

4.11 – 27.11 Como  
2016

*8208 Lighting Design Festival* è un festival diffuso promosso da Fondazione Alessandro Volta, Comune di Como e Festival della Luce, con il contributo di Fondazione Cariplo e con il patrocinio de La Triennale di Milano.

## Il Concept

8208 è il nome di un asteroide che è stato dedicato a Volta insieme a un cratere della luna.

Il progetto *8208 Lighting Design Festival* si muoverà come un asteroide, veloce, accecante, imprevedibile. Attraverserà la città di Como con la magia della luce e lo stupore dell'arte, con il compito ambizioso di trasformare il contesto urbano.

Nel corso degli ultimi decenni, si è sviluppato un complesso corpo di lavori nell'intersezione tra arte, scienza e tecnologia: la cosiddetta *New Media Art*. Con la crescente accessibilità delle nuove tecnologie e lo sviluppo della cultura digitale, questa ricerca è esplosa, conquistando una numerosa massa di artisti.

L'accento sulla tecnologia vuole sottolineare il ruolo innovativo che questa svolge oggi nei confronti della creazione artistica, in un campo di espressione che sta tra il visivo, il sonoro e il corporeo. Ma tra questi, perché la luce? Da sempre il mistero della luce attraversa il confine tra l'arte e le scienze abbracciando un ampio spettro di discipline, dall'ottica alla fisica, dalla filosofia alla pittura. Solo la luce può darci la possibilità di modificare la nostra percezione visiva dello spazio. La luce è il contenuto e la forma.

Le installazioni presenti a *8208 Lighting Design Festival* renderanno la luce palpabile come un oggetto, mentre i confini dello spazio sembreranno distorcersi. L'ambito di questo festival è quello del cosiddetto *augmented space*, uscendo dagli spazi canonici dell'arte, come musei e gallerie, per inserirsi nel *public space*, nelle vie, nelle piazze, nell'ambiente urbano considerato non come sfondo, ma come opera. Le installazioni rimodelleranno questi spazi sollecitando una sensazione di spaesamento e di perdita dei punti di riferimento. Entrando nell'opera d'arte site-specific, gli osservatori non si troveranno di fronte un luogo fine a se stesso, ma una specie di passaggio intermedio, in cui emerge una tipologia di esperienza senza precedenti.

## Il Festival

*8208 Lighting Design Festival*, che si terrà a Como dal 4 al 27 Novembre, sarà un festival di respiro internazionale che coinvolgerà artisti, designer, università, professionisti provenienti da tutta Europa.

In 5 luoghi simbolo della città di Como verranno esposte 5 installazioni luminose site-specific: il Palazzo del Broletto, il Teatro Sociale di Como, il Molo di Viale Geno, Piazza San Fedele e Porta Torre.

Durante questo periodo saranno proposti vari eventi speciali, workshop e lecture per affrontare il tema della luce da un punto di vista artistico.

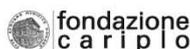
I workshop, sia teorici sia pratici, affronteranno una serie di contenuti riguardanti la luce, ponendo in esame il tema dell'incontro tra arte contemporanea e innovazione digitale.

Il tema della luce verrà approfondito anche in una serie di lecture con la partecipazione di università nazionali e internazionali in relazione allo spazio pubblico e ai beni culturali, così come in alcune mostre e nelle esposizioni.

Promosso da:



Con il contributo di:



Con il patrocinio di:



## **Il Programma**

8208 Lighting Design Festival è un festival **gratuito** e si articola in 5 installazioni, 5 eventi, 3 talk, 3 mostre e 2 workshop: il programma completo sarà presentato alla conferenza stampa, che avrà luogo Venerdì 28 Ottobre alle ore 11.30 presso la Pinacoteca Civica di Como e sarà **consultabile sul sito [www.8208.it](http://www.8208.it)**.

---

### **5 INSTALLAZIONI.**

1.

**ARTISTA: CARLO BERNARDINI**

**LUOGO: PALAZZO DEL BROLETTO**

**INDIRIZZO: PIAZZA DEL DUOMO 2, COMO**

**TITOLO: TRAIETTORIE ORBITALI**

**SITO: [WWW.CARLOBERNARDINI.IT](http://WWW.CARLOBERNARDINI.IT)**

#### **BIOGRAFIA:**

Carlo Bernardini (Viterbo, 1966) vive e lavora a Milano, dove insegna Installazioni Multimediali presso l'Accademia di Belle Arti di Brera; esordisce nei primi anni '90, realizza a partire dal 1996 installazioni in fibre ottiche, superfici OLF e superfici elettro-luminescenti. Dagli anni '90 conduce una ricerca sperimentale basata sull'elemento spazio-luce, realizzando installazioni in fibre ottiche e sculture. La forma astratta dell'opera è tesa a trasformare la percezione del luogo, inglobando lo spazio aereo nel complesso architettonico e cambiando aspetto in base al punto di osservazione. Le forme visive non essendo mai uguali a se stesse, da qualsiasi parte interna o esterna le si guardi determinano una riconfigurazione dello spazio in una nuova architettura di luce. I materiali che Carlo Bernardini usa nelle sue grandi installazioni sono la presenza di un segno e contemporaneamente la sua virtualità, una presenza tanto più evidente quanto più invisibile è il suo supporto, e tanto più fisica quanto più è immateriale. La sua ricerca visiva s'incentra quindi sul concetto di trasformazione percettiva in cui la luce crea un disegno nello spazio, un disegno che cambia secondo i punti di vista e secondo gli spostamenti dello spettatore che si ritrova a vivere dentro l'opera.

#### **OPERA:**

Materializzato dalla luce fisica della fibra ottica, il progetto si basa sulla trasformazione dello spazio da contenitore dell'opera a forma aperta e permeabile. La forma astratta dell'opera visibile al buio è tesa a trasformare la percezione del luogo, inglobando in un illusorio volume il vuoto dello spazio. Le forme di luce si bloccano in una fissità apparente, determinando sottili giochi di equilibrio e una mobilità percettiva che permette di non vederle mai uguali a se stesse, da qualsiasi parte interna o esterna le si guardi. Il buio diviene la base di questo disegno mentale in quanto davanti a esso si è obbligati all'immaginazione. La riconfigurazione dello spazio in una nuova architettura di luce è ottenuta mediante la fibra ottica, mezzo atto proprio a trasmettere attraverso segnali ottici informazioni da un luogo ad un altro.

2.

**ARTISTA: SOPHIE GUYOT**

**LUOGO: TEATRO SOCIALE DI COMO**

**INDIRIZZO: PIAZZA VERDI, COMO**

**TITOLO: H U M A N ?**

**SITO: [WWW.SOPHIEGUYOT.CH](http://WWW.SOPHIEGUYOT.CH)**

#### **BIOGRAFIA:**

Dopo una formazione in lettere all'Università di Losanna (1989-1996), Sophie Guyot si lancia come autodidatta nella realizzazione di arti plastiche attorno alla luce, suo materiale prediletto. Dal suo desiderio di circoscrivere la luce in spazi delimitati e chiusi, trasforma questa materia rendendola prossima per lo spettatore. Che si tratti di progetti su larga scala o più piccoli, il suo lavoro si concentra sull'incrollabile rapporto dell'essere umano con la natura.

#### **OPERA:**

Il concetto di Umanità ha ancora il suo posto nel mondo in cui viviamo?

Se lo guardiamo da vicino, e alla luce dei recenti avvenimenti - drammi della migrazione, chiusura delle frontiere, massacri e distruzione di massa - dovremmo dubitarne. L'umanità è una qualità, o al contrario, la fonte di tutti i mali?

L'installazione di H-U-M-A-N-?, composta da una sola parola luminosa seguita da un punto interrogativo, pone una questione innocente, quasi ingenua nella sua semplicità: siamo certi di sapere cosa significa essere umani?

A seconda di dove lo spettatore si posiziona, le lettere luminose appaiono in modi incompleti o distorti. La parola risulta tronca. Non è leggibile e non si rivela completamente, se non da un punto ben preciso.

E forse sta proprio qui il concetto stesso di Umanità. A seconda del punto di vista adottato, ciò che inizialmente si presenta come un insieme di elementi eterogenei e frammentati può rivelarsi come una costruzione armoniosa e integra, percepibile nella sua interezza.

### 3.

**ARTISTA: TOM DEKYVERE**

**LUOGO: MOLO DI VIALE GENO**

**INDIRIZZO: LUNGO LARIO TRIESTE/VIALE GENO, COMO**

**TITOLO: RHIZOME**

**SITO: [WWW.TOMDEKYVERE.COM](http://WWW.TOMDEKYVERE.COM)**

#### **BIOGRAFIA:**

Tom Dekyvere è un giovane artista mixed-media e scultore che lavora principalmente con installazioni luminose. Le sue opere sono state esposte nei più importanti festival di Light Art e nuove tecnologie.

Il lavoro rispecchia un'idea di rete (e di web), riflesso della nostra società attuale, che si fonde con la natura e dove le dis-connessioni tra le persone sono visualizzate come una ragnatela.

#### **OPERA:**

Rhizome esplora gli strati più profondi della realtà e della mente. Come gli alchimisti un tempo trovavano inaspettate connessioni, alla ricerca dei confini tra natura e tecnologia e tra materia morta e vivente, così Rhizome è un progetto in continua evoluzione e trasformazione che segue principi stocastici e formule apparentemente sconosciute. I fasci di luce rappresentano gli impulsi elettrici dei circuiti cerebrali, la fotosintesi delle cellule vegetali, la trasmissione di dati nelle estensioni digitali.

Rhizome mostra una realtà invisibile, l'equivalente del nostro subconscio collettivo, esplora e rende visibili le reti di comunicazione invisibili tra uomo e natura, tra tecnologia e big data.

### 4.

**ARTISTA: ALESSANDRO LUPI**

**LUOGO: PIAZZA SAN FEDELE**

**INDIRIZZO: PIAZZA SAN FEDELE, COMO**

**NOME: FRAMMENTI DI REALTÀ**

**SITO: [WWW.ALESSANDROLUPI.COM](http://WWW.ALESSANDROLUPI.COM)**

#### **BIOGRAFIA:**

Nato a Genova nel 1975, da diversi anni vive e lavora a Berlino. Ha studiato all'Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova. Ha esposto, tra gli altri, alla Biennale di architettura di Venezia, al Museo degli Uffizi, al Verket Museum di Avesta in Svezia, e alla Kunsthaus Tacheles di Berlino. Nel 2008 durante la Biennale della Havana realizza un'installazione che è stabilmente esposta negli spazi della Esquela Nacional de Bellas Artes S. Alejandro. Nel 2010 ha inaugurato una scultura permanente nella Trubar House of Literature, commissionata in occasione della nomina capitale mondiale del Libro dell'UNESCO dalla città di Lubiana, in Slovenia. Il centro della ricerca artistica di Alessandro Lupi parte dalla luce, e si sviluppa con installazioni, e nuove tecniche dove colore, spazio e tempo si fondono dinamicamente. Ogni lavoro nasce come un mondo a sé, tutto si concentra sul concetto di "inversione" cioè sulla possibilità di offrire allo spettatore un punto di vista contrario a quello previsto e prevedibile, nelle sue opere la dicotomia di situazioni opposte come interno – esterno, libertà- prigionia, vita-morte è annullata dalla percezione quasi contemporanea dei due aspetti, che non privilegia alcuna prevalenza percettiva o gerarchica.

#### **OPERA:**

Frammenti di realtà è un'installazione che si integra nello spazio; una miriade di piccoli specchi rotondi ondeggiando con il vento e riflettono la luce diurna e notturna. L'opera segue i ritmi naturali, riflette lo spazio circostante e il sole dal suo punto più alto fino al calare della notte. Essa appare e scompare dipendendo dai punti di vista dello spettatore, mimetizzandosi, luccicando, e ricostruendo un'architettura che, resa dinamica dalle condizioni meteorologiche, non è mai uguale a se stessa.

### 5.

**ARTISTA: OLO CREATIVE FARM**

**IN COLLABORAZIONE CON LABORATORIO CREATIVO GEPPETTO, LIGHT ATTACK PROJECT E MOTH CLUB**

**LUOGO: PORTA TORRE**

**INDIRIZZO: VIA CESARE CANTÙ, COMO**

**NOME: LIMEN**

#### **BIOGRAFIA:**

- **OLO creative farm** nasce nel gennaio 2005 per opera di Mattia Amadori, Andrea Corti e Max de Ponti, nel centro della città di Como. Durante i lavori di ristrutturazione, prima dell'apertura dello studio, è stato rinvenuto un grande nano in terracotta, da cui deriva il nome del laboratorio creativo: "OLO" è la desinenza dei nomi di sei dei sette nani ispirati alla favola di Biancaneve dei fratelli Grimm. OLO creative farm si propone di sperimentare tecniche e rappresentazioni audiovisive e grafiche attraverso la sinergia creativa dei tre soci, designer della comunicazione. L'interattività gioca un ruolo cardine nella sperimentazione dello studio, che si dedica anche a trovare nuove strade per avvicinare la tecnologia alle persone, attraverso nuove tecniche quali il projection mapping e la realtà virtuale. La forte propensione verso le arti cinematografiche, spinge inoltre lo studio a ideare e scrivere sceneggiature e a realizzare corti, lungometraggi e opere di videoarte. [www.olocreativefarm.com](http://www.olocreativefarm.com)

Il Laboratorio Creativo Geppetto è una realtà innovativa nel territorio italiano che progetta interazione a supporto di artisti multimediali per la creazione di opere in cui il fruitore vive esperienze immersive. È un gruppo di ingegneri e designer appassionati, con un'alta formazione specializzata che spazia dal design grafico e del prodotto a quello del suono, dall'ingegneria informatica all'elettronica. È una fucina di idee che provengono dalle diverse personalità e professionalità con cui collaboriamo: con una Fata Turchina elettronica animano gli oggetti di tutti i Geppetto, paradigma dell'artigiano e dell'artista italiano che plasma la materia.

- Il **Laboratorio Creativo Geppetto** è una realtà innovativa nel territorio italiano che progetta interazione a supporto di artisti multimediali per la creazione di opere in cui il fruitore vive esperienze immersive. È un gruppo di ingegneri e designer appassionati, con un'alta formazione specializzata che spazia dal design grafico e del prodotto a quello del suono, dall'ingegneria informatica all'elettronica. È una fucina di idee che provengono dalle diverse personalità e professionalità con cui collaboriamo: con una Fata Turchina elettronica animano gli oggetti di tutti i Geppetto, paradigma dell'artigiano e dell'artista italiano che plasma la materia.

- **The Light Attack Project** nasce con l'intento di riqualificare le bellezze artistiche delle nostre città tramite un'illuminazione architettuale mirata alla valorizzazione delle stesse. The light attack project propone così dei veri e propri attacchi di luce con "l'accensione" per pochi giorni dei luoghi più significativi, storici e artistici della città ospite, accendendo così l'attenzione su di essi e portandoli a conoscenza anche del cittadino più distratto, che potrà non solo godere, anche se per poco, di una città più smart, ma prenderà coscienza del luogo in cui vive, stimolando in esso la curiosità di volerlo conoscere sempre più.

- **Moth Club** si occupa di sound design per immagini, di sound design per ambienti, crea composizioni originali, crea musica originale, realizza live performance elettroniche originali, realizza installazioni sonore.

#### **OPERA:**

LIMEN, per gli antichi latini la soglia, l'inizio, il principio, offre una nuova chiave di lettura su un monumento storico di fondamentale importanza per la città di Como.

Otto luci dal caratteristico raggio luminoso molto definito e puntuale, illuminano alcuni specchi collocati a pavimento, creando un gioco di riflessi luminosi in varie direzioni, all'interno della torre. Lo spettatore, passando attraverso la porta, entra all'interno dell'installazione diventandone protagonista. Grazie a degli speciali sensori collocati a pavimento infatti, il movimento delle luci cambia a seconda dal posizionamento della persona, creando un'immediata risposta tra luce fisica e presenza umana. Quando i sensori rilevano la presenza di una persona in un determinato punto, azionano i motori delle luci, che vanno a direzionarsi verso l'alto, fino a formare una colonna di luce puntata verso il cielo. A ogni luce corrispondono inoltre dei feedback sonori, che sommandosi tra loro producono una colonna sonora sempre nuova ad ogni differente interazione.

Si crea così un dinamico dialogo luminoso e sonoro tra spettatore e installazione. Come in un palcoscenico teatrale la maestosa torre si svela in una luce tutta nuova sopra gli occhi degli spettatori.

Concept: OLO Creative Farm

Interactivity: Geppetto Lab

Sound design: Lele Bardin & Max Colombo

Service: All Party Service

---

## **5 EVENTI.**

1.

### **INAUGURAZIONE**

**DATA: 4 NOVEMBRE**

**ORA: ORE 18.30**

**NOME: 8208 OPENING**

**LUOGO: VILLA OLMO, COMO**

- ore 18.30

*Presentazione 8208 Lighting Design Festival*

- ore 19,30

*Performance: Otolab, Punto Zero*

### **BIOGRAFIA:**

**Otolab** nasce nel 2001 a Milano da un gruppo di affinità che vede musicisti, dj, vj, videoartisti, videomaker, web designer, grafici e architetti unirsi nell'affrontare un percorso comune nell'ambito della musica elettronica e della ricerca audiovisiva. I progetti vengono sviluppati attraverso il lavoro di laboratorio, i seminari e le live performance, secondo principi di mutuo confronto e sostegno, di libera circolazione dei saperi e di sperimentazione.

La produzione si compone di progetti collettivi e individuali per i quali vengono utilizzati linguaggi che vanno dall'elettronica sperimentale alla techno, dal dub alle sonorità industriali, sempre alla ricerca di un rapporto simbiotico con l'immagine e il video. In questi anni di lavoro, sono stati ospitati in festival, manifestazioni culturali, musei e gallerie nazionali e internazionali e hanno collaborato alla realizzazione di iniziative culturali autogestite.

## **OPERA:**

**Punto Zero** è una performance di luce e suoni spazializzati che formano un segno circolare nello spazio di rappresentazione. La live performance propone un'esperienza sensoriale immersiva in cui l'interazione sincronizzata di luci e suoni si sostituisce per un momento all'ambiente che circonda il pubblico che si dispone all'interno di un cerchio composto da 24 luci rivolte verso il centro della circonferenza (versione indoor) o verso l'esterno (versione outdoor) e 8 audio diffusori. Le relazioni che luci e suoni mettono in atto sono facilmente riconducibili alle qualità percettive del suono (come intensità, altezza e direzione) e della luce (intensità, posizione e velocità), così da tracciare un percorso che da corrispondenze inizialmente semplici arriva a raggiungere modalità complesse e strutturate, fino a definire una vera e propria grammatica sensoriale. Lungo il percorso definito dai movimenti di suoni e luci il paesaggio scompare e si dissolve nell'architettura di luce che avvolge lo spettatore, distorcendone e riconfigurandone la percezione dello spazio.

Sound: Massimiliano Gusmini, Guglielmo Bevilacqua, Riccardo Canta; Software development: Riccardo Canta, Guglielmo Bevilacqua; Hardware development: Giovanni Membretti, Antonio Cavadini, Daniele Mancini; Concept & Production: Otolab, 2007-2014.

## **2.**

**DATA: 6 NOVEMBRE**

**NOME: SPETTACOLO PER BAMBINI "UNA VOLTA... IN MENO!" DI M. ANGIONI**

**LUOGO: TEATRO LUCERNETTA**

**IN COLLABORAZIONE CON TEATRO IN CENTRO; REALIZZATO COL SUPPORTO DI ENERXENIA.**

- ore: 15:30, primo spettacolo;

- ore: 17:30, secondo spettacolo.

## **SPETTACOLO:**

Alessandro Volta non voleva davvero costruire una pila, stava cercando di realizzare una macchina del tempo. Mentre sta cercando di risolvere un problema per farla partire, una scintilla mette in moto la macchina e lo porta dritto ai giorni nostri. Qui Alessandro atterra nella cameretta di una bambina, Patty, e si rende conto dei molteplici usi di quel che ha inventato. Entusiasta, decide di tornare nel 1700 per poter portare a termine l'invenzione della pila. Per tornare nella sua epoca gli servirà una scarica elettrica per far ripartire la sua macchina del tempo. Purtroppo trovare in casa di Patty una fonte di elettricità si rivela più difficile del previsto, i consumi sono altissimi, troppi sprechi, così Patty e Alessandro Volta decidono di risparmiare più energia possibile attraverso piccoli ed utili accorgimenti quotidiani.

Tra mille avventure, Alessandro Volta riuscirà a mettere a punto la più grande scoperta della sua vita e Patty capirà l'importanza del risparmio energetico per il mondo moderno e per il futuro.

Di: Massimiliano Angioni; Regia: Ester Montalto; Con: Massimiliano Angioni, Laura Cairolì, Francesco Saitta; Scene: Juan Amago Mampaso; Costumi: Laura Cairolì.

## **3.**

**DATA: 11 NOVEMBRE**

**NOME: URBAN LIGHT WRITING**

**LUOGO: MURA ROMANE VIALE CATTANEO**

**ORE: 21.00**

**A CURA DI ALLINEAMENTI E STUDIO ANTIMATERIA**

## **BIOGRAFIA:**

- **Allineamenti** è un progetto culturale nato dall'idea di uno sfondo comune per i giovani comaschi attorno al quale sia possibile costruire un confronto letterario, dove lo scambio culturale e letterario sia il mezzo per l'incontro, la stimolazione della creatività, della critica, della comprensione e non solo. È un percorso itinerante per bar e luoghi storici e intimi a Como che prevede la lettura di testi originali o di altri autori con saggi, storie brevi, poesie, canzoni, per parlare di viaggi, architettura, teatro, editoria, musica.

- Il progetto **Antimateria** nasce nel Dicembre del 2012, quando Stefano Caimi e Marco Salvi iniziano a interrogarsi sulla possibilità dell'intersezione tra arte contemporanea e nuove tecnologie.

I progetti pilota dello studio ricercano un'interazione tra l'immagine e il suono; una simbiosi audiovisiva che continuerà a rappresentare il caposaldo di ricerca e sperimentazione nella progettazione, una rappresentazione visiva delle vibrazioni sonore capace di modificare l'immagine della materia.

Nel 2013, Antimateria inizia a sperimentare il comportamento delle videoproiezioni su differenti materiali in una rassegna di mostre (Will Be) tenutesi nel meratese. Parallelamente alla sperimentazione del video-mapping questa forma d'arte trova applicazione come vj nei club di Milano e Lecco, fino ad arrivare alla produzione dello spot per BPM all'interno del Kernel Festival.

È qui che Antimateria inizia a pensare all'arte come una forma di comunicazione anche a livello commerciale, un'applicazione di questa disciplina per comunicare informazioni in maniera moderna e accattivante, come il micro-mapping sviluppato per Brivaplast e le installazioni di arte digitale e interattiva pensate per il campo fieristico.

#### **OPERA:**

Allineamenti incontra Studio Antimateria in una fusione di letture, immagini e modulazione del suono che si vanno a intessere con il tessuto Urbano Comasco. Il progetto nasce con l'intenzione di creare un melting pot artistico, in cui il suono e la luce vanno a intrecciarsi con la suggestiva cornice delle Mura Romane e La torre Gattoni, creando una performance culturale e artistica che va a rivitalizzare una zona della città ormai desueta. Urban light writing, si basa sul format ideato da Allineamenti, una serata open mic dove ogni partecipante in cinque minuti ha la possibilità di leggere scritti, aforismi, storie brevi propri o di scrittori che l'hanno appassionato, a cui si unisce il contributo di Video Mapping e di Audio Engineering dello Studio Antimateria creando una performance multisensoriale dove l'immagine e il suono sono una diretta conseguenza della lettura. La voce si trasforma in dato per essere restituita come suoni e immagini. Tramite la digitalizzazione del suono è possibile modulare le frequenze e le ampiezze generando suoni d'ambiente che accompagneranno il lettore durante la narrazione. In maniera analoga parametrizzando la voce è possibile creare un'immagine bidimensionale capace di rappresentare il suono utilizzando intensità, frequenza e tempo. Sono proprio questi tre parametri che uniscono strettamente Como e Urban light writing, che si prefigge di illuminare e riattualizzare una zona della città che manca di una presenza attiva dei cittadini per intensità, frequenza e tempo.

**4.**

**DATA: 13 NOVEMBRE**

**NOME: GLITCH BASEMENT**

**LUOGO: SECRET LOCATION**

**ORE: 21.00**

**A CURA DI LAKE COMO FILM FESTIVAL**

#### **OPERA:**

Il termine glitch è usato in elettrotecnica per indicare un picco breve ed improvviso in una forma d'onda, causato da un errore non prevedibile. Figli dell'era digital, i glitch sono errori di sistema che possono aprire porte segrete e prestare la loro estetica a numerose interpretazioni creative. Ma quali sono le origini pionieristiche di quest'arte visuale, e quali le recenti contaminazioni nei video musicali?

La sonorizzazione live dei **Moth Club** esalta la modernità e il potenziale espressivo contenuto in alcune grandi opere di visual art, attraverso un'operazione di interpretazione del linguaggio audiovisivo originale, permette di pervenire a nuovi codici aurali, integrati con il flusso di immagini e con le scelte estetiche degli autori. Non è un errore, è tutto vero, ma è un segreto.

#### **SONORIZZAZIONE:**

La sonorizzazione dei cortometraggi si articola in tre fasi: interpretazione, sostituzione, esecuzione. Attraverso un'operazione di interpretazione del linguaggio audiovisivo originale è possibile pervenire a nuovi codici aurali, vincolati alle scelte estetiche degli autori, integrabili al flusso delle immagini.

La proiezione, nel suo sviluppo complessivo, rivela tre aspetti distinti. Nelle opere di Ruttman e Duchamp (1) il sound design è concepito in stretta funzione degli elementi visivi (entrambi i lavori sono originariamente muti). La narrativa astratta di Opus IV (1922) si fonda sull'interazione di piani geometrici chiari e scuri secondo ritmi forsennati, svuotamenti improvvisi e distensioni formali. La scelta di utilizzare segnali audio timbricamente saturi è volta a definire e potenziare la complementarità delle campiture cromatiche e la tendenza astrattiva del procedimento adottato da Ruttman.

In Anémic Cinema (1926) la pulsazione costante dei dischi si esprime mediante un impasto sonoro dalla forte componente ipnotica che si adatti sia alla multidimensionalità delle spirali, sia alla complessità sottesa ai jeux de mots di Duchamp.

Le opere di Whitney e Corwell (2) presentano una narrazione episodica di figure in movimento. Catalog (1961) è una raccolta derivata dagli esperimenti pionieristici effettuati da Whitney nel campo della computer animation, l'accompagnamento sonoro originale utilizza suoni di strumenti ad arco. Circle Circus (1978) è una sequenza di variazioni sul tema della produzione aritmetica della curva ed è originariamente accompagnata da una libera esecuzione al Banjo suonato dal figlio di Corwell. L'approccio interpretativo per entrambi i lavori è volto a ridefinire la narrazione video sul piano emozionale in modo da orientare la lettura del lento alternarsi delle scene.

Optical Poem (1938) è la rappresentazione delle forme evocate nella mente di Oskar Fischinger (3) all'ascolto della Rapsodia ungherese n.2 di Liszt. Ne deriva che l'associazione tra forme e organizzazione sonora definiscono rapporti inscindibili e imprescindibili (in caso di una ipotetica reinterpretazione). La ricostruzione musicale è stata pertanto sviluppata a partire dalla struttura compositiva della rapsodia e dall'universo timbrico che essa definisce nella sua versione orchestrale.

La rielaborazione del passato nel processo effettuato di sonorizzazione è volto in sostanza ad esaltare la modernità e il potenziale espressivo ancora contenuto in queste opere d'arte pionieristiche.

5.

DATA: **26 NOVEMBRE**

NOME: **8208 CLOSING**

LUOGO: **TBA**

ORA: **TBA**

GUESTS: **TBA**

IN COLLABORAZIONE MARKER E WOW MUSIC FESTIVAL

Nell'evento finale di chiusura si presenteranno progetti artistici audio visivi delle eccellenze nazionali e internazionali che sperimentano la contaminazione tra luce/visual e musica. Inoltre si andrà a riconfigurare la percezione dello spazio valorizzando elementi caratteristici dell'architettura tramite progetti di architectural lighting design.

---

### **3 TALK.**

1.

DATA: **5 NOVEMBRE**

NOME: **QUALE RUOLO OGGI PER L'ARTE?**

LUOGO: **BORGO 35**

ORE: **14.30**

- Conversazione tra Sophie Guyot (artista) e Mattia Vacca (fotogiornalista); moderatore Alessandro Ronchi (critico d'arte e giornalista); introducono Salvatore Amura e Marco Pepe.

- Gli artisti partecipanti con le relative installazioni dialogheranno con il pubblico spiegando il loro processo creativo e il concept che sta alla base delle loro opere site-specific.

#### **BIOGRAFIA:**

- **Mattia Vacca** è un fotogiornalista ed un fotografo documentarista. È laureato in Scienze della Comunicazione con specializzazione in cinema e giornalismo. Per più di dieci anni si è occupato di cronaca per il Corriere della Sera. Il suo lavoro è pubblicato sui maggiori quotidiani e magazines italiani ed internazionali.

Il suoi progetti personali hanno ottenuto numerosi premi tra cui : Sony Photography Award, Royal Photographic Society Awards, Unesco Humanity Photo Awards Renaissance Prize, New York Photo Awards, Moscow Photo Awards and the International Photography Awards.

- **Alessandro Ronchi** nasce a Monza nel 1982. Ha collaborato come redattore (Artribune, Exibart) e freelance con varie testate e siti web e con istituzioni scolastiche e gallerie d'arte. Si occupa di cultura visiva, cinema, musica e in generale di giornalismo culturale.

2.

DATA: **10 NOVEMBRE**

NOME: **CON OCCHI GRANDI E STRALUNATI – INCONTRO CON FAUSTO GILBERTI**

LUOGO: **CHIOSTRINO SANT'EUFEMIA**

IN COLLABORAZIONE CON LA FELTRINELLI COMO E ARTIFICIO

Incontro con autore letterario in cui la luce è stata fondamentale nel suo processo creativo: Fausto Gilberti, (illustratore in bianco e nero).

#### **BIOGRAFIA:**

**Fausto Gilberti** è un artista. È un omino esile, con occhi grandi e stralunati, corpo statico e piatto, sguardo sorpreso e interdetto. Il suo luogo ideale è la cucina, dove lavora disegnando giorno e notte sopra un tavolo che veniva usato per fare il salame di maiale. È nato a Brescia, sposato con Laura, ha due figli Emma e Martino.

3.

DATA: **23 NOVEMBRE**

NOME: **LECTURE: IL LIGHTING DESIGN NELLO SPAZIO PUBBLICO E NEI BENI CULTURALI**

LUOGO: **ACCADEMIA DI BELLE ARTI "ALDO GALLI" – IED COMO**

ORE: **15.00**

Giornata di lezioni di approfondimento sul tema della luce relativo allo spazio pubblico e ai beni culturali con la partecipazione di università internazionali e nazionali.

- Prof. **Federico Favero** della KTH Royal Institute of Technology in Stockholm (Stoccolma-SV), Coordinatore del Master Architectural Lighting Design

Tema: **"Lighting experiences from the nordics: well-being and design"**

- Prof. **Thomas Römhild** della Hochschule Wismar, University of Technology, Business and Design, (Berlino- DE), Coordinatore del Master Architectural Lighting Design

Tema: **"Dynamic light, the benefit of a not steady public lighting!"**

- Prof. **Marco Frascarolo** della Università La Sapienza (Roma-IT)

Tema: **"Valorizzazione dei beni culturali tramite lighting design"**

---

### **3 MOSTRE.**

**1.**

**DATA: 12 NOVEMBRE**

**NOME: OPENING "LIGHT FROM ANOTHER ROOM" DI ATILIO TERRAGNI**

**LUOGO: ARCHIVIO GIUSEPPE TERRAGNI**

**IN COLLABORAZIONE CON ARCHIVIO G. TERRAGNI**

**BIOGRAFIA:**

Attilio terragni ha iniziato la sua carriera di artista nel 1990 con un ciclo di opere sulle aree industriali dismesse della città contemporanea, esposta in Germania e in Italia. Durante gli anni '90 ha contribuito a rivoluzionare il disegno in architettura con i progetti del museo ebraico di Berlino e Federation square a Melbourne, in Australia. La sua attività artistica in questo periodo è stata dedicata all'arte e al disegno del "dopo geometria", con approfondimenti teorici in varie pubblicazioni, tra cui Form(at) – selected strategy for art and architecture.

**OPERA:**

Sarà capitato a tutti di ammirare la luce che filtra attraverso le vetrate delle chiese. Si è rapiti dalla cromaticità della luce, dagli arabeschi disegnati, dalla nostra immaginazione che ci porta lontano, in mondi solo nostri. Qui la luce viene da un'altra dimensione, quella divina.

Lo stupore, unito alla bellezza spettacolare del vetro retroilluminato, ci conquista e quest'arte antica delle vetrate ci offre un modo affascinante per meglio comprendere la valenza educativa e divulgativa dei concetti religiosi in situazioni temporali e culturali molto diversi.

Oggi la luce di queste vetrate con il loro vocabolario di vene, pelle piegata, cancellature, raschiature, increspature e pieghe nascoste è stata lanciata, come piccoli meteoriti, nei frammenti luminosi di questi disegni, per continuare a suscitare stupore e curiosità per ciò che sta dall'altra parte, nell'altra stanza.

In ogni lumen l'arte è concepita come forma d'insegnamento. Tutto ciò che l'uomo conosce va illustrato per mezzo della luce per imparare con gli occhi nel nostro viaggio tra reale e virtuale.

**2.**

**DATA: 18 NOVEMBRE**

**NOME: OPENING "ATMOSFERE" DI LORENZO GUZZINI**

**LUOGO: MUSEO CIVICO ARCHEOLOGICO PAOLO GIOVIO**

**IN COLLABORAZIONE CON MUSAICO**

**BIOGRAFIA:**

Nato a Recanati nel 1983, si forma come architetto all'Accademia di architettura di Mendrisio e dopo un soggiorno a Londra di un anno fonda nel 2010 l'atelier lorenzoguzziniarchitecture. La sua attività si basa sullo studio della luce e dell'ombra e su come questi elementi rappresentino la grammatica del racconto dello spazio. Questa ricerca si materializza nelle sculture chiamate "atmosfera" e nelle architetture realizzate.

Vincitore del premio Casabella call for under 30 nel 2013, vincitore della menzione d'onore "Giovane promessa dall'architettura italiana" nel 2014, Vincitore del premio "The Plan Award" 2015, Vincitore del Premio triennale di architettura "Maestri Comacini 2015", Selezionato per il premio Brick Award 2016, Vincitore del premio "Giovani artisti 2016" indetto dal museo di arte contemporanea MAX di Chiasso e secondo finalista al "concorso nazionale di scultura Fondazione Sangregorio 2016".

**OPERA:**

Sono state selezionate otto sculture contemporanee chiamate "atmosfera", dei cubi in gesso e ossidi, sospesi su cavalletti metallici, per allestire una mostra che si basa sul rapporto dialettico antico-contemporaneo, in una lettura filologica di un percorso artistico che sembra tornare su se stesso dopo 2000 anni. La ricerca dell'essenziale, l'utilizzo di un solo materiale per la creazione di un oggetto, il gioco dei volumi, il ritmo, la materia, il pieno e il vuoto, come lo svuotamento crei uno spazio e come la luce generi la drammaticità del racconto nell'arte della scultura, sono tutti argomenti di questo confronto di epoche distanti millenni ma che trovano risposte simili nonostante la distanza temporale. Si instaura un rapporto di confronto, di scontro, di ammirazione, di insegnamento, di superamento. Il pezzo di pietra romano, torna in vita specchiandosi in qualcosa di simile ma totalmente diverso.

**3.**

**DATA: 19 NOVEMBRE**

**NOME: OPENING MOSTRA "LUMEN 3"**

**LUOGO: CHIOSTRINO ARTIFICIO**

**ORE: 18.00**

**A CURA DI ORTICA CONTEMPORARY ART**

**IN COLLABORAZIONE CON ARTIFICIO**

Inaugurazione mostra più performance live di Light painting a cura di Maria Saggese.

## **OPERA:**

**Ortica Contemporary Art** presenta la mostra a luci spente **Lumen 3** proponendosi la costruzione di una nuova visione del reale attraverso un diverso utilizzo della luce.

La luce, infatti, apparirà come corpo materiale che si espande, diventerà palpabile, si manifesterà come un'invasiva presenza bianca nelle fotografie di **Marco Ranocchio** e in quelle di **Vanessa Camagni**. Le artiste **Maria Saggese** e **Valeria Ricci**, proprio come se la luce diventasse quel colore che il pittore spande sulla tela, presenteranno un progetto appositamente studiato per città di Como realizzando alcune fotografie "dipinte con la luce".

**Luca Gandola** esporrà un quadro in tre dimensioni. L'uso di una vernice fluorescente che s'illuminerà nella penombra contribuirà a creare l'illusione della presenza e darà forma alla luce che la attraversa, definendo il confine tra la ragione e il sogno. Se, di solito, la mancanza di luce annulla la percezione visiva, stravolgendo le logiche della tradizionale fruizione di un dipinto, **Michele Mancusi** e **Edoardo Iosimi** utilizzeranno la luminosità come espressione artistica presentando opere che prenderanno vita solamente al buio, brillando di luce.

---

## **2 WORKSHOP.**

**1.**

**DATA: 12 NOVEMBRE**

**WORKSHOP A CURA DI OLO CREATIVE FARM**

**NOME: IN LUDUS: L'USO DELLA LUCE COME STRUMENTO PER CREARE ILLUSIONI OTTICHE**

**LUOGO: ARCHIVIO GIUSEPPE TERRAGNI**

**ORE: 16.00**

**IN COLLABORAZIONE CON ARCHIVIO G. TERRAGNI**

### **TEMA:**

Dal projection mapping alla realtà virtuale, lo studio OLO creative farm incentra la sua opera sullo studio e sulla creazione di illusioni ottiche, per poter emozionare, coinvolgere e far sognare gli spettatori.

Il sempre maggiore approccio multimediale dei musei e delle mostre d'arte in generale, richiede una costante ricerca e sperimentazione delle tecniche audiovisive, di sistemi di interazione e di nuovi strumenti da utilizzare come tele virtuali per raccontare delle storie. Ma ogni strumento ha un proprio linguaggio, una propria grammatica, che deve essere studiata e capita per ricavarne il massimo risultato.

OLO creative farm si interroga e dialoga col pubblico per capire come queste nuove grammatiche delle illusioni si stanno plasmando e in che direzione andranno.

**2.**

**DATA: 12 NOVEMBRE**

**WORKSHOP A CURA DI STUDIO ANTIMATERIA**

**NOME: LEAP MOTION**

**LUOGO: ARCHIVIO GIUSEPPE TERRAGNI**

**ORE: 17.30**

**IN COLLABORAZIONE CON ARCHIVIO G. TERRAGNI**

### **TEMA:**

Leap motion è una periferica che ridefinisce le modalità di interazione uomo-macchina. Attraverso diverse gesture è possibile dialogare con un Personal Computer in modo alternativo a mouse e tastiera. Tuttavia le potenzialità del Leap Motion vanno oltre... In questo originale ed entusiasmante workshop, per la prima volta a Como, i partecipanti disegneranno e comanderanno grafiche in tempo reale con i gesti della propria mano, grazie all'uso e alla programmazione di Leap Motion.

## **Per informazioni:**

W. [www.8208.it](http://www.8208.it) | M. [info@8208.it](mailto:info@8208.it)

FB. [fb.com/8208LightingDesignFestival](https://www.facebook.com/8208LightingDesignFestival) | TW. [@8208LDF](https://twitter.com/8208LDF) | IG. [@8208LDF](https://www.instagram.com/8208LDF)

## **Communications Manager 8208 Lighting Design Festival**

Stefano Lattanzi | T. 328 1586107 | M. [stefano.lattanzi@8208.it](mailto:stefano.lattanzi@8208.it) / [stefano.markerevents@gmail.com](mailto:stefano.markerevents@gmail.com)

**Ufficio stampa** Fondazione Alessandro Volta

Ellecistudio - Chiara Lupano | T. 031.301037 - 335.7835403 | M. [chiara.lupano@ellecistudio.it](mailto:chiara.lupano@ellecistudio.it)