

UN'INIZIATIVA PROMOSSA DA



IDEAZIONE E ORGANIZZAZIONE

Romaeuropa
fondazione

3 marzo | 2 maggio 2010

DIGITAL LIFE

Roma, La pelanda

Mattatoio di Testaccio - Roma

Ingresso piazza Orazio Giustiniani 4

Anteprima per la stampa: martedì 2 marzo 2010 ore 12

Inaugurazione: martedì 2 marzo 2010 ore 19.30

Roma, 2 marzo 2010 – Si intitola DIGITAL LIFE la grande rassegna dedicata al futuro digitale e alle contaminazioni fra tecnologia, nuovi media ed espressioni artistiche contemporanee, con cui prende avvio il prossimo 3 marzo 2010 la programmazione del nuovo spazio pubblico per l'arte e la produzione culturale contemporanea **La pelanda**, restaurato per la città dal **Comune di Roma** nell'area del Mattatoio a Testaccio su progetto di **Zone attive** che ne ha seguito il recupero.

DIGITAL LIFE nasce da un'iniziativa della **Camera di Commercio di Roma** nell'ambito di un più articolato progetto focalizzato sull'innovazione tecnologica come fattore cruciale di sviluppo economico ed è promossa dall'**Assessorato alle Politiche Culturali e della Comunicazione – Sovrintendenza ai Beni Culturali del Comune di Roma** e dal **MACRO**. L'ideazione e l'organizzazione di **DIGITAL LIFE** è a cura della **Fondazione Romaeuropa**, istituzione di respiro internazionale, che proietta la sua costante ricerca e monitoraggio delle diverse forme di creatività italiana ed internazionale nel nuovo orizzonte digitale, in cui trova piena realizzazione l'incontro fra tecnologia e arte, in stretta continuità con i progetti Romaeuropa Webfactory e Capitale digitale.

La direzione artistica di DIGITAL LIFE è affidata a **Richard Castelli** che ha selezionato per l'evento espositivo alcuni fra gli artisti più innovativi del panorama mondiale contemporaneo: **Ryuichi Sakamoto, Shiro Takatani, Jeffrey Shaw, Ulf Langheinrich, Jean Michel Bruyère, Erwin Redl, Thomas McIntosh, Emmanuel Madan, Martux_M, Mikko Hynninen, Julien Maire, Christian Partos**.

Gli artisti invitati danno vita con i loro lavori a un percorso esperienziale inedito e unitario, scandito dal susseguirsi di installazioni e proiezioni video realizzate con strumenti tecnologici di ultima generazione, capace di mettere in luce una concezione avveniristica e multisensoriale dell'opera d'arte e di suggerire nuove modalità di coinvolgimento e partecipazione del pubblico. Le opere in mostra sono tutte presentate per la prima volta in Italia, se non in anteprima europea o mondiale, o concepite *site specific* per lo spazio de La pelanda.

Obiettivo della mostra: accendere i riflettori sulle frontiere verso cui dirige la contemporaneità, dove tecnologia, interdisciplinarietà, polisensorialità si intersecano dando origine a nuovi modi di fruizione dell'arte.

Nell'epoca del "real time", ovvero della simultaneità, della diretta assoluta, il futuro delle arti è indissociabile dall'uso delle nuove tecnologie, invenzioni e formati che sono destinati a modificare radicalmente il nostro rapporto con l'opera e a creare nuove esperienze partecipative e sensibili. L'uso del web, i nuovi sistemi di

IN COLLABORAZIONE CON

SERVIZI MUSEALI



audiovideo in 3D e gli sviluppi in ambito cinematografico prefigurano modalità del tutto innovative nella realizzazione artistica e nella loro fruizione sempre più indirizzata verso l'immersione multisensoriale. Ricerca scientifica e tecnologia costruiscono la base per la creatività di domani, rendendo possibile un più ampio rapporto tra aziende, università, centri di ricerca e artisti. Ciò che caratterizzerà l'arte del futuro sarà la capacità di produrre una vertigine nei punti di riferimento comuni o spostamenti inaspettati rispetto alla nostra presenza nel mondo e al nostro sguardo sulle cose.

Alcune delle opere in mostra sfruttano l'innovativo sistema di proiezione e sonorizzazione **AVIE**: un ambiente di visualizzazione interattivo e immersivo a 360 gradi, appositamente sviluppato dall'artista Jeffrey Shaw per l'Università del South Welles (Australia), attualmente in funzione presso il cinema della stessa facoltà, alla ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie di Karlsruhe e nel 2010 sarà allestita anche presso l'Università di Hong Kong. AVIE consente di mettere le più recenti tecnologie al servizio dell'ideazione artistica, esplorando un principio non solo interattivo, ma anche immersivo di partecipazione del pubblico all'evento artistico. Attraverso AVIE vengono create esperienze audiovisive tridimensionali, combinando immagini da più proiettori e suoni da diverse fonti. Inoltre, grazie a un sistema di cineprese a infrarossi, in tempo reale un software genera modelli di movimenti e posture del pubblico all'interno dell'ambiente, interagendo con esso.

Con l'opera *La Dispersion du Fils*, che sarà presentata a Roma in prima mondiale nella versione definitiva, **Jean Michel Bruyère** esplora tutte le potenzialità del sistema AVIE, proiettando su una architettura tridimensionale le immagini di oltre 500 film, per lo più inediti, messi a disposizione dagli archivi de La Fabriks, gruppo pionieristico dell'azione multimediale internazionale, fondato dallo stesso Bruyère. *La Dispersion du Fils* sfrutta e trasforma quasi tutto il materiale video realizzato dal gruppo performativo teatrale LFKs negli ultimi dieci anni, regalando allo spettatore la duplice possibilità di una percezione complessiva oppure scomposta dello spazio virtuale proiettato.

Nell'installazione realizzata dal musicista e compositore giapponese **Ryuichi Sakamoto** e dal video artista **Shiro Takatani**, leader del gruppo artistico Dumb Type, lo spettatore si trova in uno spazio completamente buio nel quale nove vasche di vetro contenenti acqua e nebbie artificiali sono sospese sopra la sua testa. Filmati d'archivio, spezzoni di film, immagini, effetti di luce, suoni e parole si muovono all'interno di ciascun cubo e pervadono l'ambiente. Le nove composizioni stereofoniche di Sakamoto, una per ciascun cubo, si intrecciano con il lavoro video artistico di Takatani, mentre un sofisticato sistema di sincronizzazione impedisce che una data combinazione di suoni e immagini possa ripetersi esattamente identica a se stessa.

Sempre basato sulla tecnologia AVIE, il lavoro di **Ulf Langheinrich**, a Roma in anteprima mondiale, immerge il visitatore in un'esperienza acquatica polisensoriale sfruttando le contaminazioni sonore e visive.

Erwin Redl coinvolge lo spettatore in una delle sue architetture ambientali costruite con la luce e gli allestimenti luminosi della serie *Matrix*. Il lavoro di Redl crea nello spettatore una sorta di seconda pelle, pensata come "il corrispettivo sociale dello strato ultimo del nostro corpo".

Thomas McIntosh, Emmanuel Madan, Mikko Hynninen collaborano alla realizzazione di un'installazione scultorea, *Ondulation*, che utilizza il suono per produrre immagini tramite l'acqua e la luce: in una vasca rettangolare l'acqua, immobile, viene lasciata progressivamente muoversi per effetto della rifrazione delle onde sonore prodotta da una partitura musicale riprodotta da casse molto potenti direttamente sulla superficie del liquido. Ne esita una sorta di scultura onirica, in continuo divenire, realizzata con acqua, suoni ed immagini riflesse.

Julien Maire, sfruttando un sistema di proiezione sperimentale a bassissima risoluzione, presenta tre installazioni sospese tra video, fotografia e macchine come sculture.

Martux_M presenta *X-Scape 09*, un progetto per modulazioni audio-visive nel quale musica elettronica e immagini si fondono offrendo a lo spettatore la suggestione di un paesaggio sonoro.

Christian Partos utilizza per creare un'immagine i riflessi prodotti da cinquemila specchi rifrangenti opportunamente illuminati. M.O.M., titolo dell'opera, è la composizione su una parete vuota del volto della

madre e alludendo anche alla tecnica utilizzata (Multi Oriented Mirror), nasconde e al contempo rivela l'oggetto al centro della rappresentazione.

La mostra è corredata da catalogo multimediale realizzato da SPQR network con testi firmati dagli artisti, consultabile su romaeuropa.net/digitallife.

DIGITAL LIFE è anche su facebook.com/group.php?gid=317263291939&ref=mf

MEDIA PARTNER

Dillinger.it **WIRED**

PARTNER TECNICO

Alitalia

CREATIVE PARTNER

SPQR
NETWORK

INFORMAZIONI PER IL PUBBLICO

TITOLO MOSTRA	DIGITAL LIFE
DURATA	dal 3 marzo 2010 al 2 maggio 2010
SEDE	La pelanda, Mattatoio di Testaccio Ingresso piazza Orazio Giustiniani 4, Roma
INFO per il pubblico	Fondazione Romaeuropa http://romaeuropa.net tel. + 39 06 45553000 promozione@romaeuropa.net
GIORNI E ORARI	da martedì a venerdì ore 16 - 24 sabato e domenica ore 12 - 24 chiuso tutti i lunedì e il 1 maggio
BIGLIETTI	060608 euro 6
IL CATALOGO	SPQR network http://romaeuropa.net/digitallife

UFFICIO STAMPA

Paola C. Manfredi Comunicazione

Paola C. Manfredi | Tel. +39 335 54 55 539

Alice Cammisuli | Tel 338 61 59 539

Tel. +39 02 45485093 | press@paolamanfredi.com

Fondazione Romaeuropa

Francesca Venuto | Tel. +39 06 45553060

con Antonella Bartoli | Tel. +39 06 45553062

Tel. +39 06 45553060|62 | ufficiostampa@romaeuropa.net

GLI ARTISTI

Jean Michel Bruyère

Mikko Hynninen

Artista poliedrico, Hynninen lavora sia a progetti di messa in scena teatrale (come light e sound designer) che a lavori installativi di architettura ambientale o virtuale. La sua attenzione artistica si è concentrata sull'utilizzo dei nuovi media e le sue produzioni individuali vertono su un impiego sperimentale e ardito di suono e luce anche quando rientrano in campo puramente teatrale.

Ulf Langheinrich

Cofondatore nel 1991, insieme a Kurt Hentschläger del collettivo artistico Granular Syntesis –una delle realtà più riconosciute del panorama della sperimentazione video artistica internazionale- Langheinrich è nato a Wolfen (Germania Est) nel 1960 ed oggi vive e lavora fra Vienna e Accra (Ghana). Riuscendo a fondere nelle sue realizzazioni artistiche la propria formazione da artista visivo (disegno, pittura, fotografia), una acuta sensibilità musicale ed un linguaggio elettronico proprio propone anche a livello individuale lavori volti al raggiungimento di un unicum emotivo. È stato professore "ospite" presso la HGB University for Graphics and Book design di Lipsia e ha tenuto diverse lectures presso il dipartimento Multimediale dell'FH di Salisburgo. L'edizione 2005 di Ars Electronica gli ha dedicato una retrospettiva e nel 2006 è stato invitato per un ciclo di lezioni dalla RMIT di Melbourne.

Emmanuel Madan

Compositore e artista sonoro, Madan ha lavorato a numerosi progetti di sonorizzazione collegati a lavori letterari, cinematografici, installativi, architettonici e di programmazione tecnologica. Membro del PRIM (Media Arts Centre di Montréal, Canada) e ricercatore per la Commissione Canadese di Radiotelevisione e Telecomunicazioni, ha dato vita al progetto "Incredibly Soft Sound": una serie di installazioni sonore che indagavano la soglia minima di percezione del suono. Attualmente concentra la propria attività attorno a progetti di trasformazione, esplorazione e ridefinizione dello spazio attraverso le fonti sonore.

Julien Maire

Nato a Metz (Francia) nel 1969, Julien Maire è un video artista che vive e lavora principalmente in Germania. Al centro della sua personale ricerca artistica vi è uno sforzo concettuale decostruttivo e di reinvenzione dell'assemblamento tecnologico dei nuovi media al fine di sostenerne l'incontro con l'aspetto contenutistico e di significato delle performance. I suoi lavori sono stati esposti con successo in Europa, in Giappone e a Melbourne, Australia.

Martux_M

Martux_M, alias maurizio Martusciello, è musicista, compositore, performer, sound artist, produttore. Dagli anni Novanta collabora a progetti di musica e danza, cinema, teatro e video-art sperimentale utilizzando indifferentemente il canale sonoro e visivo. Tra le sue numerose collaborazioni, particolarmente significative quelle con Danilo Rea per *MOV1* –ispirata alla Seconda Sinfonia di Gustav Mahler- con Giorgio Battistelli per *Experimentum Mundi Remix*, e con Markus Stockhausen per *Soundscape*.

Thomas McIntosh

Attraverso il suo percorso di formazione professionale, Thomas Mc Intosh ha iniziato a sviluppare un forte interesse per gli aspetti più fisici e percettivi della sua disciplina, affacciandosi all'esplorazione di soluzioni installative, performative e ad esperimenti di lavori site-specific. La collaborazione con artisti di altre discipline lo ha condotto alla creazione di [The User], progetto nato in collaborazione con il sound artist Emmanuel Madan

Erwin Redl

Nato nel 1963 in Austria, Redl vive e lavora a New York dal 1993. Formatosi come compositore di musica elettronica (MFA in Computer Art presso la School of Visual Arts di New York), si è successivamente affermato come artista visivo di fama internazionale. Le sue creazioni si basano sull'utilizzo sia bi che tri dimensionale dei

Led luminosi che impiega per creare/ridefinire spazi interni ed esterni. Nel 2002 è stato insignito dello State of Lower Austria Media Art Award e del Architecture and Environmental Structures della NY Foundation for the Arts.

Jeffrey Shaw

Australiano di nascita si forma e studia in Europa ed in Italia (corso di scultura presso l'Accademia di Brera). Fin dai tardi anni '60 inizia a sperimentare l'uso dell'interattività e della realtà virtuale in molte installazioni artistiche incontrando l'interesse di istituzioni museali e festival performativi di varie parti del mondo. Dal 1991 al 2003 è stato direttore dell' Institute for Visual Media del ZKM Center for Art and Media di Karlsruhe, Germania. Nel 2003 è fra i fondatori del Center of Interactive Cinema Research (iCinema) dell'Università of New South Wales, Sydney, Australia, di cui oggi è co-direttore. Da 2009 è titolare della cattedra in Media Art ed è preside della School of Creative Media presso la City University di Hong Kong.

Christian Partos

Nato in Svezia nel 1958 da genitori ungheresi, Partos si è diplomato presso l'University of Arts Crafts and Design di Stoccolma nel 1988. Scultore in grado di affrontare tecniche e materiali (dall'incisione su pietra alle forme più delicate di robotica) ha lavorato in progetti site-specific sia su commissione pubblica che individualmente.

Erwin Redl

Nato nel 1963 in Austria, Redl vive e lavora a New York dal 1993. Formatosi come compositore di musica elettronica (MFA in Computer Art presso la School of Visual Arts di New York), si è successivamente affermato come artista visivo di fama internazionale. Le sue creazioni si basano sull'utilizzo sia bi che tri dimensionale dei Led luminosi che impiega per creare/ridefinire spazi interni ed esterni. Nel 2002 è stato insignito dello State of Lower Austria Media Art Award e del Architecture and Environmental Structures della NY Foundation for the Arts.

Ryuichi Sakamoto

Pluripremiato musicista e compositore giapponese, Sakamoto ha basato la propria carriera sull'incrocio fra generi musicali diversi, elettronica e nuove tecnologie. Noto al grande pubblico grazie alla realizzazione di alcune celeberrime colonne sonore cinematografiche, ha ricevuto un premio Oscar ed un Grammy Award per il tema del film "L'ultimo Imperatore" (1987) ed avviato una carriera solista che lo porta a suonare dal vivo in tutto il mondo con enorme successo.

Shiro Takatani

Diplomatosi in Environmental design presso l'University of Arts di Kyoto, Shiro Takatani è stato nel 1984 uno dei fondatori del Dumb Type. Prima di collaborare con Sakamoto al progetto operistico "Life", presente in mostra, ha lavorato come visual, light, graphic designer e plasticien in molte produzioni teatrali e performative, oltre che in lavori video artistici propri. Nel 2002 è stato insignito del Newcomer Prize agli Art Awards della città di Kyoto.