

**E**UROPEAN LIGHT EXPRESSION NETWORK  
ENLIGHT

# European Light Expression Network

## ENLIGHT



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union

Il progetto, iniziato a maggio 2016, ha una durata di 20 mesi ed è attuato nell'ambito del programma *Europa Creativa*. L'obiettivo del progetto è sviluppare nuovi segmenti di pubblico per le arti visive in rapporto alla luce nel senso multidisciplinare più ampio possibile, attuando percorsi educativi. Il progetto promuove la mobilità degli artisti e dei rappresentanti del settore a livello europeo, sostenendo lo sviluppo delle realtà che operano nell'ambito culturale, sviluppando opportunità per la realizzazione di progetti altamente innovativi e lo scambio di competenze tra il settore artistico e quello dell'innovazione sociale e tra professionisti con diverse competenze e formazione (artisti, designer, maker, ecc...).

Attraverso il format delle “residenze d'artista”, il tentativo è quello di fare di ENLIGHT un brand che venga associato a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell'arte della luce, i cui progetti artistici saranno in mostra presso Festival organizzati dalle istituzioni rappresentate dal partenariato (*Article Biennial* di Stavanger in Norvegia, *Spectra Aberdeen's Festival of Light* in Scozia, *Media Art Festival* a Roma). Oltre ai partner - *The Manchester Metropolitan University* (Regno Unito), *Curated Place* (Regno Unito), *i/o/lab Senter for Framtidskunst* (Norvegia), *Fondazione Mondo Digitale* (Italia) - il progetto coinvolge le istituzioni locali, le imprese del settore artistico e culturale, gli istituti scolastici e i centri di ricerca, creando sinergie e scambi di competenze.

In collaborazione con



CURATED PLACE  
WWW.CURATEDPLACE.COM



i/o/lab  
senter for framtidskunst

Manchester  
Metropolitan  
University

# YANNIS KRANIDIOTIS



**M**usicista e artista dei nuovi media, crea spazi ed esperienze, combinando suoni e luci. Dall'isolamento di concetti minimi, come il movimento di un pendolo, si creano nuove prospettive che rivelano un rapporto inscindibile tra scienza e arte. Ciò richiede un lavoro interdisciplinare con la musica, l'arte del suono, le arti visive, l'elettronica, la fisica e la codifica di programmi. Il suo lavoro è stato presentato in numerosi festival e mostre.

# YANNIS KRANIDIOTIS - OPERA

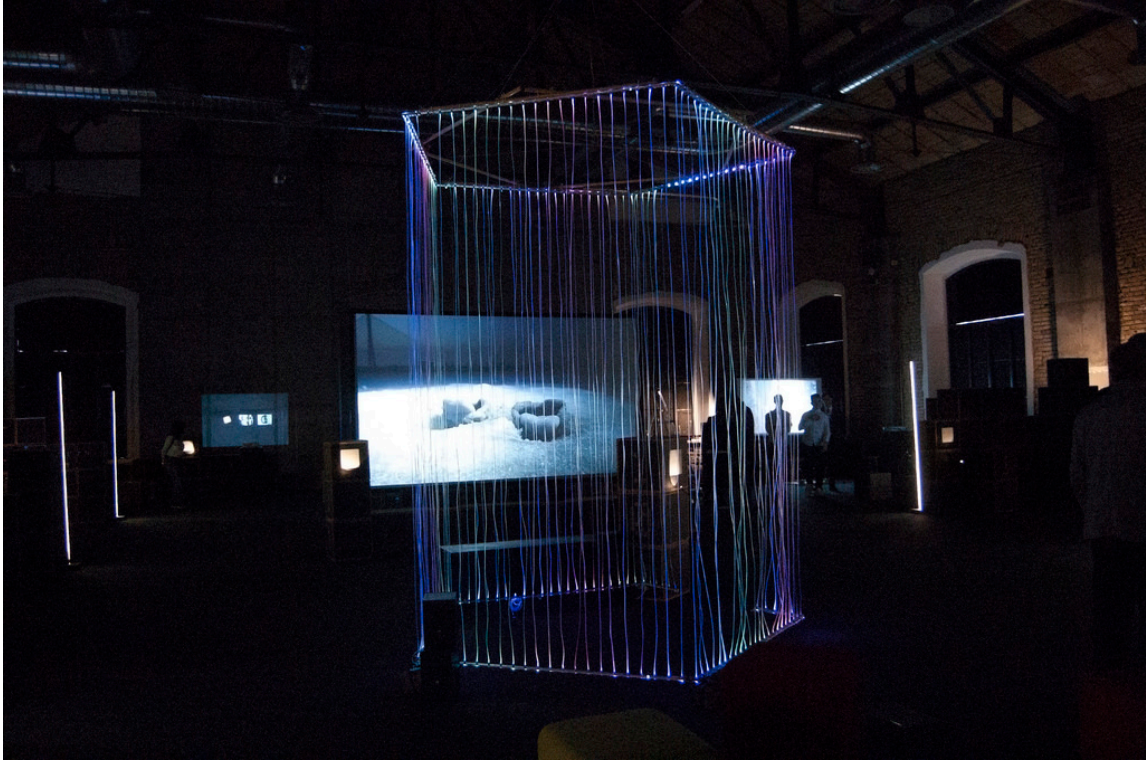
## 9 Mounth Rebirth

© Giovanni Cosmo



## 9 MOUNTH REBIRTH — DESCRIZIONE

© Francesca Frangoli



Installazione luminosa interattiva. Fibre ottiche, LED, Raspberry Pi, sensori, software. Uno spazio coinvolgente e immersivo, a livello visivo e uditivo, sul tema della 'rinascita'. Più di un centinaio di fibre ottiche luminose formano una gabbia di luce pentagonale. Quando il visitatore entra dentro, accende i led e la sequenza sonora. Una performance trasformerà la gabbia di luce in uno spazio visivo e sonoro di meditazione, dove il visitatore viene sfidato alla rinascita.

2017

# RAUMZEITPIRATEN

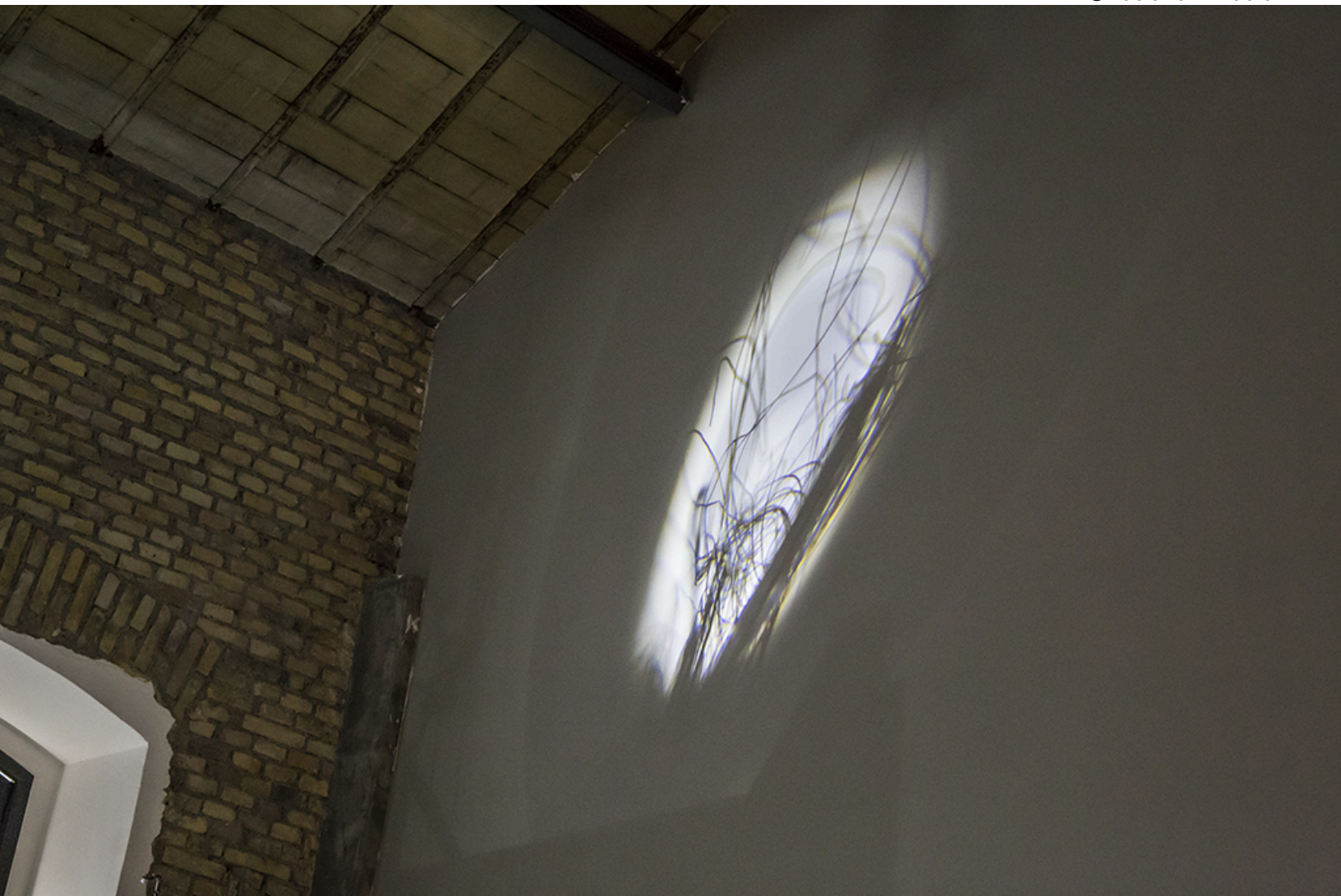


**R**aumZeitPiraten (**Tobias Daemgen, Jan Ehlen, Moritz Ellerich**) sono un collettivo artistico incentrato sul concetto di curve dello spazio e del tempo. Dal 2007 utilizzano e uniscono vecchie e nuove tecnologie visive e uditive per architetture luminose e sonore. Le loro opere sono finalizzate all'interattività, e ai collegamenti sperimentali di suoni, immagini, oggetti, spazio e tempo per un *alternately-self-expanding-multimedia-performance-surround-spaceship-laboratory-travel* verso un luogo situato tra scienza e fantascienza.



# Elektromistel

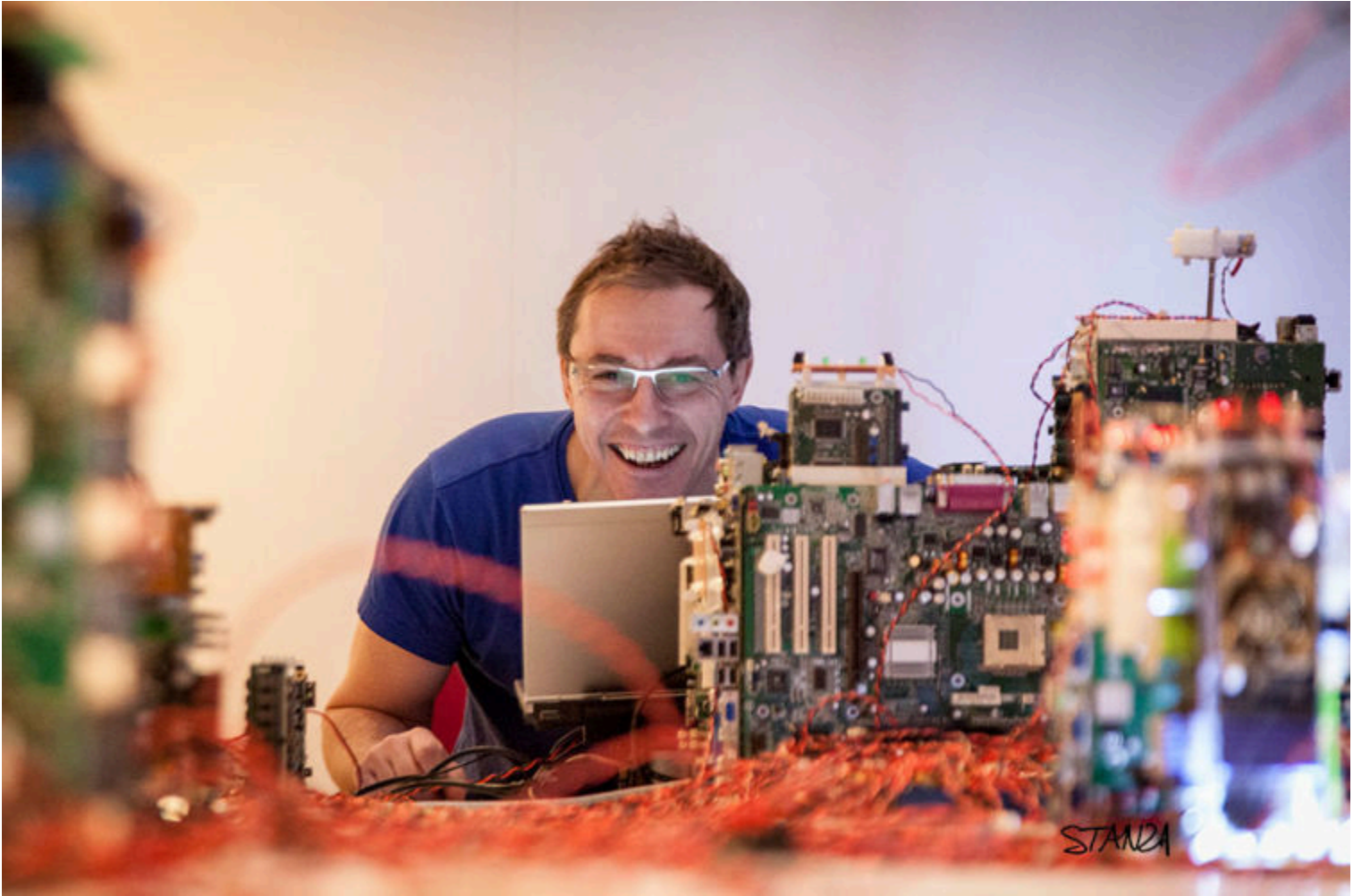
© Fabiano Di Paolo



## ELEKTROMISTEL — DESCRIZIONE



Un ambiente luminoso interattivo per trasformare lo spazio urbano, consentendo un nuovo approccio alla città. Diversi gruppi di sculture sonore e visive, formate da luci sensibili che reagiscono ai suoni che le circondano, sono montate temporaneamente su alberi e piante della città, proiettando sequenze animate di luce e ombra sull'architettura circostante. Ispirato al vischio europeo, una pianta parassita, il progetto gioca con le strategie parassitarie e simbiotiche.



STANZA

**A**rtista riconosciuto a livello internazionale, dal 1984 espone in tutto il mondo. Le sue opere hanno ricevuto venti premi d'arte internazionali tra cui: *Vidalife 6.0* primo premio Spagna; *SeNef Gran Premio Kera*; *Videobrasil* primo premio Brasile; *Cynet Art* Primo premio Germania. Le opere di **Stanza** sono state inoltre premiate con un prestigioso *Nesta Dreamtime Award*, un *Arts Humanities Creative Fellowship* e una borsa di studio *Clarks*. Numerose commissioni riguardano il lavoro per *Wolverhampton Art Gallery*, *Watermans Art Centre*, *FACT*, e l'Istituto *Open Data*.

# STANZA - OPERA

## The global dérive



## THE GLOBAL DÉRIVE — DESCRIZIONE



Un esperimento artistico dedicato alle questioni di proprietà dei dati, privacy e informazioni che circolano all'interno di una città. Durante la performance *The Binary Graffiti Club* attraversano la città raccogliendo dati che vengono esaminati e raccolti e poi usati per essere riprodotti su grandi schermi nella città. Dodici persone girano a piedi per la città indossando l'uniforme del *Binary Club*. Vengono monitorati come unità di dati e rappresentati come zero e uno (a seconda dell'uniforme che indossano).

# ART IS OPEN SOURCE



**S**alvatore Iaconesi e Oriana Persico lavorano insieme dal 2006 sotto il marchio di AOS - Art is Open Source, dando vita a opere e performance accomunate dall'osservazione dell'uomo tecnologico contemporaneo e della sua continua mutazione. L'insegnamento universitario, la creazione di intelligenze artificiali e sistemi interattivi, l'animazione di performance globali che attraversano i media, le città, i corpi e le pratiche del quotidiano, sono solo alcuni degli strumenti usati dal duo per suggerire scenari che consentono la reinvenzione sistematica della realtà ordinaria: una visione possibilistica del mondo in cui l'arte può fungere da collante tra scienze, politica, antropologia ed economia. Salvatore e Oriana hanno partecipato a festival ed eventi internazionali, esponendo in musei e gallerie.



# 43<sup>4</sup> Quarantatre alla quarta

Progetto con le scuole



## 43<sup>4</sup> QUARANTATRE ALLA QUARTA — DESCRIZIONE

© Fabiano Di Paolo



Prendi 43 volti. Dividi ogni volto in 4 sezioni: fronte occhi, naso, bocca, mento. Prova a ricombinarli. Le permutazioni sono 434, ovvero 3.418.801 volti, ovvero 3.418.801 identità differenti. Abbiamo fotografato i nostri volti. Abbiamo usato software di riconoscimento facciale, tecnologie che ci identificano, per scomporre i volti e mischiarci. Abbiamo creato un video generato dal remix di questi nuovi volti. Nel video ogni volto appare per quattro secondi. Il video dura 13.675.204 secondi, che sono 3.798 ore. Che sono 158 giorni, cioè più di cinque mesi. 0, uno, nessuno, centomila. Da poche decine siamo diventati milioni. 434 è un lavoro sull'identità, sulla fragilità e mobilità dei confini del sé. Su dove inizio 'io' e dove finisci 'tu' nell'era delle tecnologie ubiquie, degli algoritmi e dei social network. Il lavoro è stato concepito e realizzato in tutte le sue parti in 3 giorni di workshop presso la *Fondazione Mondo Digitale*. Poche classi di 2 licei romani hanno generato una metropoli. Durante i tre giorni di festival vedremo solo l'1,898% dei volti che abbiamo generato.

# F RANCESCO BIANCO



**M**usicista e cofondatore dell'etichetta *Studiolo Laps*. All'attività di compositore affianca quella di musicista in diverse formazioni che spaziano dalla musica alla performance teatrale. La sua formazione è arricchita da numerose esperienze di studio e confronto con il mondo accademico ed extra accademico. È laureato al DAMS e in Musica Elettronica. La sua ricerca artistica si rivolge alle profonde relazioni fra l'arte e la vita, la società, il tempo, gli spazi, la comunicazione, il linguaggio.

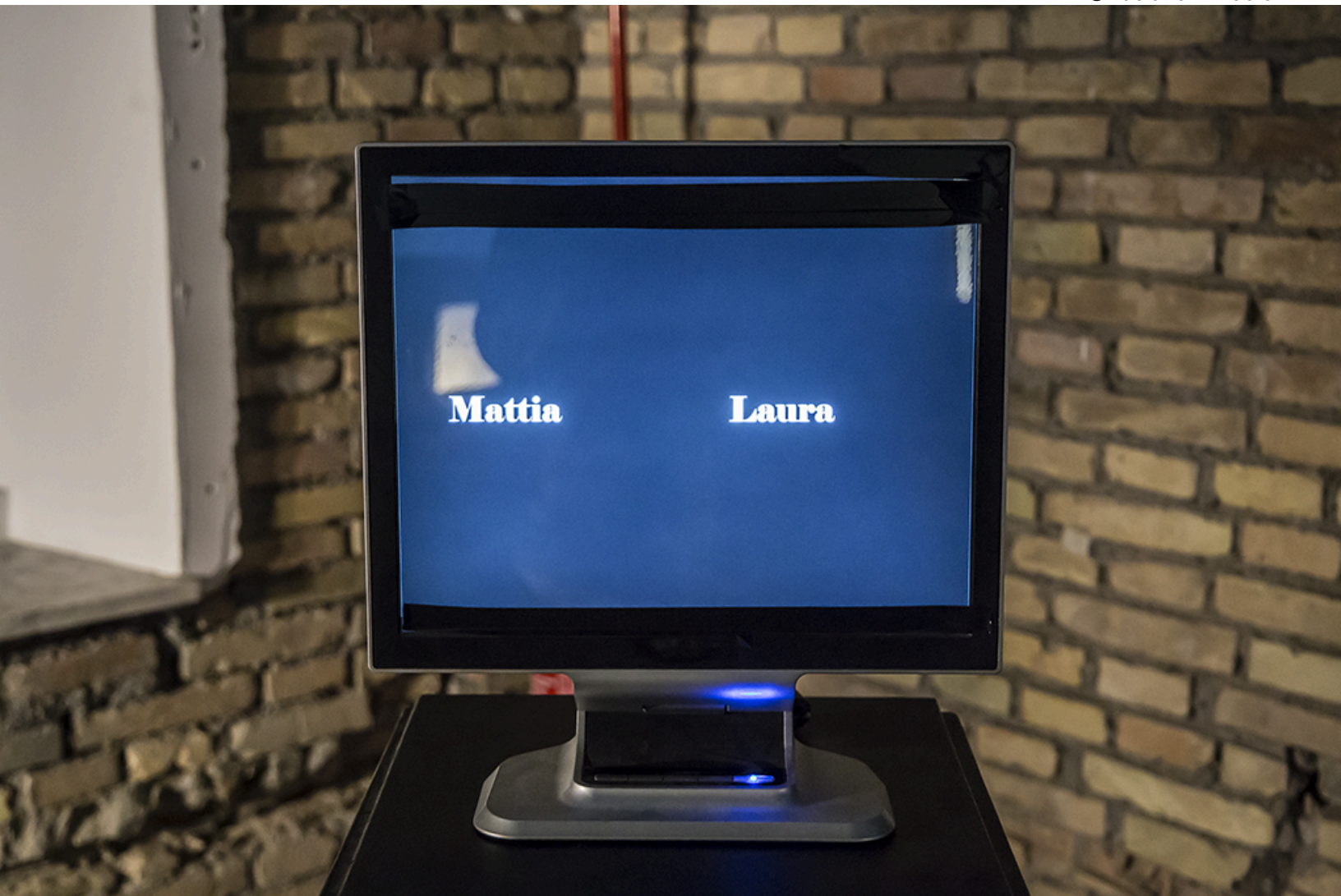
Possiede variegata esperienza di insegnamento musicale, grazie alle quali ha potuto individuare un metodo di insegnamento efficace e adatto ai diversi livelli di conoscenza e capacità dimostrati dagli allievi.

FRANCESCO BIANCO - PROGETTO

# La sua lingua e la nostra

Progetto con le scuole

© Fabiano Di Paolo



## LA SUA LINGUA E LA NOSTRA — DESCRIZIONE



Gli studenti, guidati nella riflessione sull'opera d'arte come metafora e interpretazione del mondo che ci circonda, come scelta linguistica consapevole, non solo sono stati parte attiva dell'ideazione, della progettazione e della realizzazione dell'opera, ma anche il Soggetto stesso dell'opera.

L'argomento scelto, l'*Inferno* della "Divina Commedia" di Dante Alighieri, è frutto di un dibattito fra gli allievi e il docente: la libertà di pensiero e di espressione è emersa come uno dei temi fondamentali. Le voci dei ragazzi sono state registrate e usate come soggetto sonoro. Ogni allievo ha condotto una personale scelta di un verso de "Inferno" di Dante, una frase che per qualche motivo lo rappresentasse.

L'installazione reagisce agli stimoli del pubblico e risponde con i versi della "Divina Commedia" scelti e interpretati dai ragazzi. Una luce è stata accesa; l'intento era quello di illuminare un percorso, individuale e collettivo, capace di mettere in una nuova luce l'allievo, la sua personalità, la sua espressività, le sue capacità di riflessione, la percezione della sua individualità, di porre questa in dialettica con il contesto collettivo; una nuova luce sui pensieri e i sentimenti dei ragazzi, sulle loro conoscenze e così di nuova luce sono illuminate anche le frasi di Dante.

# SILVIA DE GENNARO



**D**al 1999 è socio fondatore dello studio-laboratorio *Assaus*. Da circa quindici anni si occupa di arte digitale, video arte e animazione.

Il suo lavoro ha ricevuto diversi riconoscimenti sia nel mondo dell'arte visiva che in quello cinematografico, nel settore del cortometraggio sperimentale. Con le sue opere ha partecipato a più di trecento festival e rassegne in tutto il mondo, tra cui: *Nastri d'Argento* (IT), *Video Formes* (FR), *Current New Media* (U.S.A.), *F.I.L.E.* (BRA), *Madatac* (ES), *Invideo* (IT), *Athens Video Art Festival* (GR), *Screegrab International Media Arts Award* (Australia).

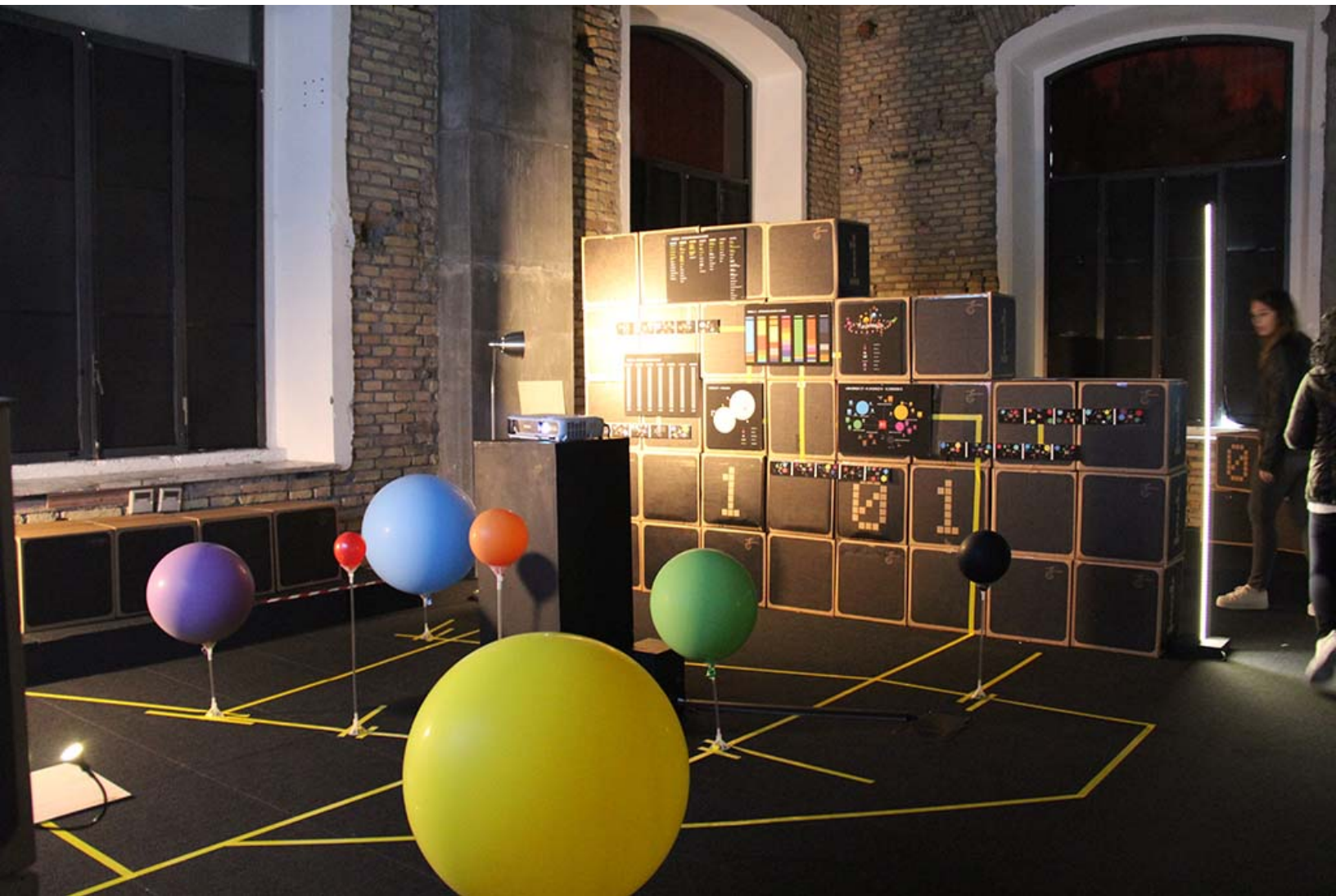
Attualmente il suo lavoro si divide tra la realizzazione di video a tema sociale e politico e un progetto sulle città e la percezione del viaggiatore, dal titolo "Travel Notebooks".



# SILVIA DE GENNARO - PROGETTO

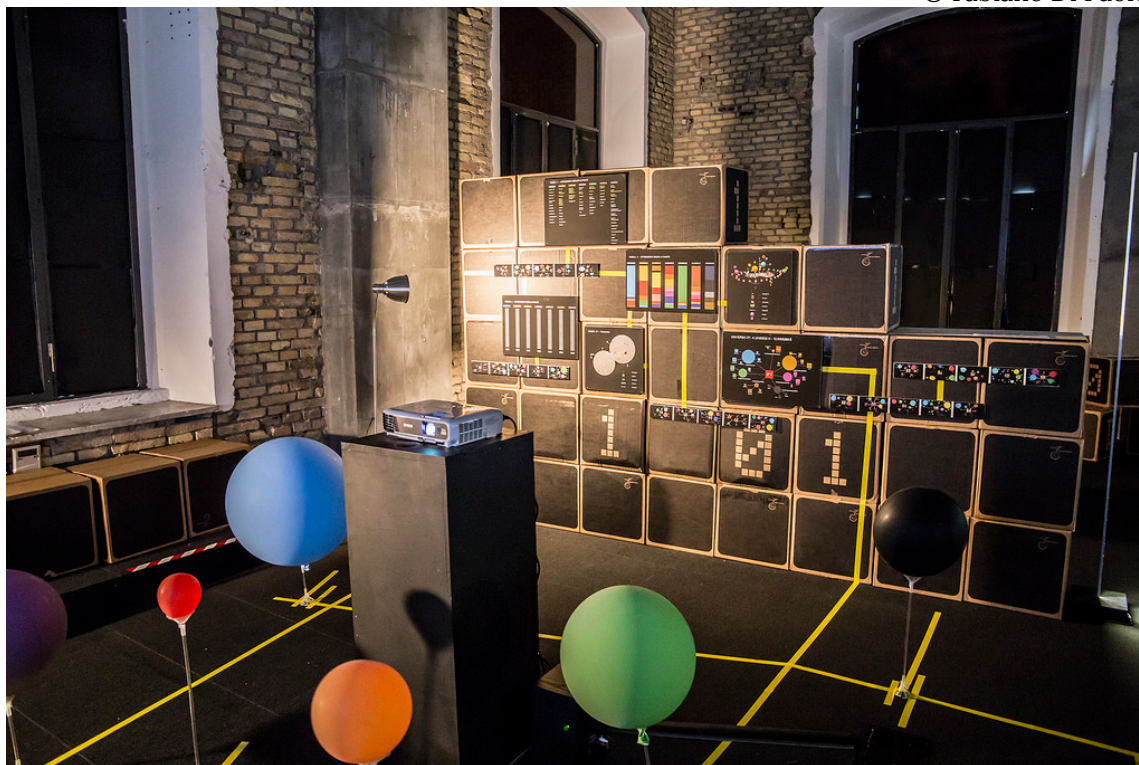
3°| 41.9183532 N – 12.5065285 E

Progetto con le scuole



## 3°I 41.9183532 N – 12.5065285 E — DESCRIZIONE

© Fabiano Di Paolo



Ispirato dalla lettura de “La Storia del mondo in dodici mappe” di Jerry Brotton, prende il titolo dal nome della classe e dalle coordinate dell’istituto scolastico Settembrini.

Ogni studente ha creato la propria galassia formata dal mondo scuola e da altri sette mondi, come il numero dei pianeti scoperti recentemente dalla Nasa: Internet, Spiritualità, Felicità, Cultura, Natura, Adulti e Inquietudine. E, come in un vero sistema solare, ogni pianeta ha i suoi satelliti. Il video, frutto dell’elaborazione dei dati dei ragazzi (foto, pensieri, ecc...), descrive il movimento di questa grandissima, variegata e originale galassia nell’arco di un’intera giornata.

**P**AOLO GATTI



**L**aureato in ingegneria ambientale, consegue il master in ingegneria del suono all'*Università degli studi di Roma Tor Vergata*. Successivamente consegue il Diploma Accademico di secondo livello in Musica Elettronica presso il *Conservatorio Santa Cecilia* di Roma, studiando con Nottoli, Cella, Santoboni, Lupone, Bernardini.

Compositore, produttore ed esecutore di musica elettronica ed elettroacustica, vede eseguite sue composizioni in importanti contesti. In Italia: al *teatro Argentina*, all'*EMUfest*, al *MAXXI*, al *Media Art Festival* di Roma, al *Castello Orsini* di Avezzano, presso la sala da concerto del *conservatorio Cimarosa di Avellino*, all'*auditorium Ennio Morricone* dell'*Università di Tor Vergata*. All'estero, invece: al *Leeds Music College* durante l'*IFIMPAC 2016*, al *NYCEMF 2016* (Festival internazionale di musica elettroacustica di New York City).

Nel 2015 il suo pezzo per violino ed elettronica dal titolo "Poltergeist" è risultato fra i brani premiati al termine della finale del premio delle *Arti Claudio Abbado*.

PAOLO GATTI - PROGETTO

# Light: on

Progetto con le scuole

© Giovanni Cosmo



## LIGHT: ON — DESCRIZIONE

© Francesca Frangoli



Lo scrittore Ippolito Nievo ci racconta in un suo aforisma che «dove tuona un fatto, siatene certi, ha lampeggiato una luce». Ecco dunque una bella immagine dove la lampadina della creatività si connette al suono che propaga l'idea e che, potremmo aggiungere, ne produce di altre, in un circolo ricorsivo di luce - creatività - suono.

Il laboratorio “Lights: ON” alterna allo studio della musica e delle nuove tecnologie esercizi creativi, per stimolare la fantasia degli allievi che possono cooperare in un progetto di musica d'insieme esibendosi in una performance di sound art nel corso del *Media Art Festival 2017*.

Performance sonora live  
IC Tullia Zevi (scuola primaria), Roma