mention a favorite spot for suicide jumpers since the 17th century. The duo often tackles places of maddening beauty, useful for studying humankind and its spiritual, psychological, and anthropological dimensions.*

# CARSTEN NICOLAI | AOYAMA SPACE

Nel suo lavoro di artista visivo caratterizzato dalla presenza della luce, dallo spazio e dal suono, Carsten Nicolai, conosciuto come musicista con il nome di Alva Noto, fa un uso intenso e scientifico della tecnologia. Caratteristiche che trovano una sintesi in *Aoyama Space* che lo stesso Nicolai definisce modelli spaziali per esibizioni di luce e suono. Il nome deriva dal distretto Aoyama di Tokyo, un quartiere dove a partire da 2004 è nata una “nuova generazione” di studi, gallerie e spazi espositivi. Tra questi uno studio fotografico concavo che generava l’illusione di uno spazio curvo illimitato che ha ispirato Nicolai. La serie *Aoyama Spaces* si presenta infatti come una serie di modelli in scala per delle ipotetiche installazioni all’interno di analoghe configurazioni spaziali: più che una diminuzione, le piccole dimensioni aiutano ad apprezzare fino in fondo la radicalità, la complessità dei dettagli e la meticolosa costruzione di queste strutture. Con le loro superfici curve, gli specchi e le incisioni, questi modelli di stanze sono visibili grazie a un uso particolare della luce, sincronizzata con una fonte sonora elettronica. Si tratta di sonorità che dalle frequenze più basse raggiungono quelle più acute e proprio dall’altezza e dall’intensità dei suoni, dalla scansione dei ritmi dipende l’interazione con la luce e i modelli in scala. L’idea di illusione è qui tuttavia anche funzionale a esaminare la percezione spaziale umana, nella sua qualità di metodo soggettivo d’interpretazione degli spazi.

Carsten Nicolai (Karl-Marx-Stadt 1965) vive e lavora a Berlino. Partecipa a Documenta X, alla 49ma e 50ma Biennale d’Arte di Venezia. Espone alla Schirn Kunsthalle di Francoforte, alla Neue Nationalgalerie di Berlino e nel 2011 al Contemporary Art Center di Vilnius. Nicolai lavora con la galleria Eigen + Art a Berlino e Lipsia, con Pace a New York e con la galleria Lorcan O’Neill di Roma. Da molti anni sperimenta con il suono sotto lo pseudonimo di Alva Noto e possiede un’attivissima etichetta discografica, la Raster Noton. Ha presentato le sue opere audiovisive al Guggenheim di New York, il San Francisco Museum of Modern Art, il Centre Pompidou a Parigi e la Tate Modern di Londra.



*Carsten Nicolai lives and works in Berlin. In his work as a visual artist, characterized by the presence of light, space, and sound, Carsten Nicolai, known as a musician under the alias Alva Noto, works with technology in an intense and scientific manner. These characteristics find synthesis in Aoyama Space, which Nicolai himself defines as spatial models for a performance of light and sound, a series of models in scale for hypothetical installations within analogous spatial configurations: the tiny dimensions help us fully appreciate the radicalism and complexity of the details, and the meticulous construction of these structures. With their curved surfaces, mirrors, and incisions, these room models are visible thanks to a play of light synchronized with electronic sounds ranging from deep bass frequencies to high frequencies which determine the interplay of light in these models. The idea of an illusion also allows for an analysis of human spatial perception as a subjective mode of spatial interpretation.*

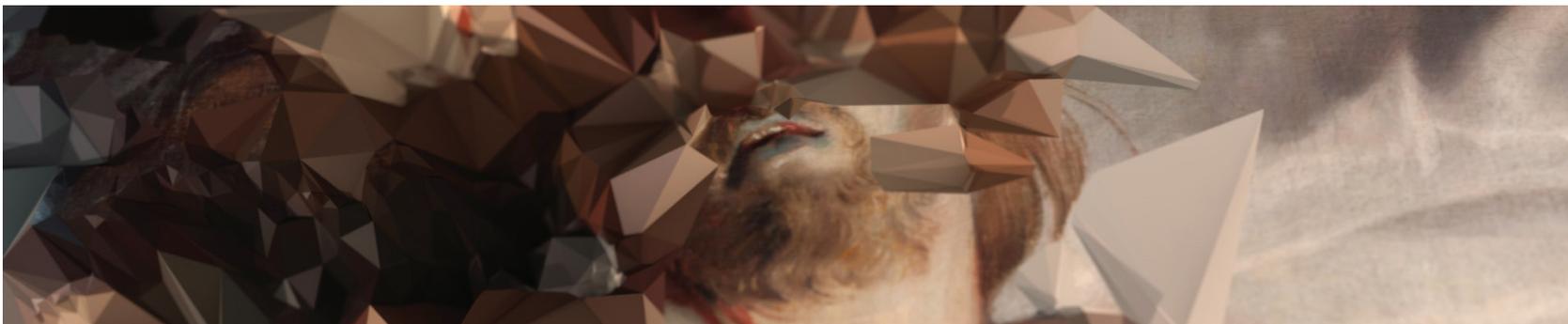
**TECNICA** > All’interno di box sono visibili modelli spaziali ciascuno dei quali è illuminato da un gioco di luce, che a sua volta innesca una selezione di composizioni di suoni elettronici che spaziano dalle frequenze di deep bass fino a high frequency. A seconda della modulazione di frequenze e i ritmi del suono, l’interazione tra spazio e luce si modifica.

**TECHNIQUE** > The boxes contain spatial models that are illuminated by a play of light, which in turn triggers specially composed electronic sounds that range from deep bass to high frequency. Depending on the frequency modulations and the rhythm of the sound, the interplay of space and light varies.

Courtesy Galerie Eigen + Art Leipzig / Berlin and The Pace Gallery | Si ringrazia la Galleria Lorcan O’Neill, Roma

# QUAYOLA | STRATA #4

*Strata* è un progetto nato nel 2007 che comprende una serie di film, stampe e installazioni: in geologia il termine definisce una formazione composta di diverse sedimentazioni corrispondenti a varie epoche. Come titolo del ciclo di Quayola è riferito all'idea di un tempo relativo, per una potente metafora della storia intesa come accumulazione piuttosto che come processo lineare, ma delinea anche la stratificazione di immagini che caratterizza quest'opera finalizzata a produrre un corto circuito tra passato e presente. Punto di partenza di *Strata #4* sono i grandi dipinti a soggetto sacro di Rubens e Van Dyck conservati presso il Palais de Beaux Arts di Lille. Attraverso un'installazione lo spettatore assiste a un'analisi dinamica di questi dipinti fiamminghi in stile figurativo: i volumi, gli schemi cromatici, le proporzioni delle figure rispetto all'insieme. Così le immagini vengono destrutturate nelle loro componenti primarie, svelando le loro regole compositive profonde: l'intero processo è però funzionale alla creazione di nuove immagini in stile contemporaneo. Dopo la basilica di San Pietro, *Strata #1*, le grandi vetrate colorate della chiesa Nôtre Dame a Parigi, *Strata #2*, il Grand Théâtre di Bordeaux, *Strata #3*, con questo quarto momento del suo ciclo Quayola continua a mettere in discussione la nostra conoscenza dell'arte del passato, e giocando con le tecniche della decostruzione e della costruzione crea immagini contemporanee per inseguire le irraggiungibili leggi universali della bellezza.



Quayola è un video artista romano trasferitosi a Londra che investiga sul dialogo e le collisioni imprevedibili tra reale e artificiale, figurativo e astratto, nuovo e vecchio, tensione ed equilibrio. I suoi lavori, che hanno fatto il giro del mondo (Londra, Parigi, New York, Buenos Aires), esplorano la fotografia, la geometria, le installazioni e performance immersive e digitali.

**TECNICA** > Immagini in altissima risoluzione di dipinti sono realizzate con centinaia di fotografie scattate nei musei di appartenenza ed indagate attraverso un software sviluppato ad hoc per questo progetto con l'intento di catturare i dati relativi alle caratteristiche visive dei dipinti e generare complesse geometrie basate su queste informazioni. Il risultato è una serie di paesaggi geometrici generate costruiti secondo le stesse leggi che regolano i dipinti.

**TECHNIQUE** > Super-high resolution images of the paintings have been assembled from many photographs shot in the museums and were then explored and analyzed with the use of a software developed for this project. The aim is to capture data related to the visual characteristics of the paintings and then to generate complex geometric formations based on these data. The result is a series of geometric landscapes built within the very same rules behind the paintings themselves.

*Quayola, a Roman visual artist now based in London, explores the dialogues and unpredictable collisions between real and artificial, figurative and abstract, old and new, tensions and equilibriums. Stratas, a project that came to life in 2007, consists of a series of films, prints, and installations: this term defines a geological formation constructed of multiple layers of rock which correspond to various eras. The starting point of Strata #4: large paintings with sacred themes by Rubens and Van Dyck at Palais de Beaux Arts in Lille. Through an installation, viewers assist in a dynamic analysis of these figurative Flemish paintings: volumes, chromatic schemes, proportions of figures in relation to the entire piece. The images are then deconstructed into their primary components, revealing the very rules behind the composition.*

*un progetto di Quayola commissionato dal Palais de Beaux Arts di Lille regia, design, animazione Quayola producer Beccy McCray sound design Matthias Kispert fotografia James Medcraft animation Kieran Finch, Cai Matthews programmazione Mauritius Seeger, Evan Bohem supporto tecnico Patrick Hearn prodotto da Nexus, Londra*

# DANIELE SPANÒ | SAFETY DISTANCE

Con il titolo *Safety distance* (Distanza di sicurezza) Daniele Spanò propone una riflessione sul binomio distanza/vicinanza, dal valore emblematico e dalle forti implicazioni sociali. L'installazione video si presenta come un evento drammatico ma di natura sconosciuta, rappresentato da una luce bianca e da una pulsazione elettronica: intorno si assiepano spettatori virtuali e reali –questi ultimi i visitatori della mostra– senza che né gli uni né gli altri riescano a intervenire, a entrare a farne parte o parteciparvi. Nella nostra epoca l'universo virtuale di internet e dei social network ha accresciuto i contatti tra le persone, rendendo facile e veloce lo scambio delle informazioni.

Al tempo stesso nel mondo reale i rapporti umani si fanno sempre più difficili e spesso molto problematici, stretti in una morsa di diffidenza.

Di formazione scenografo, montatore e vj, nella sua ricerca visiva Spanò si distingue per un impiego della tecnologia attento e all'apparenza minimalista, in cui non di rado appaiono tecniche tradizionali di manipolazione dell'immagine. Spicca l'incedere di queste installazioni, ottenuto con un serrato ritmo del montaggio e l'uso del video sganciato dai suoi supporti abituali –monitor o schermo. Le proiezioni avvengono infatti su esterni di palazzi, pavimenti, pareti e così via, che dunque si animano per dare vita superfici eterodosse, spesso quotidiane.



Daniele Spanò dal 2005 porta avanti una ricerca personale basata sull'indagine dei linguaggi multimediali e sullo studio delle influenze che le nuove tecnologie hanno sul sentire contemporaneo. Dagli allestimenti teatrali alle performance live, la ricerca è sempre quella di creare un'architettura visiva liberando il video dal suo supporto originario: il display. Nel 2011 viene selezionato da Takeshi Kitano come artista emergente per rappresentare la scena contemporanea italiana.

**TECNICA** > L'opera è composta da un ambiente audiovisivo ottenuto attraverso una videoproiezione e un ambiente sonoro surround. Il video è realizzato con tecniche di chroma keying e compositing, l'ambiente sonoro è ottenuto dal montaggio di registrazioni ambientali ed elaborazioni elettroniche.

**TECHNIQUE** > His works are made up of audiovisual environments created through video projections and surround-sound environments. The videos are produced with chroma key compositing and the sound environments with ambient recordings mixed with electronic elaborations.

*Since 2005, Daniele Spanò has been personally exploring multimedia language and the influence new technologies have upon modern sentiments. His works are made up of audiovisual environments created through video projections and surround-sound environments. With the title Safety distance, Daniele Spanò offers us a musing on distance/nearness with emblematic values and serious social implications. The video installation is presented as a dramatic event of an unknown nature, represented by a white light and electronic pulsations: virtual and real spectators (those visiting the exhibit) crowd around, neither are able to intervene, become part of it, or participate. In fact, his projections appear on building facades, pavements, walls, and so on, thus they come alive to enliven heterodox and average surfaces.*

# SABURO TESHIGAWARA | DOUBLE DISTRICT

Artista visivo oltre che coreografo e danzatore, Saburo Teshigawara mostra in *Double District* un approccio totalizzante alla tecnologia, usata per costruire un universo a sé stante, dove l'arte scenica e l'installazione si fondono.

Il titolo si apre a numerosi ed emblematici riferimenti: secondo i creatori prima di tutto ai due "distretti visivi, dell'occhio destro e dell'occhio sinistro" che il cervello umano ricomponi in un'immagine illusoria che rappresenta la realtà. La particolare fisiologia della visione umana permette di creare altre illusioni attraverso tecniche quali il 3D, gli ologrammi, la realtà virtuale e così via. Teshigawara ha creato *Double District* proprio per uno di questi ambienti tecnologici, e in particolare per *ReACTOR* di Sarah Kenderdine e Jeffrey Shaw, un apparato in grado di creare appunto una stanza virtuale in tre dimensioni. L'altissima definizione di questa installazione – a Roma in un allestimento su una parete – rende la presenza in video dei due danzatori, Teshigawara e Rihoko Sato, una percezione di "fisica" illusorietà. Così i due danzatori, altrettanti distretti di fisicità diverse, e i due mondi, o se vogliamo distretti separati di interpreti e spettatori infrangono l'illusione della quarta parete del palcoscenico, in una illusionistica quanto realistica percezione di prossimità. La distruzione e il contemporaneo moltiplicarsi delle illusioni in *Double District* vuole mostrare come queste siano la vera realtà.



Saburo Teshigawara, danzatore/coreografo/direttore, esordisce nel 1981 con la sua compagnia KARAS. Riceve crescente attenzione nel campo delle arti visive per diverse partecipazioni (*Light Behind Light*, *Fragments of Time* and *Double District*), films/videos (*T-City*, *A Tale Of e Friction of Time – Perspective Study vol.2*) così come per le scenografie, costumi e luci delle sue performance. La sensibilità per la plasticità dei corpi, il senso compositivo, il controllo degli spazi e dei movimenti della danza, si fondono per creare un mondo unico che unito all'interesse per la musica hanno portato l'artista a creare lavori site-specific e collaborazioni di vario genere.

TECNICA > Sistema di proiezione 3d passivo che crea un'immagine virtuale tridimensionale.  
TECHNIQUE > A passive 3D projection system creates a virtual 3D image.

regia, coreografia, disegno luci e costumi Saburo Teshigawara performers Saburo Teshigawara e Rihoko Sato concepiti inizialmente per l'ambiente 3D *ReACTOR* de Sarah Kenderdine e Jeffrey Shaw direzione di produzione, direzione tecnica, cinematografia stereoscopica, post-produzione video e audio Volker Kuchelmeister (iCinema) disegno luci Paul Nichola tecnico luci: Rob Kelly (NIDA) assistente di produzione Sue Midgley (iCinema) produzione Richard Castelli (Epidemic) co-produzione Karas, Tokyo - Epidemic, Parigi, Berlino - Le Volcan Scène nationale, Le Havre - UNSW iCinema Centre, Sydney supportato da Museum Victoria

*With Double District, Saburo Teshigawara, visual artist, choreographer, and dancer, demonstrates an all-absorbing approach to technology, which is used to create a separate universe where performing art and installation meld together. The title lends itself to numerous emblematic references, in particular the two "visual districts, right eye district and the left eye district" which the human brain reassembles into an illusory image which represents reality. The particular physiology of human vision allows us to create other illusions through techniques like 3D, holograms, and virtual reality. The quality of this installation – mounted on a wall in Rome –, generates a perception of "physical" illusoriness in the video images of the two dancers, Teshigawara and Rihoko Sato. This destruction and simultaneous multiplication of illusions in Double District, aims to demonstrate how these are part of true reality.*

# FELIX THORN | FELIX'S MACHINES

Stravaganti sculture produttrici di musica, ecco come si presentano le *Felix's Machines*: ogni sorta di percussioni e idiofoni sono montati assieme, azionati meccanicamente e ritmicamente illuminati da piccole luci e da led. Al primo impatto queste opere di Felix Thorn appaiono difficilmente assimilabili con l'universo digitale, da cui in realtà traggono invece ispirazione e con il quale sono intimamente connesse. Non solo queste curiosissime macchinerie dal sapore barocco sono collegate, programmate e comandate attraverso un computer portatile, che le aziona come farebbe con qualsiasi generatore di suoni artificiale: in realtà il rapporto di Thorn con il digitale si pone comunque su un piano più profondo e astratto, e quello che nelle *Machines* appare come una accumulazione di materiale è metafora della complessità che l'elettronica riesce a raggiungere. Le stratificazioni ritmiche, che nei computer vengono visualizzate nelle schermate dei sequencer, si palesano a vista nel movimento dei meccanismi e delle luci. E anche il senso di tranquilla ineluttabilità che le *Felix's Machines* trasmettono quando sono in azione, rimanda all'inesorabile incedere della *computer music*. I meccanismi tutti a vista, nella loro trasparenza, sono l'emblema di quella *facilità* che i computer trasmettono nel fare musica e che ha aperto gli orizzonti della composizione a tanti artisti non accademici. Senza sottovalutare forse l'aspetto più interessante: la profonda ironia con cui le *Macchine felici* di Thorn guardano al nostro tempo.

Felix Thorn è un giovane 25enne di Brighton che crea sculture audiovisive. Quando connesse ad un computer le sue macchine traslano le composizioni in azioni meccaniche performati da batterie customizzate e piano, animate da solenoidi, motori e molle. In questo modo, una produzione elettronica è trasposta in un output acustico. Ciascun elemento della macchina ha il suo LED sincronizzato con la musica che negli spazi oscuri di una galleria, crea una composizione di proiezioni colorate che illuminano il suono.

*Extravagant music-making sculptures, that's what Felix's Machines are: various types of percussion instruments and idiophones are mounted together, mechanically activated, and rhythmically illuminated by small LED lights. These baroque-esque machines are connected to, programmed by, and controlled with a laptop which activates them like any artificial sound generator would. In reality, Felix Thorn's relationship with the digital world is rather profound and abstract, and what seems like a pile of material in Machines is a metaphor for the complexity that electronics can attain. The rhythmic stratifications, which are visualized in the computer's sequencer program, then become visible through the movement of the mechanisms and lights. Also, the sense of serene inevitability that Felix's Machines transmit when in action evoke the inexorable pace of computer music.*

**TECNICA** > Strumenti musicali, pezzi di strumenti musicali e oggetti vari singolarmente funzionanti grazie a servoattuatori assistiti. Movimenti, suoni e luci controllati da computer.

**TECHNIQUE** > Musical instruments, pieces of musical instruments, and various objects, all individually functional thanks to the activation of servomotors. Movements, sounds, and lights controlled by a computer.



# DEVIS VENTURELLI LEZIONI DI TIRO | SUPERFICI FONETICHE

Vincitore con *Lezioni di tiro* della terza edizione del concorso Romaeuropa Webfactory nella sezione video art, Devis Venturelli è rappresentato in Digital Life 2 anche da una seconda opera, *Superfici fonetiche*. È il modo per conoscere i diversi aspetti di questo artista emergente, nato in Romagna ma residente e operativo a Milano, dove nel campo delle arti visive ha iniziato la sua ricerca dal 2004. Di formazione architetto, Venturelli guarda allo spazio urbano e architettonico nella sua fissità, come scenografia per installazioni in cui appaiono elementi in movimento libero, flessibili e fluttuanti, spesso lunghe strisce di stoffa come in *La casa dell'ospite ed Estasi urbane*. In questo *Superfici fonetiche*, e nel precedente *Continuum*, le fasce fluttuanti sono ricavate da materiale usato in architettura come isolante termico che muovendosi provoca un suono fruscante e ha una superficie riflettente. Anche in *Lezioni di tiro* c'è un contrasto tra fissità e movimento: una natura scabra e montagnosa fa da sfondo alla silhouette di un uomo armato di fucile che compie una macabra danza dalle movenze nevrotiche. Emerge qui quel tono più acido e sarcastico che Venturelli aveva avuto modo di mostrare anche in *Anomalia italiana* (2007). Nella poetica di Venturelli *traits-d'union* sono il contrasto, complementare a una ricerca sui rapporti fissità/movimento e spazio/tempo, e una forte vena surreale che nel guardare al presente di volta in volta può acquistare andamenti più estatici o più ironicamente corrosivi.



Si forma nel 2000 all' Ecole d'Architecture et du Paysage di Bordeaux. Nel 2002 si laurea in Architettura presso l'Università di Ferrara. Del 2006 è la Residenza presso ZKM di Karlsruhe. Consegue numerosi premi: nel 2011 il Concorso REWF per la sezione video art; nel 2009 quello delle Pagine bianche d'autore, Menzione Lombardia. Nel 2008 riceve il Premio Aletti Art Verona per conto di Banca Aletti, nel 2007 il Premio arti visive Sanfedele di Milano. Risale al 2006 il Premio Videoarte, Festival Visionaria di Siena.

*Devis Venturelli, whose Lezioni di tiro won the third edition of Romaeuropa Webfactory for video art, is represented in Digital Life 2 by his second work: Superfici fonetiche. A trained architect, Venturelli looks at urban and architectural spaces in their fixity as scenery for installations which utilize freely moving, flexible, and fluttering elements, often long strips of fabric. In Superfici fonetiche the fluttering strips are made of a material architects use as thermal insulation that produces a rustling sound when it moves and has a reflective surface. Lezioni di tiro also conveys a contrast between fixity and movement. In Venturelli's poetics, the traits-d'union are contrast, corresponding to a study of fixity/movement and space/time, and a strong surreal streak which, in looking at the present from time to time, can acquire more ecstatic or more ironically corrosive tendencies.*

*Vincitore del concorso Video art Romaeuropa Webfactory III edizione  
courtesy dell'artista software editing Première, After Effects*

# SANTASANGRE + THE POOL FACTORY CO-NECT # 1 | Progetto abLimen

La collaborazione tra Santasangre e The Pool Factory mette in evidenza come due realtà legate al cinema, alla performance, alla danza e al teatro, con il *Progetto abLimen* si siano invece orientate verso un'opera visuale che non ha legami con le arti sceniche. Tuttavia i protagonisti esistono, ma inconsapevoli e irriconoscibili: i visitatori della mostra con la presenza e il movimento lasceranno le loro scie che, catturate da un computer, grazie a una profonda trasposizione diventeranno parte di una visualizzazione olografica dinamica. Più che nell'interazione spettatore/artista, il centro di questa opera è nella presenza di individui nello stesso spazio, una relazione semplice da cui invece scaturisce una struttura complessa, *abLimen* appunto. In un certo senso una metafora biologica, dove gli individui e le specie non sono coscienti di formare un ecosistema, spesso molto articolato. Si fondono così le esperienze legate allo studio e alla rappresentazione dei fenomeni fisici e naturali, tipica di Santasangre, con quelle sulla cattura del movimento e l'olografia di The Pool Factory, tecnica utilizzata anche dagli stessi Santasangre. Il risultato finale è comunque aperto, poiché il software adottato si profila non come uno strumento chiuso, ma come una grammatica usata, per quanto inconsapevolmente, anche dal movimento degli spettatori. Non un grafico, ma una rappresentazione: dove lo scorrere della vita, di per sé effimero e inafferrabile, si andrà a sedimentare lasciando una scia, forse una traccia, un colpo di pennello sulla tela del tempo.



*The collaboration between Santasangre and The Pool Factory accentuates how two worlds related to cinema, performances, dance and theater, can veer toward a visual work which has no ties to the performing arts, as with Progetto abLimen. Nevertheless, protagonists exist, but they're unaware and unrecognizable: viewers, with their presence and movements, will leave a trail that will be captured by a computer and thanks to a profound transposition, will become part of a dynamic holographic display. The core of this work lies in the presence of individuals in the same space; in some ways it's a biological metaphor where individuals and species aren't aware that they form an ecosystem, often a very articulated one. The end result is open, in any case, since the software used is intended not as a limited tool, but rather as a grammar that is used even by the movement of viewers.*

**The Pool Factory** si occupa da oltre 15 anni di animazione 3D, principalmente real time, in Italia e nel mondo. L'uso della tecnologia Motion Capture, modificandone profondamente l'approccio artistico e industriale, ha trasformato The Pool Factory in una realtà leader riconosciuta a livello internazionale. **Santasangre** è un progetto di ricerca artistica che nasce a Roma alla fine del 2001. Espressione di un collettivo eterogeneo per formazione e personalità, i Santasangre, con la volontà di indagare la frattura che esiste oltre il linguaggio definito, attraversano negli anni le più significative forme artistiche e performative come il video, la musica, il corpo e l'estetica degli ambienti.

**TECNICA** > La tecnica Rfid (radio frequency identification) permetterà di tracciare all'interno del percorso espositivo la posizione ed il movimento delle persone costituendo una mappatura dei flussi dei visitatori. I dati verranno poi decodificati da un software grafico che elaborerà un'immagine tridimensionale presentata attraverso un'illusione olografica.

**TECHNIQUE** > Rfid (radio frequency identification) technique traces the positions and movements of people within the exhibition space, forming a map of the stream of visitors. The data is then decoded by a graphic software that processes a 3D image then presented as a holographic illusion.

commissione Fondazione Romaeuropa Arte e Cultura, un progetto di Santasangre & The Pool Factory

CON IL CONTRIBUTO DELLA

NELL'AMBITO DI



## BCAA CO-NECT # 2 | 3DOM, THE GE-DHIR JOURNEY

I sistemi sviluppati da BCAA trovano una felice applicazione nel mondo delle arti sceniche per il raffinato grado di interazione tra macchina e interprete, sia esso un danzatore, un attore, un musicista. In particolare, il sistema Kilyka creato da BCAA si è dimostrato molto versatile, ad esempio nella danza permette al ballerino di sviluppare la colonna sonora della coreografia che egli sta danzando in tempo reale attivandola con il suo stesso movimento.

Tutto ciò avviene grazie a una delle possibili applicazioni del *Motion capture*, il processo di identificazione, cattura e analisi del movimento, trasformato in dati numerici e trattato attraverso un computer: il *Motion capture* è anche alla base di *The Ge-Dhir journey* che si avvale però della tecnologia 3DOM. Questa volta infatti non saranno degli interpreti, ma i visitatori a essere riconosciuti dal sistema che rileverà la loro posizione nello spazio, il loro modello scheletrico e i loro movimenti, a cui corrisponderanno degli eventi interattivi col sistema stesso. Il modello segnale-risposta tuttavia non è meccanico: tenendo conto di una enorme quantità di variabili, infatti si profila come un complesso ambiente di interazione creativa, irrealizzabile con strumenti analogici e quindi peculiare dell'universo digitale avanzato. Al tempo stesso con le sue articolazioni nel tempo e nello spazio l'installazione è anche una metafora del viaggio verso l'ignoto.



BCAA è il risultato dell'incontro tra tre professionisti che si occupano della creazione e sviluppo di prodotti innovativi e servizi integrati di motion capture, audio, animazioni, comunicazione, sistemi web e multimediali. BCAA è partner CNR ed ha vinto il premio Innovalazio 2007 con K.I.S. (Kilyka Interactive System), uno strumento di comunicazione, potente e versatile, che utilizza le interfacce naturali, giudicato come il prodotto più innovativo dell'anno.

**TECNICA > 3DOM** è un sistema in grado di interpretare i movimenti del corpo umano e di renderlo autore di proiezioni ottiche, vibrazioni audio e stimoli interattivi audiovisivi.

*TECHNIQUE > 3DOM system is capable of interpreting movements of the human body and making it the subject of optical projections, audio vibrations, and interactive audiovisual stimuli.*

*BCAA is the result of the convergence of three professionals involved in the creation and development of innovative products and of service integrating motion capture, audio, animation, communication, web and multimedia systems. Motion capture, a process which identifies, captures, analyzes movement, and transforms it into numerical data which is processed by a computer is the basis of The Ge-Dhir journey, which makes use of 3DOM technology. In fact, this time the system won't track the performers but rather the visitors; it will detect their position in the space, their skeletal pattern, and their movements, which will correspond to interactive events with the system itself. At the same time, with its articulations in time and space, the installation is also a metaphor of the voyage into the unknown.*

# CATTID | CO-NECT # 3 | THE FUTURE MOOD

Nel campo dell'Interaction Design dei laboratori del CATTID (Centro per le Applicazioni della Televisione e delle Tecniche di Istruzione a Distanza) dell'Università La Sapienza di Roma, prende le mosse *The Future Mood*, un progetto innovativo che mira a rappresentare in maniera dinamica ed interattiva l'umore degli italiani. Entro uno scenario segnato dalla crescente centralità della dimensione sociale all'interno della comunicazione digitalizzata, in cui social network e blog si configurano come nuovi spazi della socializzazione, della costruzione e diffusione del sé e dell'interazione con gli altri, *The Future Mood* nasce per raccogliere, analizzare e visualizzare, automaticamente e in tempo reale, gli stati d'animo condivisi dagli italiani su Facebook, per capire qual è l'umore del Paese e quali le tendenze per il futuro. Per raggiungere questo obiettivo, il team di ricercatori ha progettato un sistema modulare che provvede all'acquisizione dei dati, alla raccolta dei profili di Facebook e degli status, poi successivamente elaborati e restituiti alla lettura degli utenti attraverso una rappresentazione visiva ed interattiva. Ad ogni *mood* è associato un colore per rappresentare in modo semplice e immediato le infinite sfumature delle nostre emozioni, umore e pensieri. Filo conduttore del progetto è la metafora individuata per rappresentare visivamente il database emotivo ottenuto: l'infruttescenza del tarassaco (soffione), simbolo di leggerezza e volatilità, che si presta a rappresentare la dispersione in mille rivoli di un'idea, di un desiderio, e più in generale, del proprio self messo in rete e condiviso con il proprio network.



*From within the interaction design laboratories of CATTID (Centro per le Applicazioni della Televisione e delle Tecniche di Istruzione a Distanza) at Università La Sapienza in Rome, arises The Future Mood, an innovative project which gather, analyze, and visualize, automatically and in real-time, the moods of Italians on Facebook in order to understand what the nation's mood is and what tendencies the future may hold. In order to reach this objective, a team of researchers created a modular system that acquires data from Facebook profiles and statuses, which is then processed and handed back to the users as a visual and interactive representation. Each mood is linked to a color in order to convey, in a simple and immediate manner, the nuances of our emotions, moods, and thoughts.*

Le tecnologie digitali costituiscono la profonda innovazione che ha interessato le reti e i media. Proprio in questo contesto di grandi cambiamenti si inserisce il C.A.T.T.I.D. centro di ricerca della "Sapienza" Università di Roma, attivo fin dal 1988 e divenuto punto di riferimento nazionale ed internazionale negli ambiti di ricerca in cui opera. All'interno del Centro diretto dal Prof. Ugo Biader Ceipidor, con il coordinamento tecnico-scientifico del prof. Carlo M. Medaglia, operano 6 laboratori: l' RFID Lab, il LUA, Logos, il Multimedia Lab, il LaBeL, il CrimeC Lab. | cattid.uniroma1.it

**TECNICA** > The Future Mood è un sistema modulare articolato in tre fasi: acquisizione di dati, realizzata attraverso lo sviluppo di uno spider che setaccia i profili di Facebook e provvede all'acquisizione degli status; elaborazione dei dati coadiuvata dall'utilizzo delle tecnologie semantiche di Expert System; rappresentazione visiva ed interattiva del corpus di dati acquisiti ed elaborati con tecnologie e paradigmi interattivi della "natural interaction".

**TECHNIQUE** > The Future Mood is a modular system articulated into three phases: acquisition of data, carried out through the development of a spider which scours Facebook profiles and procures statuses; data processing facilitated through the use of Expert System's semantic technologies; visual and interactive representation of the body of data acquired and processed with technologies and interactive paradigms of "natural interaction".

# CONTENUTI MULTIMEDIALI



MARINA ABRAMOVIC



RYOICHI KUROKAWA



GIUSEPPE LA SPADA



CHRISTIAN MARCLAY



MASBEDO



CARSTEN NICOLAI



QUAYOLA



DANIELE SPANÒ



SABURO TESHIGAWARA



FELIX THORN



DEVIS VENTURELLI



SANTASANGRE+  
THE POOL FACTORY



BCAA



CATTID

A CURA DI



# TALKS / INCONTRI

## OPIFICIO TELECOM ITALIA

L'orizzonte culturale contemporaneo è sempre più contaminato dalle nuove tecnologie che in maniera pervasiva stanno rivoluzionando ogni aspetto della nostra vita sociale e culturale. In questa zona dal confine sempre meno definito, si inserisce Digital Life 2 un progetto realizzato dalla Fondazione Romaeuropa che mira ad affermare l'importanza che le tecnologie assumono nel processo creativo ed artistico, rendendo l'opera d'arte un vettore di sensazioni ed emozioni in direzione di una sempre maggiore espansione sensoriale. Un nuovo modo di intendere l'arte ed interpretare la condizione umana proprio attraverso quegli strumenti che ne caratterizzano l'evoluzione. Durante tutta la durata di Digital Life 2, l'Opificio Telecom Italia ospita una serie di incontri di formazione e discussione con lo scopo di indagare il grado di penetrazione delle tecnologie all'interno dello scenario artistico-culturale attuale; sperimentare nuove soluzioni tecnologiche in grado di rivoluzionare le modalità di realizzazione e fruizione del prodotto artistico; ipotizzare scenari possibili e nuovi modelli di business associati alle imprese creative; delineare gli effetti nello scenario artistico locale e nazionale di nuove dinamiche e paradigmi culturali determinati dalla contaminazione tra vecchi e nuovi processi ideativi e realizzativi. Gli incontri prevedono la partecipazione non soltanto di artisti, istituzioni, curatori e critici che hanno in 26 anni contribuito a scrivere la storia di Romaeuropa, ma anche manager aziendali, stakeholder, studenti e tutti coloro i quali dimostrano un vivo interesse verso l'incrocio fra arte e nuove tecnologie. Anche attraverso questi momenti di incontro Digital Life 2 va oltre il momento espositivo e si configura come una piattaforma permanente di sperimentazione su arte, tecnologia e società. Un network di artisti, ricercatori ed esperti di tecnologia attivi in tutto il mondo che interagiscono in modo differente per uscire dai confini ristretti di sale conferenze e spazi artistici convenzionali. Alla base di ogni incontro la necessità di guardare con occhio critico il mercato attuale, cercando di identificare le possibili intersezioni fra arte e tecnologia, nell'ottica di promuovere lo sviluppo e la valorizzazione di questi due settori strategici per il mercato italiano.

Prof. Carlo Maria Medaglia

**Responsabile scientifico Talks**

*The contemporary cultural horizon is more and more intertwined with new technologies which are revolutionising every aspects of our social life. In fact, Digitalife is acting in this zone of undefined borders, a project realized by Fondazione Romaeuropa aiming at affirming the importance that technologies are assuming in the creative and artistic process and in making the work of art a vector for sensations and emotions of an increasing sensorial expansion. A new way to conceive art and interpret human condition through those means that are characterising the evolution itself: during Digital Life 2, the Opificio Telecom Italia will be the venue for a series of talks focused on the relationship between art and technologies, new business models related to creative enterprises and development. The conferences will involve not only artists, institutions, curators and critics taking part to the twenty years life of Romaeuropa, but also managers, stakeholders, students and those who are interested in the relation between art and new technologies. Through these moments, Digital Life 2 goes beyond the borders of an exhibition and becomes a permanent platform of experimentation on art, technologies and society. A network of artists, researchers and experts working all over the world and interacting differently in order to escape the limitation of conference spaces and conventional artistic venues and promote the development and the valorisation of these two strategic sectors for the Italian market.*

Prof. Carlo Maria Medaglia

**Scientific Curator Talks**

# CALENDARIO

26 OTTOBRE 2011 | H 18:00 | INCONTRO CON GLI ARTISTI DI DIGITALIFE 2  
Organizzato da Fondazione Romaeuropa | A cura di F. Javier Panera Cuevas e Brigitte Ollier

2 NOVEMBRE 2011 | H 10:00 | DISTRETTO TECNOLOGICO PER I BENI E LE ATTIVITÀ CULTURALI  
Organizzato da FILAS

8 NOVEMBRE 2011 | H 18:00 | PREMIAZIONE NOKIA UNIVERSITY PROGRAM  
Organizzato da Nokia

16 NOVEMBRE 2011 | H 17:00  
TRA DIGITALE E LOCALE: ARTE DEL TERRITORIO-TERRITORIO DELL'ARTE  
Organizzato da FILAS con la collaborazione di LUISS Guido Carli Libera Università degli Studi e MAXXI

24 NOVEMBRE 2011 | H 17:00 | IL NUOVO ARTIGIANATO TRA IL DESIGN E IL DIGITALE  
Organizzato da Fondazione Romaeuropa con la collaborazione di Sapienza Università di Roma  
A cura di Monica Scanu

28 NOVEMBRE 2011 | H 17:00 "DIGITALIFE CAMP"  
L'ECOSISTEMA DELL'INNOVAZIONE A ROMA: QUALE FUTURO?  
Organizzato da BAIA, Innovaction Lab, Tiberis Capital Partners con la collaborazione di Enlabs

6 DICEMBRE | H 17:00 | IMPRESA CULTURALE O CULTURA D'IMPRESA?  
Organizzato da BIC e Invitalia con la collaborazione di Provincia di Roma e FILAS

9 DICEMBRE | H 17:00 | A MAP FOR AN EXTRAORDINARY TRIP  
Performative conference di Pietro Babina e CATTID in collaborazione con Alberto Scocco  
Organizzato da Mesmer an Artistic Association in collaborazione con Fondazione Romaeuropa

Programma dettagliato su [www.romaeuropa.net](http://www.romaeuropa.net)



# FORUM EUROPEO PER L'INNOVAZIONE 2011

## DEFINIRE L'INNOVAZIONE

30 NOVEMBRE - 2 DICEMBRE | OPIFICIO TELECOM ITALIA

Un evento dove la collaborazione è la strada e l'innovazione è la meta. Ospitato quest'anno nell'Opificio Telecom Italia, sede unica nel suo genere, l'European Forum for Innovation (EFI) unirà le menti più brillanti provenienti da diverse realtà per definire l'innovazione oggi e discutere, collaborare e pianificare azioni per migliorare lo stato dell'innovazione in Europa. Interventi stimolanti e sessioni coinvolgenti saranno strutturati intorno al modello concettuale del "Innovation Cycle," che racchiude i sei stadi dell'innovazione. Dagli stadi fondamentali come l'educazione e la ricerca, agli stadi del funding e della protezione della proprietà intellettuale, EFI intende riunire l'intero spettro degli innovatori: dai legislatori alla comunità dei ricercatori, dagli investitori agli imprenditori.

Nella convinzione che l'ICT renda possibile l'innovazione necessaria per superare le difficili sfide economiche e sociali che il mondo sta affrontando, EFI vuole attirare la consapevolezza collettiva e superare i limiti attraverso incontri e scambi tra aree eterogenee della conoscenza, delle risorse e del mercato, catalizzando nuove opportunità di innovazione di cui beneficerà la società intera. Questa rivoluzione nell'innovazione non si fermerà alle porte dell'Opificio: la partecipazione ad EFI darà l'opportunità di diventare membro della EAI Community, dove è possibile continuare lo scambio di conoscenza e la collaborazione online.

Per affrontare realmente la discussione e cogliere nuove opportunità, conoscere e condividere le più recenti innovazioni e capire come migliorare le possibilità di finanziamento e di ricerca, EFI è l'evento ideale.

### **The 2011 European Forum for Innovation | Defining Innovation**

*An event where Innovation is the focus, and community is the modus. Hosted this year in Telecom Italia's unique Opificio, the European Forum for Innovation or "EFI" will bring together leading minds from diverse walks of life to define innovation today and to discuss, collaborate and plan for improving the status of innovation in Europe. Thought provoking key notes and engaging panels will be structured around the conceptual model of the Innovation Cycle, which encompasses the six stages of innovation. From the foundational stages like education and research, to the innovation stages of funding and protecting intellectual property, EFI promises to bring together the full spectrum of innovators, from the policy makers and influencers to the grass-roots community of thinkers and developers.*

*Rooted in the belief that ICT-enabled innovation will be fundamental in order to address the significant social and economic challenges the world is facing, EFI will be about engaging the collective consciousness and crossing boundaries through meetings and exchanges between different areas of knowledge, resources, and needs; catalysing new opportunities for innovation which will benefit society as a whole. This innovation revolution does not stop at the doors of Opificio either: attendance at EFI will provide you an opportunity to join the EAI Community, where you can continue the knowledge exchange and collaboration online. If you want to address real issues and opportunities, learn and share the latest in innovation, and understand how to increase funding and research prospects, then EFI is for you.*

# WIKIMEDIA MEDIA OPEN DAY

## 3 DICEMBRE | OPIFICIO TELECOM ITALIA

Wikimedia Italia è una associazione culturale che si occupa di diffusione della conoscenza libera; la sua attività più nota è nella promozione di Wikipedia, ma i suoi interventi sono molto più variegati.

Il Wikimedia Open Day è una giornata di lavori per far conoscere il mondo wiki, tutti i progetti che lo popolano, le possibilità di innovazione e promozione della conoscenza collegate all'uso di pratiche collaborative, e di formazione sui temi delle licenze di copyleft.

Verranno presentati Wikipedia e i progetti fratelli, che sono ormai noti al grande pubblico come fonti da consultare, ma di cui spesso si ignora il processo redazionale aperto. Una ventata di internazionalità sarà portata dalle relazioni su Wikimania 2011, l'evento mondiale di Wikimedia che quest'anno si è tenuta ad Haifa ed è arrivata fino a noi: "Wikipedia sta morendo" è uno dei titoli che hanno campeggiato sui giornali lo scorso Agosto, riprendendo un interrogativo posto da Jimmy Wales, il fondatore di Wikipedia, in apertura del convegno.

Il gruppo di italiani che hanno partecipato racconterà i temi caldi di cui hanno avuto occasione di dibattere e l'esperienza di incontrare dal vivo la comunità.

Verrà poi presentato il quarto capitolo delle WikiGuide, dedicato a Wikiquote, la raccolta collaborativa di aforismi e citazioni.

Le WikiGuide sono video guide che presentano i progetti Wikimedia (le prime tre sono state dedicate a Wikipedia, Wikimedia Commons e Wikisource), nate per rispondere al sempre crescente interesse legato al mondo "wiki" che, però, non è stato accompagnato da una corretta consapevolezza del funzionamento dei vari progetti. A seguire si terrà l'assemblea dell'associazione, incentrata più direttamente sul futuro dell'associazione ma ancora di discussione sui progetti Wikimedia e sulle attività di promozione e diffusione da mettere in atto nel corso del 2012.

---

Wikimedia Italia – Associazione per la diffusione della conoscenza libera, è una associazione di promozione sociale, attiva dal 2005 nell'ambito dell'open culture. E' la corrispondente italiana ufficiale di Wikimedia Foundation, all'interno della rete di capitoli locali che nei rispettivi paesi hanno il compito di promuovere i progetti gestiti dalla Wikimedia Foundation e la cultura libera.

*Wikimedia Italia is a cultural association aimed at spreading free knowledge; Wikipedia is the association's best-known project but it is also involved in many other diverse activities. "Wikimedia Open Day" is a day meant to raise awareness about the wiki world, all the projects that are a part of it, the possibilities for innovation, the promotion of knowledge through the use of collaborative methods, and to provide training regarding copyleft licensing. Wikipedia and its sister projects, which the general public use as reference sources but often overlook the open-editing model, will be presented. A sprinkle of internationality will be added through the reports regarding Wikimania 2011, an international Wikimedia conference which took place in Haifa this year and made its way to us: "Wikipedia is dying" is one of the headlines which stood out in newspapers in August, drawing on a question asked by Jimmy Wales, founder of Wikipedia, at the start of the conference. The group of Italians who participated will recount the hot topics they discussed and what it felt like to meet the community in person. The fourth chapter of WikiGuide, dedicated to Wikiquote, a collaborative compendium of sayings and quotes, will also be presented. WikiGuide are video guides which present the projects of Wikimedia (the first three were dedicated to Wikipedia, Wikimedia Commons, and Wikisource). They were created in order to respond to the increasing interest in the "wiki" world which, however, was not accompanied by proper awareness of how the various projects work. Afterwards, the association will hold a meeting that focuses directly on the future of the association; there will also be discussions on Wikimedia projects and on plans for promotion and diffusion in 2012.*

---

*Wikimedia Italia – An association aimed at spreading free knowledge, is an association for social advancement, which began in 2005 in the realm of open-culture. It's the official Italian chapter of the Wikimedia Foundation, one of many local chapters around the globe which have the task of promoting Wikimedia Foundation projects and free culture.*

# EVENTI LIVE

## PALLADIUM

Installazioni sonore, musiche futuribili, note digitali: l'universo musicale di Digital Life 2, colonna sonora del progetto espositivo dislocata al Palladium, offre al pubblico l'occasione per un viaggio nei suoni di un mondo sempre più digitalizzato.

*Sound installations, futuristic music and digital notes: the musical universe of Digital Life 2, soundtrack of the exhibition located at the Palladium, offers the audience the chance for a journey into the sound of an increasingly digitized world.*

29 OTTOBRE

**MABEDO LAGASH | LA MUSA**

4 NOVEMBRE

**VIEDRAM 2011 - VIII EDIZIONE**

VISUAL CULTURE FEFÈFESTIVAL VIDEO+SOUND DESIGN

Organizzato da Fefè Project e Istituto Europeo di Design



15 NOVEMBRE

**URI CAINE + FABIO CIFARIELLO CIRDI > NASDAQ MATCH 0.2**

3 DICEMBRE

**DISSONANZE LAB**

**DISS LAB**

**CARTER TUTTI > HARMONIC COACTION THREE**

**RYOJI IKEDA > TEST PATTERN**

LOC647

FOPSL1  
LOC647  
C10RF9

PLRG4

PRG1  
C10RF2  
OCLM

HMCN1

C10RF2  
RNFB

C10RF2

C10RF

RGL1

C10RF

PTGSA

PDC  
TPA

IUNSIABP

C10RF25

C10RF24  
C10RF22  
LOC65315

GLT2SD2

ARBECL  
ARPCS  
NCF2

NANAT2

# FONDAZIONE ROMAEUROPA

## Consiglio di Amministrazione

Monique Veaute  
*Presidente*  
Giovanni Pieraccini  
*Presidente Onorario*  
Fabrizio Grifasi  
*Direttore*

Francesco Accolla  
*Ministero Affari Esteri*  
Cecilia D'Elia  
*Assessore alle Politiche Culturali e Vice Presidente Provincia di Roma*  
Guido Fabiani  
*Rettore Università Roma Tre*  
Dino Gasperini  
*Assessore alle Politiche Culturali e Centro Storico di Roma Capitale*  
Renata Polverini  
*Presidente della Regione Lazio*  
Franco Scaglia  
*Presidente Associazione Teatro di Roma*

Jean-Marc Séré-Charlet  
*Ambasciata di Francia*  
Susanne Höhn  
*Goethe Institut Rom e Italia*  
Christine Melia  
*British Council*  
Jorge Hevia Sierra  
*Ambasciata di Spagna*

Bruno Cagli  
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  
Donatella Ferrante

## Staff della Fondazione Romaeuropa

Direttore  
Fabrizio Grifasi

Responsabile amministrativa  
Sonia Zarlenga

Responsabile organizzativa e direttore Palladium  
Valeria Grifasi

Amministrazione  
Giorgio Marcangeli  
Monica Drusian

Consulenti  
Gianluca Galotti, consulenza amministrativa e fiscale  
Studio Prili, consulente del lavoro

Affari generali e segreteria di presidenza  
Sonia Rico Argüelles

Produzione artistica e tecnica  
Stefania Lo Giudice, responsabile  
Francesca Manica, responsabile progetti speciali (Digital Life e Corpi Resistenti)  
Elisa Vago, produttrice  
Maura Teofili, produttrice  
Luigi Grenna, direttore tecnico  
Luca Storari  
Alfredo Sebastiano

Consiglieri artistici  
Annalea Antolini Promozione Danza Italiana e programma DNA  
Renato Criscuolo e Marco Iannuzzi Sensoralia  
Giorgio Mortari Digital Life2

Responsabile Scientifico Talks  
Professor Carlo Maria Medaglia

Ufficio Stampa  
Francesca Venuto, responsabile  
Antonella Mucciaccio

Comunicazione  
Alessandro Gambino, responsabile  
David Aprea  
Flaminia Tridente  
Sofia Francesca Miccichè

Sviluppo e partnership  
Claudia Cottrer

Box Office e relazioni con il pubblico  
Lara Mastrantonio  
Silvia Fandavelli  
Ludovica Laruffa  
Francesca Franzero

Pubbliche relazioni  
Valentina Gulizia  
Elena Giacomini

Information technology, fotografo  
Piero Tauro

Fondazione Romaeuropa Arte e Cultura,  
Via dei Magazzini Generali 20/A 00154 Roma  
tel +39 06 45553000 | fax +39 06 45553005  
[www.romaeuropa.net](http://www.romaeuropa.net)

# RINGRAZIAMENTI

## **Hanno reso possibile il Romaeuropa Festival 2011**

Giancarlo Galan, Ministro per i Beni e le Attività Culturali  
Renata Polverini, Presidente Regione Lazio  
Nicola Zingaretti, Presidente Provincia di Roma  
Giovanni Alemanno, Sindaco di Roma Capitale  
Ludovico Ortona, Presidente Arcus  
Giancarlo Cremonesi, Presidente Camera di Commercio Roma

Salvo Nastasi, Capo di Gabinetto e Direttore Generale Spettacolo dal Vivo Mibac  
Dino Gasperini, Assessore alle Politiche Culturali e Centro storico del Comune di Roma  
Fabiana Santini, Assessore all'Arte, Sport e Politiche giovanili della Regione Lazio  
Cecilia D'Elia, Assessore alle Politiche Culturali e Vice Presidente Provincia di Roma  
Ettore Pietrabissa, Direttore Generale Arcus  
Lorenzo Tagliavanti, Vice Presidente Camera di Commercio di Roma

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

Franco Bernabè, Presidente Esecutivo Telecom Italia  
Carlo Fornaro, Direttore Relazioni Esterne Telecom Italia

## **Per il progetto Digitalife 2**

Fabiana Santini, Assessore all'Arte, Sport e Politiche giovanili della Regione Lazio  
Flaminia Saccà, presidente FILAS  
Giancarlo Innocenzi Botti, Presidente Invitalia  
Ugo Biader Ceipidor, Direttore del CATTID Sapienza Università di Roma  
Gianluca Lo Presti, Direttore Generale BIC Lazio  
Gian Paolo Manzella, Direttore del Dipartimento Innovazione ed Impresa della Provincia di Roma

## **Un ringraziamento speciale a**

Alessandro Massimo Voglino, Direttore regionale alla Cultura per la Regione Lazio  
Laura Tassinari, Direttore generale FILAS  
Stefano Turi, Direttore generale Sviluppo Lazio  
Massimiliano Tarantino, Responsabile Corporate Communication Telecom Italia  
Lina D'Amato, Responsabile Sostegno Politiche Occupazionali Invitalia  
Carlo Maria Medaglia, Assistente di Direzione CATTID

## **Si ringrazia per la partecipazione entusiasta a Digital Life 2**

Cristina Crisari, F. Javier Panera Cuevas, Laura Iorio, Sveva Lops, Edoardo Marinelli, Berenice Marisei, Michela Michilli, Brigitte Ollier, Luigi Prisco, Lucia Urciuoli

## **Desideriamo esprimere la nostra gratitudine ai musei e gallerie che hanno reso possibile la presentazione di alcune opere a Digital Life 2 e in particolare**

Laura Chiari Galleria Lorcan o'Neill Roma, Galerie Eigen + Art Leipzig/Berlin and the Place Gallery, Marco Noire Noire Contemporary Art

La nostra riconoscenza a Giuseppe La Spada per averci concesso l'uso dell'immagine per il progetto di comunicazione di Digital Life 2

Progetto grafico a cura dell'Ufficio Comunicazione della Fondazione Romaeuropa | Stampa Arti Grafiche Agostini

# **DIGITALIFE<sup>2</sup>**

**ARTE | INDUSTRIE | INCONTRI | SUONI**

**ROMA | 26 OTTOBRE - 11 DICEMBRE 2011  
EX GIL | LARGO ASCHIANGHI 5 | TRASTEVERE**

L'immagine in copertina è di Giuseppe La Spada



ROMAEUROPA.NET