

ar  
ANTONIO FOLLO  
2010

Art Book  
La responsabilità dell'immagine



“La bellezza è l’unico antidoto alla violenza

P.P.Pasolini

1990. Mi iscrivo all’Università degli Studi di Torino, Facoltà di Scienze dell’Informazione. Inizio a seguire i corsi e subito mi affascino le potenzialità espressive del cervello elettronico.

1996. Il **Museo di Arte Contemporanea di Torino** acquisisce la prima opera digitale: **L'eau et l'art**. Il primo grande riconoscimento pubblico

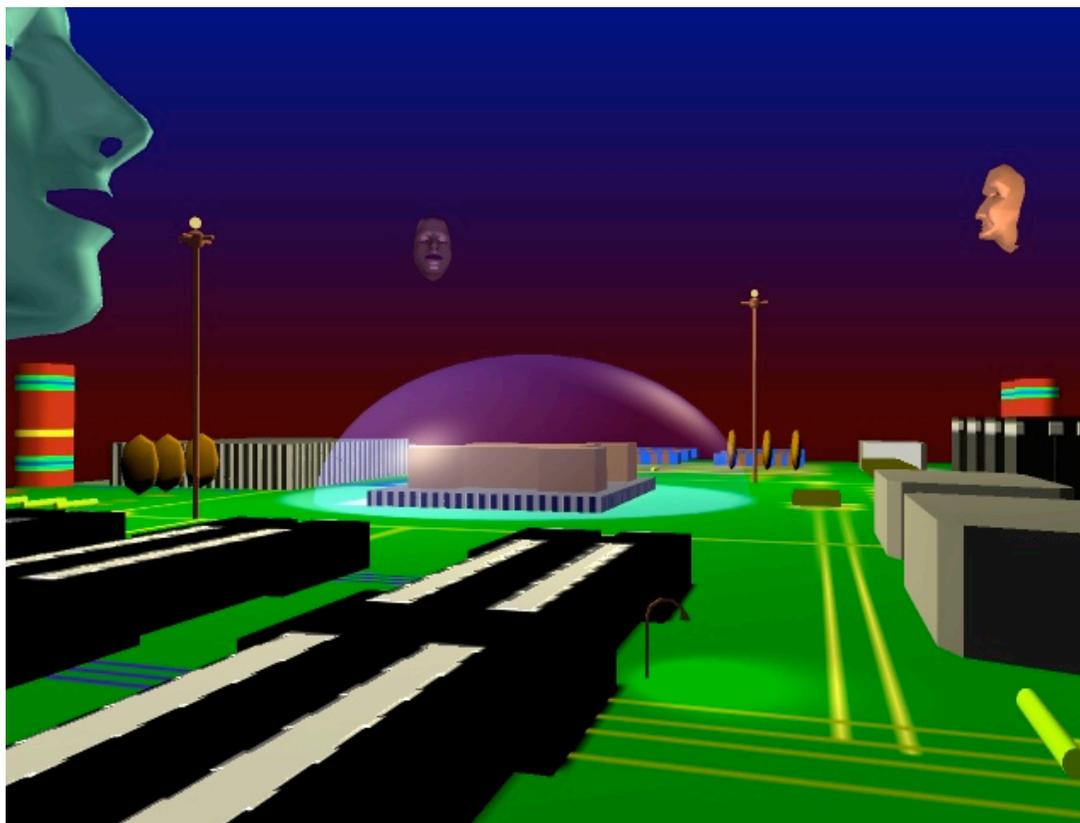
1996-97. Scrivo e dirigo due opere di teatro multimediale in forma sperimentale

ar



L'eau et l'art, 1996, Computer Graphics, stampa fotografica

ar



**Metropolis**, 1995, Computer Graphics, video e stampe fotografiche

ar



Teatro dell'Immagine, 1994, Computer Graphics, stampa fotografica

ar

1997/02

## “Inesplorato fino a questo punto

G. Bateson

1997. Partecipo al progetto Interscena.net, un mese di workshop intensivi con docenti della **Kunsthochschule für Medien** di Colonia (Germania). La selettività e il livello qualitativo particolarmente elevato, hanno favorito un rapporto di collaborazione successivo ai corsi, tra i docenti (provenienti da dieci paesi europei diversi), e i venti allievi.
1999. Laurea in Scienze dell'Informazione con una tesi di Intelligenza Artificiale e Musica presso la facoltà di Scienze dell'Informazione dell'Università di Torino, **pubblicata sulla rivista specializzata AIIA** (Associazione Italiana Intelligenza Artificiale) col titolo “Un sistema di consulenza armonica per chitarristi”.
- 1999-2002. Insieme ai partner torinesi Sebastiano Vitale e Luca Barbeni nasce il gruppo **8081** che inizia la progettazione di un'isola on-line in cui vengono esplorati ambienti digitali modellati secondo nuove dinamiche di rappresentazione. Il progetto Island.8081 (**8081.com**) è stato definito nel 2004 da Nora Barry ‘**web cinemà su una pubblicazione del MIT** e continua a ricevere consensi di pubblico e critica.

8081.com

ar

an environmental life project

Island.8081



Entrare in questo universo,  
e non sapere perchè nè da dove,  
come acqua che volere o no fluisce;  
e uscire, come vento nel deserto,  
che volere o no soffia, non so dove.  
[Edward Fitzgerald, The Rubaiyat of Omar Khayyam]

@

Island.8081, 2000, Computer Graphics, Net Art

8081.com

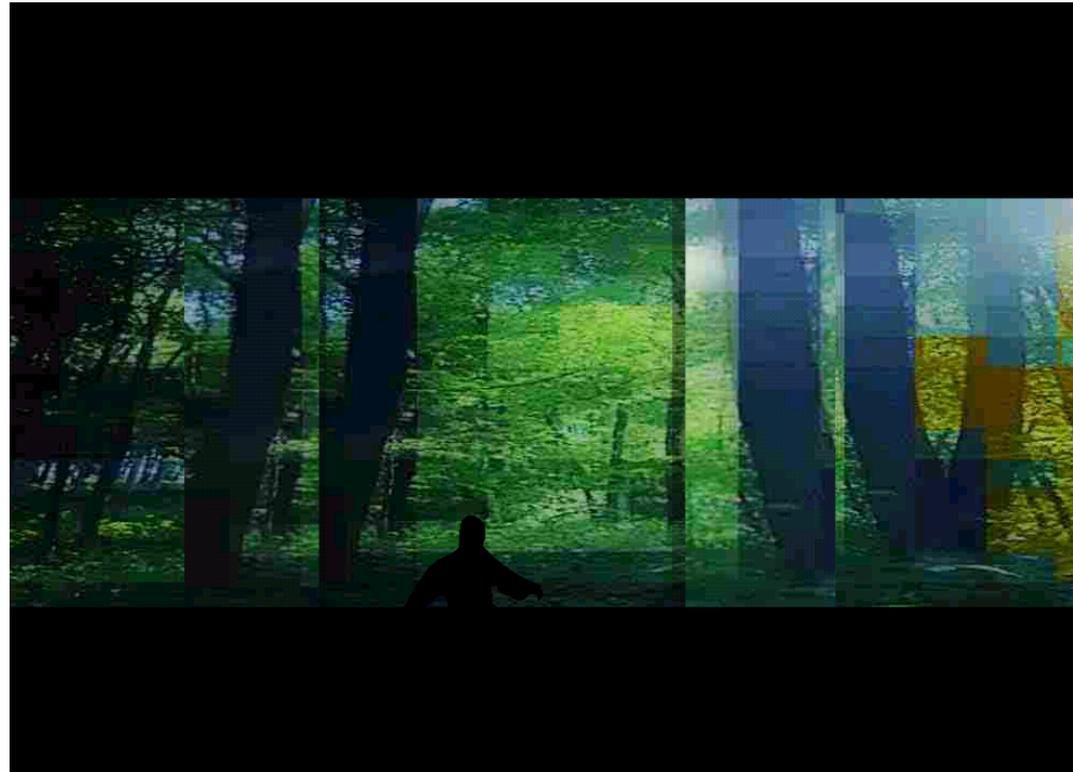
α



Valley.8081, 2000, Computer Graphics, Net Art

8081.com

α



**Wood.8081**, 2001, Computer Graphics, Net Art

8081.com

α



Palmgroove.8081, 2002, Computer Graphics, Net Art

ar

2003/04

“Il transculturalismo parte dell’assunto che esistono universalità culturali – comportamenti, concetti, o credenze che sono veri per tutti, ovunque, da sempre.

R. Schechner

2003. Consulenza artistica per una delle ATI (TO2006) in gara per l'assegnazione delle **Cerimonie di Apertura e Chiusura delle XX Olimpiadi Invernali di Torino 2006**. Purtroppo la gara non viene vinta e decido di lasciare Torino per Los Angeles dove collaboro con Kenneth Aronson al progetto Hell.com e con la **Gary Smith Production** per la creazione di un format cross media tra tv e internet.

ar

Cerimonia di Apertura e Chiusura  
dei XX Giochi Olimpici Invernali  
Torino 2006

ar

# introduzione

COUNTDOWN



CAMPANE IN TUTTA LA CITTA'



# 1 CAMPANE

LE CAMPANE DELLA CITTA' SUONANO SIMULTANEAMENTE AZIONATE DALLA TECNOLOGIA. LA TRADIZIONE USATA PER CELEBRARE I MOMENTI IMPORTANTI DELLE OLIMPIADI.

CHURCH BELLS ALL THRU TORINO SIMULTANOUSLY TRIGGERED BY TECHNOLOGY USES TRADITION TO CELEBRATE THE IMPORTANT MOMENTS OF THE OLYMPICS.

ar

*il pubblico di tutto il mondo vive il punto di vista degli atleti nello stadio.*

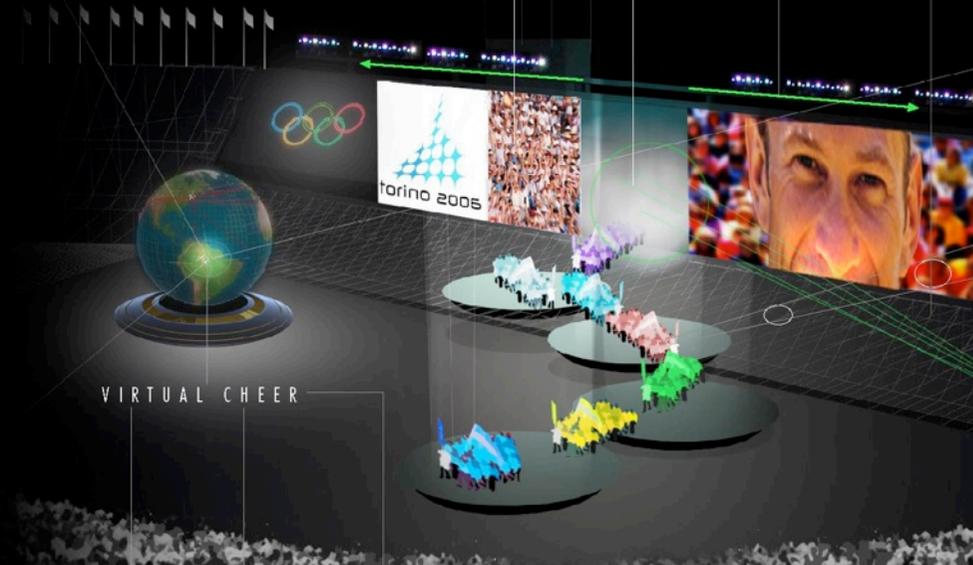
# parata degli atleti

PUNTO DI VISTA DEGLI ATLETI

LUMINARIE

APERTURA DELLO SCHERMO  
SCREEN OPENS

MICROCAMERA A CUFFIA  
MICROCAMERA HEADSET



VIRTUAL CHEER

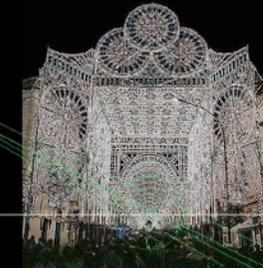
NAZIONE  
LOCATION

PUBBLICO ONLINE  
AUDIENCE ONLINE

SUONO  
SOUND



LUMINARIE



## 2 OVAZIONE VIRTUALE

LE PERSONE DA TUTTO IL MONDO POSSONO MANDARE DA INTERNET UN'OVAZIONE VIRTUALE PRIMA E DURANTE LA CERIMONIA. ALLO SFILARE DELLA NAZIONE SUONI E PUNTI LUMINOSI SUL GLOBO RAPPRESENTANO L'OVAZIONE.

PEOPLE FROM ALL OVER THE WORLD CAN ACCESS A WEB BASED TOOL TO CHEER FOR THEIR TEAM BEFORE & DURING THE CEREMONIES. THEIR CHEER IS REPRESENTED ON THE GLOBE BY A POINT OF LIGHT AT THEIR PHYSICAL LOCATION AND BY AN AUDIO CHEER, WHEN THEIR TEAM IS ANNOUNCED.

ar

*Il tavolo dei grandi del passato racconta in forma di cena la storia d'Italia.  
L'incontro della scienza e dell'arte, il matrimonio dell'energia con l'immaginazione.*

# la cena

## GLI ZII DELL'ENERGIA

LEONARDO

L'ARTE LA SCIENZA E LA  
PROFEZIA

MARCO POLO

L'AVVENTURA E LA  
RICERCA DELL'IGNOTO

GALILEO

LA RIVOLUZIONE DELLA  
SCIENZA

GARIBALDI

LA LOTTA PER LA LIBERTÀ

MARCONI

I CONTINENTI SI PARLANO



## GLI ZII DELL'IMMAGINAZIONE



DANTE

LA POESIA E L'IMMAGINE  
DELL'ALDILA'



MICHELANGELO

LA FUSIONE E IL TRIONFO  
DELLE ARTI E DEL CORPO



FELLINI

IL CINEMA, LA BRIVOLA,  
IL SOGNO



ROSSINI

LA MUSICA E LA CORNE



VIVALDI

LA MUSICA E LA SOCIETA'



VERDI

LA MUSICA E LE PASSIONI

CORO

CHORUS



ORCHESTRA

# 3

## FILO CONDUTTORE

UNA CENA MAI VISTA IN PRECEDENZA E' L'ELEMENTO DI TRANSIZIONE FRA I VARI SEGMENTI ARTISTICI. CIBO E FAMIGLIA, CARATTERISTICHE DEL PIEMONTE, SONO RICONOSCIUTI NEL MONDO COME CUORE DELL'ITALIA E DELLA DOLCE VITA

A THEATRICAL DEVICE TO TRANSITION BETWEEN ARTISTIC AND PROTOCAL SEGMENTS.

ar

# carnevale

LUMINARIE

LIGHTS



CARRI SPETTACOLARI

SPECTACULAR FLOATS



MASCHERE

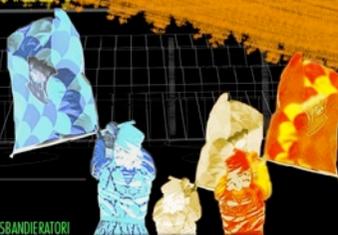
TRADITIONAL COSTUMES



BURATTINI GIGANTI

GIANT PUPPETS

SBANDIERATORI  
FLAG THROWERS



PARATA CARNEVALESCA  
COSTUMES PARADE



# 4

## CERIMONIA DI CHIUSURA

IL CARNEVALE COME MOMENTO DI FESTA E CELEBRAZIONI PER RENDERE ONORE ALLA CHIUSURA DELLE OLIMPIADI

THE CARNIVAL AS A FINAL CELEBRATION TO HONOR THE END OF THE OLYMPIC GAMES

ar

*il passato, il presente e il futuro convivono simultaneamente*

# contrasto

STADIO COMUNALE

PIAZZA CASTELLO

MEGA SCHERMO LED

LED SUPER SCREEN

ELEMENTI SCENICI TRADIZIONALI

LAYERED TRADITIONAL SCENIC ELEMENTS/  
FLATS, SCRIMS

STRATOSFERA / PROIEZIONE A 360°

STRATOSPHERE



ATTORE CON MICROCAMERA

ACTOR WITH MICROCAMERA

STRATOSFERA / PROIEZIONE A 360°

STRATOSPHERE 360° PROJECTION

PATTINATORI / OMBRE

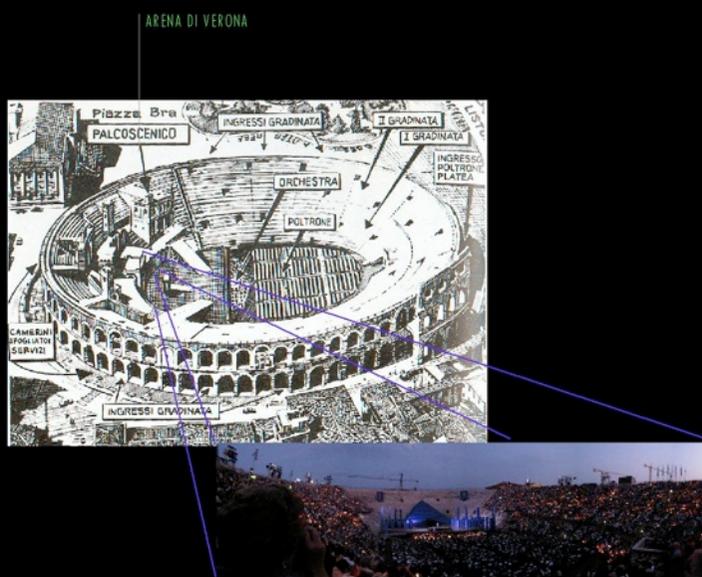
ICE DANCER / SHADOW

# 5 CERIMONIA CONTEMPORANEA

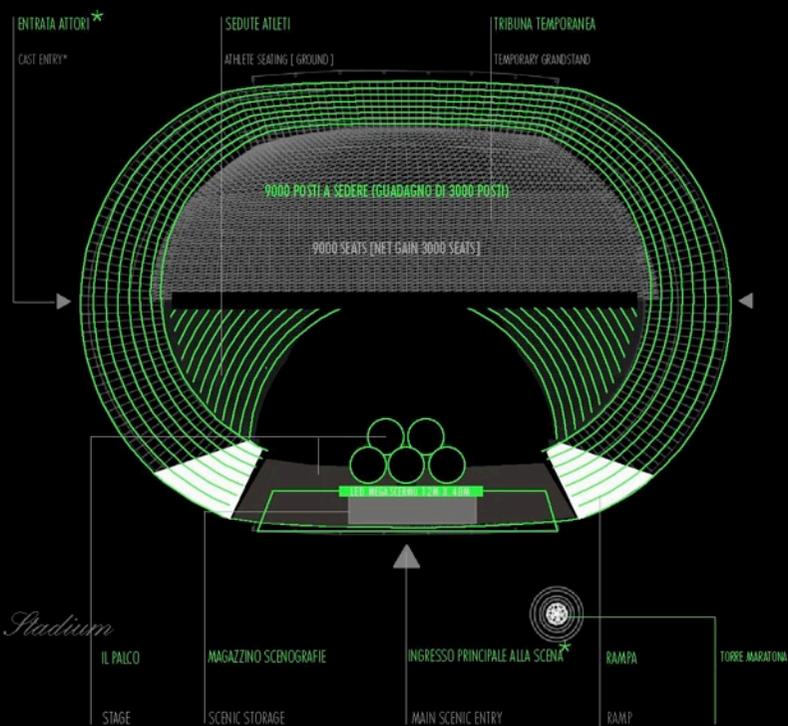
LA CERIMONIA VIVE SIMULTANEAMENTE NEI DUE LUOGHI. LA TECNOLOGIA TRASPORTA  
PIAZZA CASTELLO NELLO STADIO E LO SPETTACOLO IN PIAZZA CASTELLO  
SIMULTANEOUS PERFORMANCES IN PIAZZA CASTELLO & STADIO COMUNALE

ar

# stadio [ STADIUM ]



## STADIO COMUNALE



*using the traditions of Italy and Opera to create intimacy in a Stadium*

# 6

## LUOGO DELL' EVENTO

\* REQUIRED MODIFICATIONS

USARE LA TRADIZIONE ITALIANA E L'OPERA PER CREARE INTIMITA' NELLO STADIO

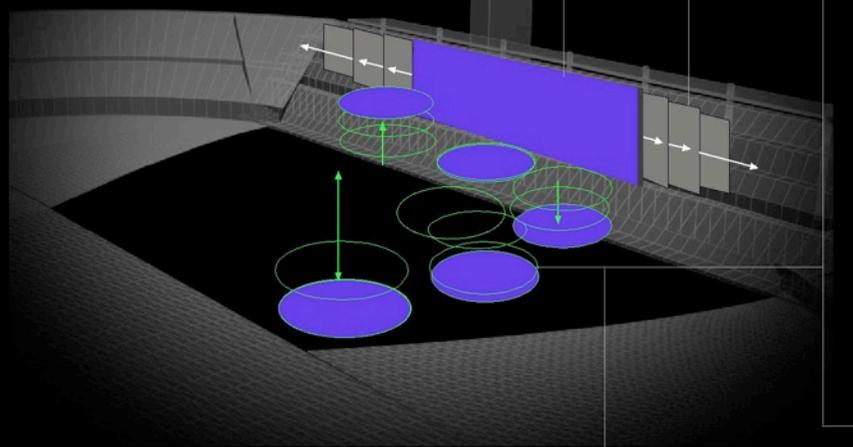
ar

# il palco

[ SUPERSTAGE ]

GIUGIARO

*Il palco come icona dello stile italiano, design, eleganza, tecnologia*

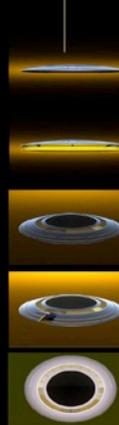
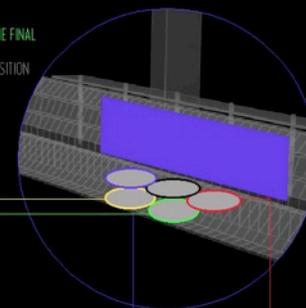


LCD MEGA SCERMO  
LCD VIDEO WALL

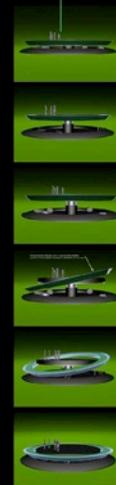
ELEMENTI SCENICI DISPOSTI SU  
LAYERED SCENIC ELEMENTS

PALCO MODULARE  
MOBILE STAGE MODULES

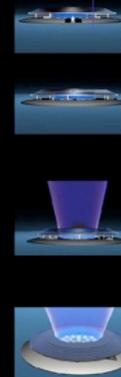
POSIZIONE FINALE  
FINAL POSITION



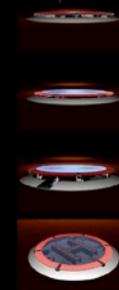
PALCO MOBILE  
MOBILE STAGE ELEVATES



ANELLI INCLINABILI  
RING TILTS



EFFETTI DI LUCE  
LIGHTING EFFECTS



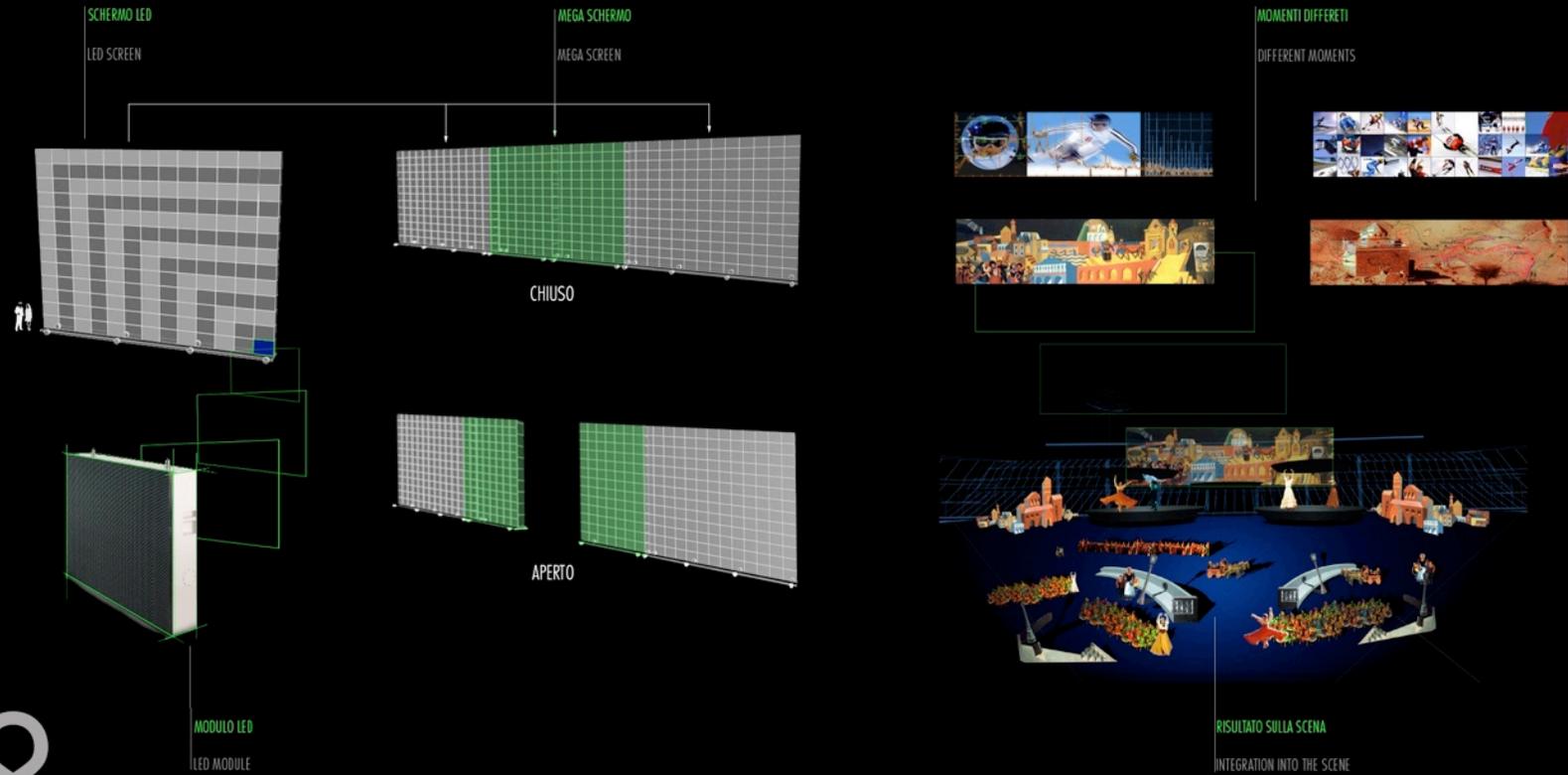
# 7

## MACCHINA MAGICA

CINQUE PALCHI CIRCOLARI SONO LA MACCHINA MAGICA CAPACE DI MUOVERSI ED ELEVARSI, OTTENENDO VARIE SOLUZIONI SCENOGRAFICHE

ar

# mega schermo



8

## SCENOGRAFIA DINAMICA

"ATTRAVERSO L'INNOVAZIONE IL PALCO ASSUMERA' UNA NUOVA DIMENSIONE DATA DALL'ABOLIZIONE DELLA SCENA DIPINTA. IL PALCO NON SARA' UNO SFONDO DIPINTO, MA UN'ARCHITETTURA NEUTRA ELETTROMECCANICA, GLORIOSAMENTE VIVIFICATA DA EMANAZIONI CROMATICHE LUMINOSE GENERATE DA LUCI DI SCENA CON VETRI COLORATI. IN COORDINAZIONE CON LE EMOZIONI CHE OGNI AZIONE SCENICA RICHIEDE."  
E. PRAMPOLINI 1915

"THE ABSOLUTELY NEW DIMENSION THAT THE STAGE WILL REACH WITH THIS MY INNOVATION IS GIVEN BY THE ABOLITION OF THE PAINTED SCENE. THE STAGE WON'T BE A PAINTED BACKGROUND, BUT A COLORLESS ELECTROMECHANIC ARCHITECTURE, POWERFUL VIVIFIED BY CHROMATIC EMANATION OF LIGHT GENERATED BY ELECTRIC SPOT LIGHT WITH COLORFUL GLASSES. COORDINATED IN ANALOGY TO THE EMOTION THAT EVERY SCENIC ACTION NEED."  
E. PRAMPOLINI 1915

ar

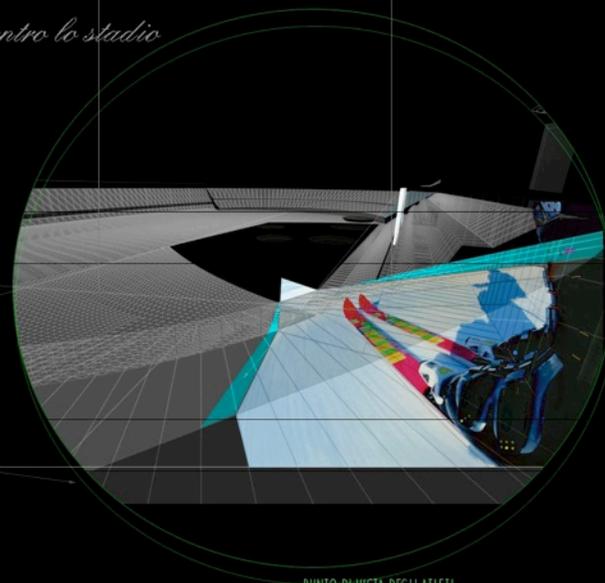
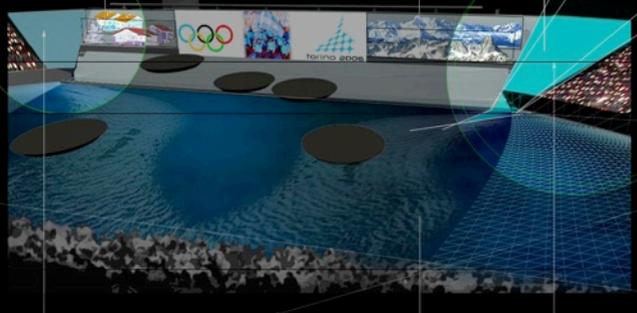
# montagna

ELEMENTI SCENICI  
SCENIC ELEMENTS

RAMPE INNEVATE  
SNOW COVERED RAMPS

SCI & SNOWBOARD ACROBatico  
SKI & SNOWBOARD ACROBATIC

*Portare la montagna dentro lo stadio*



IL CAMPO È COPERTO DA UNA SUPERFICIE RIGIDA  
HARD SURFACE



PATTINATORI  
ROLLER BLADE SKATERS

PUNTO DI VISTA DEGLI ATLETI  
PERSPECTIVE OF ATHLETES

# 9

## ALTIUS CITIUS FORTIUS

LA MONTAGNA VIENE RAPPRESENTATA NELLO STADIO COME ESPRESSIONE DELL'ENERGIA DELLO SPORT E DELLA BELLEZZA DELLA NATURA.

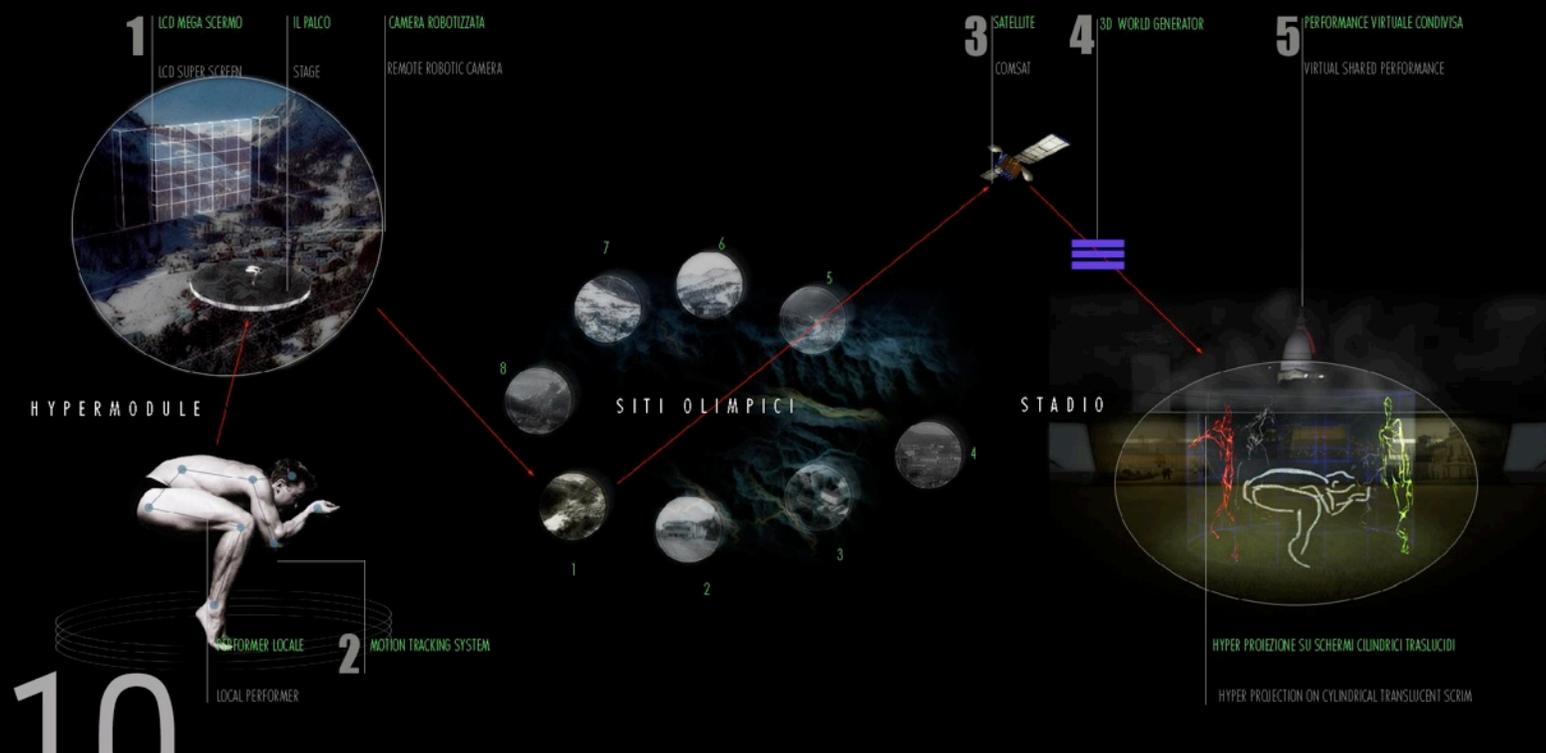
TRANSFORMING THE STADIUM INTO THE ALPI TO TRULY BRING THE EXCITEMENT OF THE SPORT INTO THE CEREMONIES.

ar

# commissione

DISTRIBUTED CEREMONIES

*estendere le Cerimonie a tutta la regione!*



# 10 CERIMONIA DISTRIBUITA

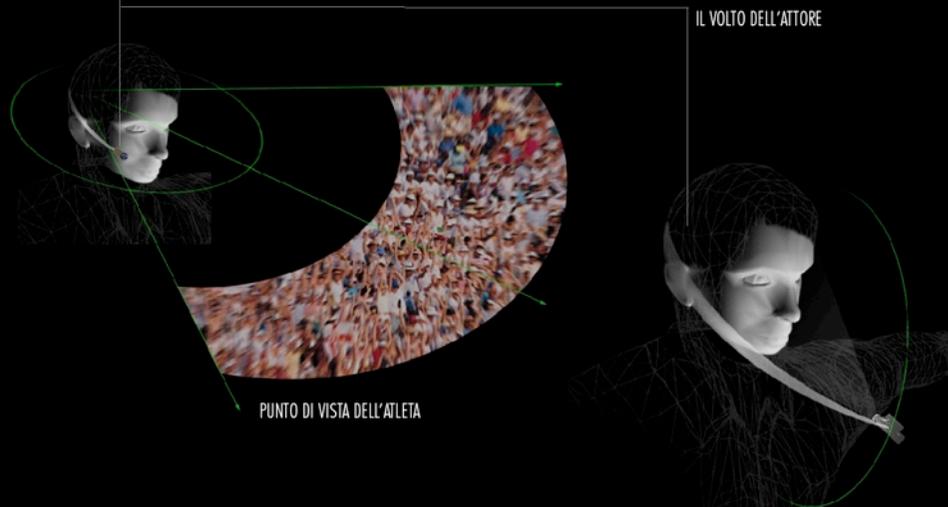
I PERFORMER NEI SITI OLIMPICI POSSONO UNIRSI IN UNA PERFORMANCE VIRTUALE NELLO STADIO, IN PIAZZA CASTELLO E SU SCHERMI LOCALI, ATTRAVERSO TECNOLOGIE SVILUPPATE DA CENTRI DI RICERCA DEL PIEMONTE

TECHNOLOGIES DEVELOPED WITH PIEMONTE RESEARCH FACILITIES ENABLE PERFORMERS IN EACH OF THE OLYMPIC SITES TO PERFORM TOGETHER VIRTUALLY IN THE STADIUM, PIAZZA CASTELLO AND ON LOCAL SCREENS

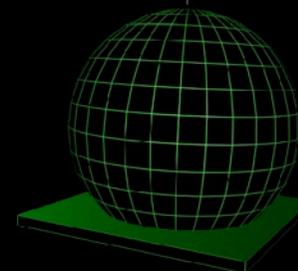
ar

# microcamera e stratosfera

1 MICROCAMERA  
MICROCAMERA



2 STRATOSFERA  
STRATOSPHERE

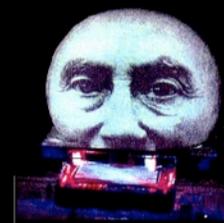


360°



PROIEZIONI 180°  
180° PROJECTIONS

180°



PROIEZIONI 360°  
360° PROJECTIONS



# 11

## INTIMITA' E REALTA'

MICROCAMERE: IL PUNTO DI VISTA DELL'OCCHIO DEI PARTECIPANTI ALLE CERIMONIE VIENE ESPLOSO SU PROIEZIONI GIGANTI, DANDO UN SENSO DI REALTA' E INTIMITA' ALL'EVENTO.  
STRATOSFERA: PROIEZIONE DI VIDEO A 360° IN UNA SFERA DI 20 METRI DI DIAMETRO.  
MICROCAMERAS: ADDING A REALITY ASPECT TO THE CEREMONY, BY A PARTICIPANTS "EYE" VIEW OF THE "DETAILS" EXPLODED ON MASSIVE PROJECTION, GIVING A SENSE OF REALITY AND INTIMACY TO THE EVENT.  
STRATOSPHERE: 20 METER DIAMETER SPHERE WITH 360° PROJECTION OF VIDEO IMAGRY.

ar

# hyper burattino

1 BURATTINAIO



2 INTERFACCIA



3 BURATTINO GIGANTE | GRU



SENSORE 3D

CAVO DI FIBRA OTTICA

GUANTO VIRTUALE

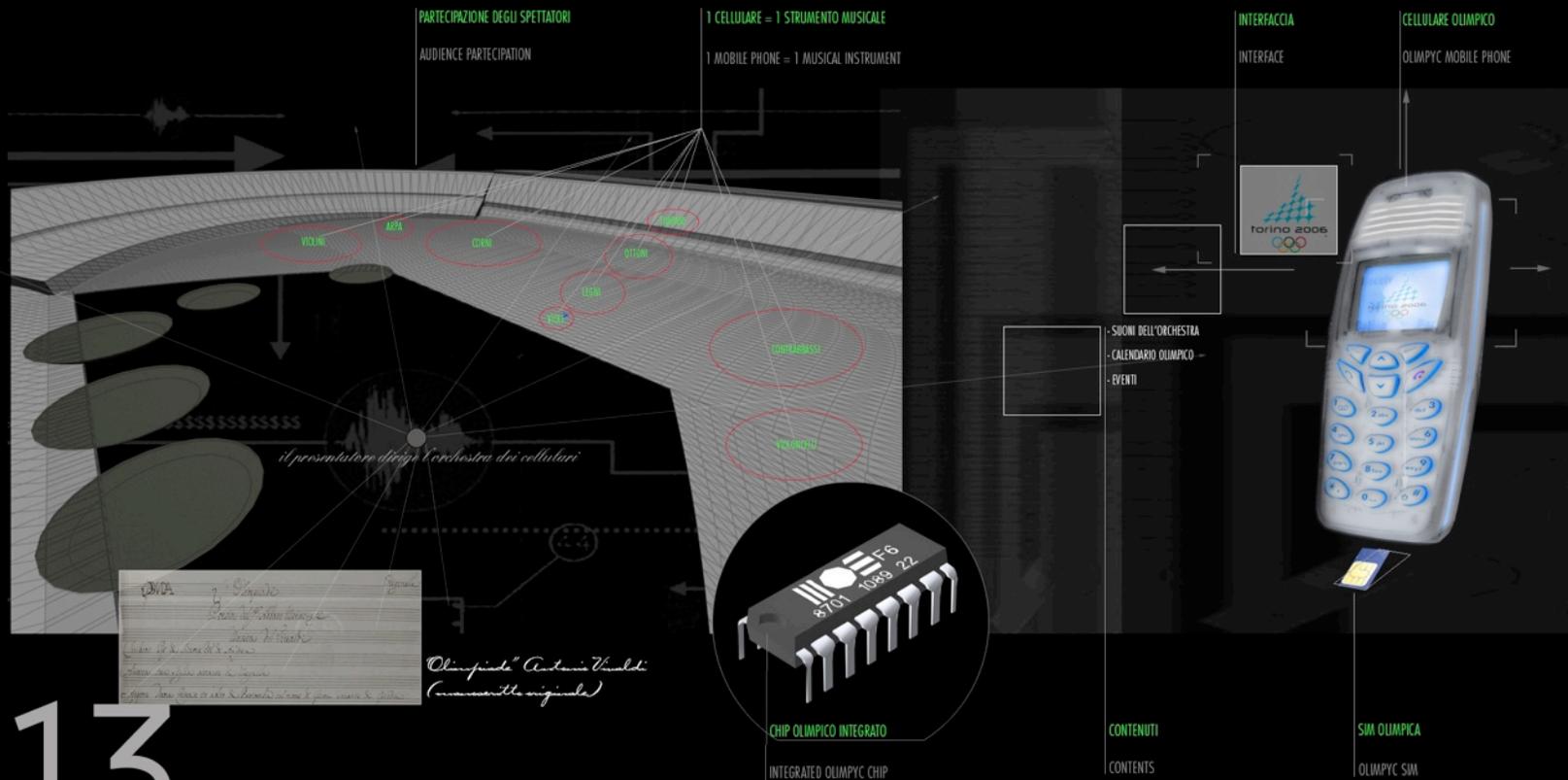
# 12

TRADIZIONE E TECNOLOGIA

UN GIGANTESCO BURATTINO E' ANIMATO DALLE MANI DI UN MAESTRO DELL'ANTICA ARTE DEI BURATTINAI  
HUGE PUPPET IS ANIMATED THROUGH THE HANDS OF A MAESTRO OF THE ANCIENT ART OF THE PUPPETEERS

ar

# cellulare olimpico



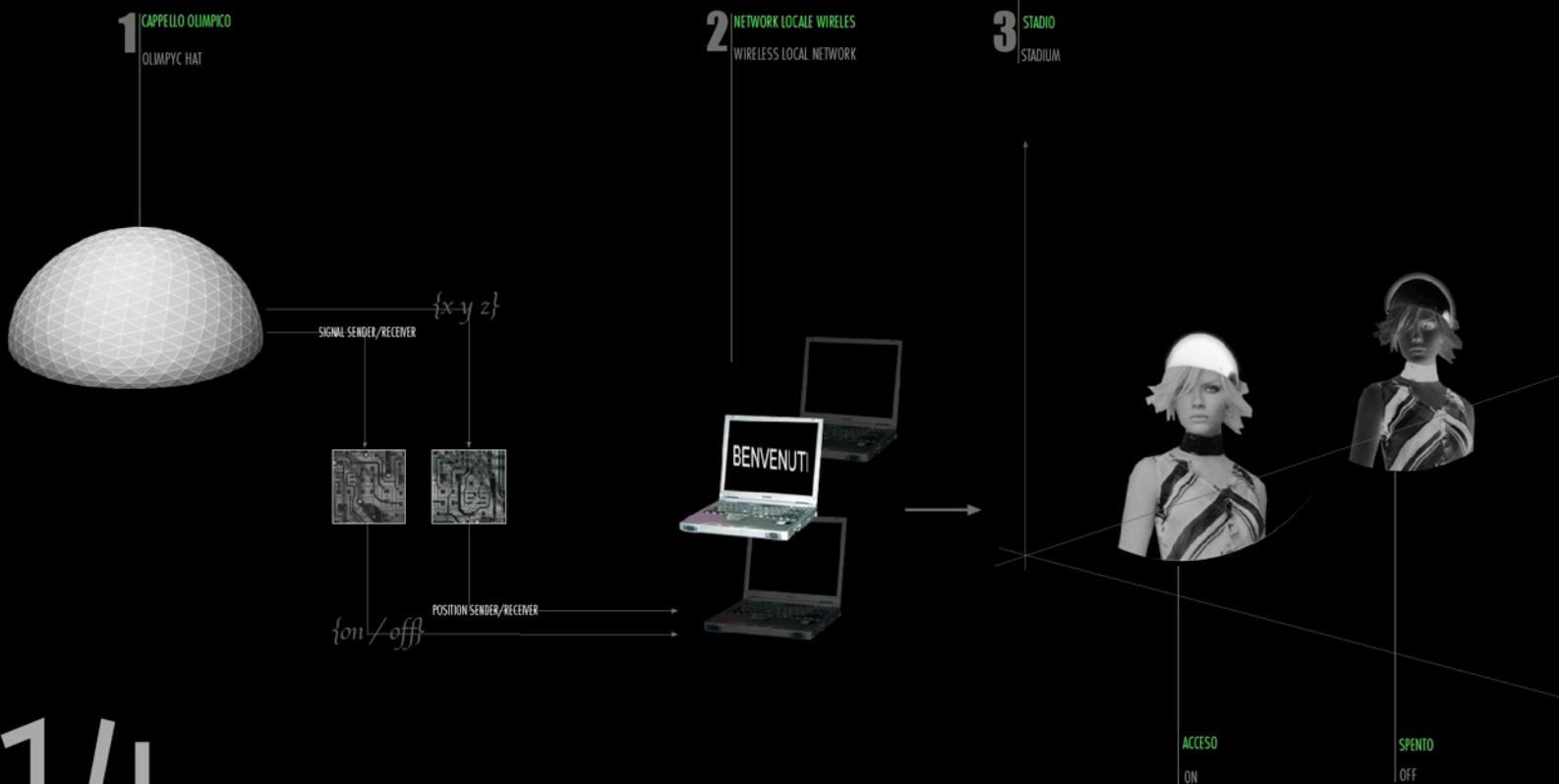
# 13 PARTECIPAZIONE CONDIVISA

IL NARRATORE DIRIGE UN'ORCHESTRA DI 30.000 TELEFONINI DISTRIBUITI AL PUBBLICO. OGNI TELEFONO HA UN DIVERSO SUONO D'ORCHESTRA E SERVIZI INFORMATIVI SULLE OLIMPIADI. QUESTO TIPO DI MATRICE E' STATA SVILUPPATA DA G. LEVIN DEL MIT.

EACH MOBILE PHONE HAS PROGRAMMED A SOUND OF THE ORCHESTRA. LETTING THE PRESENTATOR OF THE SHOW TO BECOME A DIRECTOR OF AN ORCHESTRA MADE OF MOBILE PHONES IN THE HAND OF THE PUBLIC. ORIGINAL DEVELOPED BY GOLAN LEVIN AT MIT.

ar

# pixel hat



# 14

PARTECIPAZIONE DEL PUBBLICO

IL PUBBLICO DIVENTA UNO SCHERMO PROGRAMMABILE. ATTRAVERSO CAPPELLI LUMINOSI CONTROLLATI A DISTANZA OGNI SPETTATORE E' UN PIXEL DI UNO SCHERMO VIVENTE

THE AUDIENCE BECOME A PROGRAMMABLE SCREEN. TROUGH LIGHTING HATS REMOTE CONTROLLED EACH SPECTATOR BECOME A PIXEL OF LIVING SCREEN

ar

use

1 IL CAMMINO VERSO LE OLIMPIADI  
THE PATH TO THE OLYMPICS

WEBCAM DEI SITI OLIMPICI



GPS DELLA TORCIA



COINVOLGIMENTO DELLE SCUOLE



SALUTI VIRTUALI

CONNESSIONE TRA DIVERSI PAESI

2 APERTURA  
OPENING



CARNEVALE VIRTUALE

3 CHIUSURA  
CLOSURE

15 CERIMONIA GLOBALE

SI UTILIZZANO LE PIU' AVANZATE TECNOLOGIE E LE RISORSE EDUCATIVE DEL PIEMONTE E DEL MONDO, PER PORTARE TORINO E I XX GIOCHI OLIMPICI DENTRO LE CASE E LE SCUOLE, IN MODO DA PERMETTERE AL PUBBLICO GLOBALE DI PARTECIPARE ALLE CERIMONIE IN PRIMA PERSONA  
UTILIZING THE MOST ADVANCED TECHNOLOGIES AND THE EDUCATIONAL RESOURCE OF PIEMONTE AND THE WORLD TO BRING TORINO AND THE XX OLYMPICS INTO HOMES AND CLASSROOMS TO ENABLE THE GLOBAL AUDIENCE TO EXPERIENCE AND PARTICIPATE PERSONALLY



“Tutto dovrebbe essere il più semplice possibile, ma non più semplice.

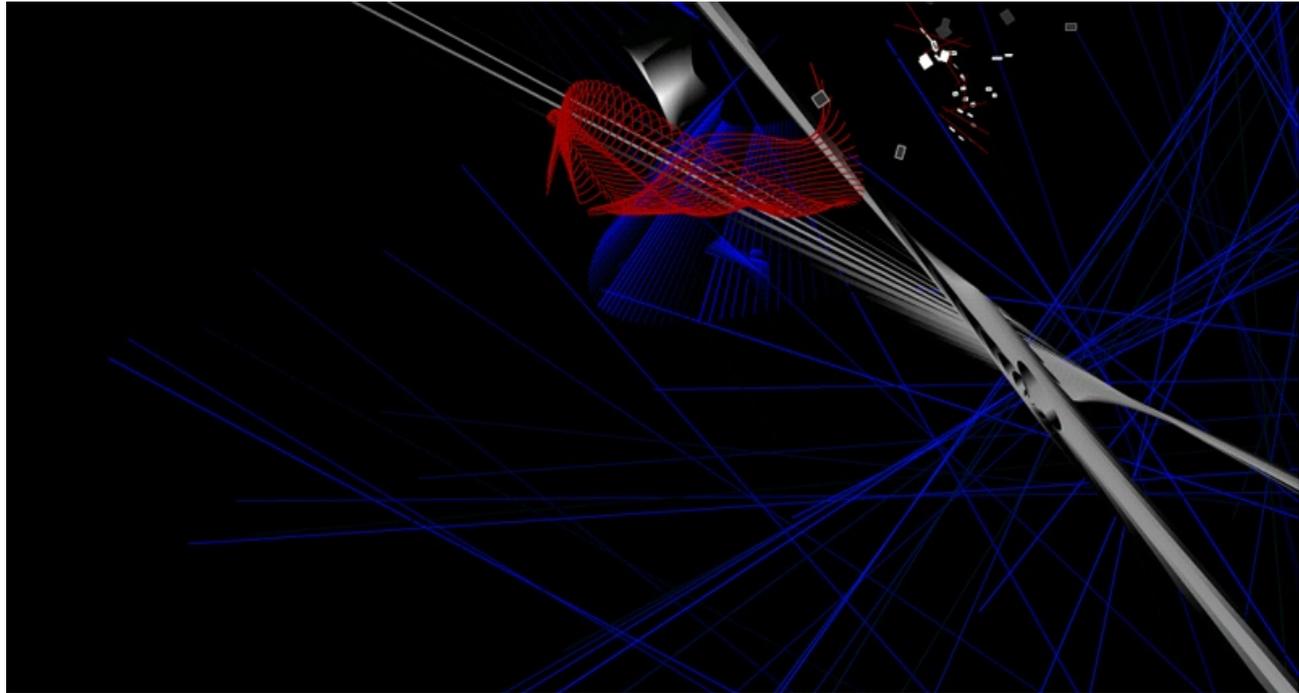
A. Einstein

2004. Divento vice Presidente di **Hell.com**, il primo network di artisti digitali della storia di internet, fondato nel 1995 da Mr. Kenneth Aronson. Mi trasferisco a Los Angeles.

ar

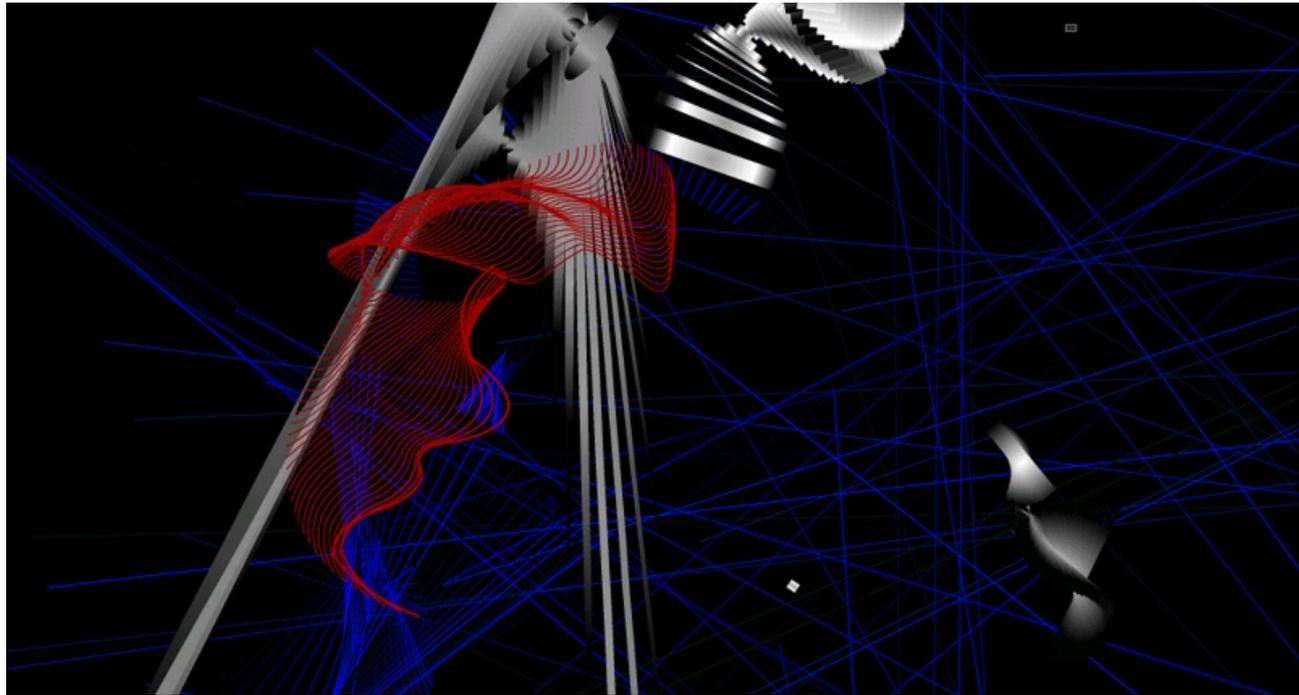
Caos

ar



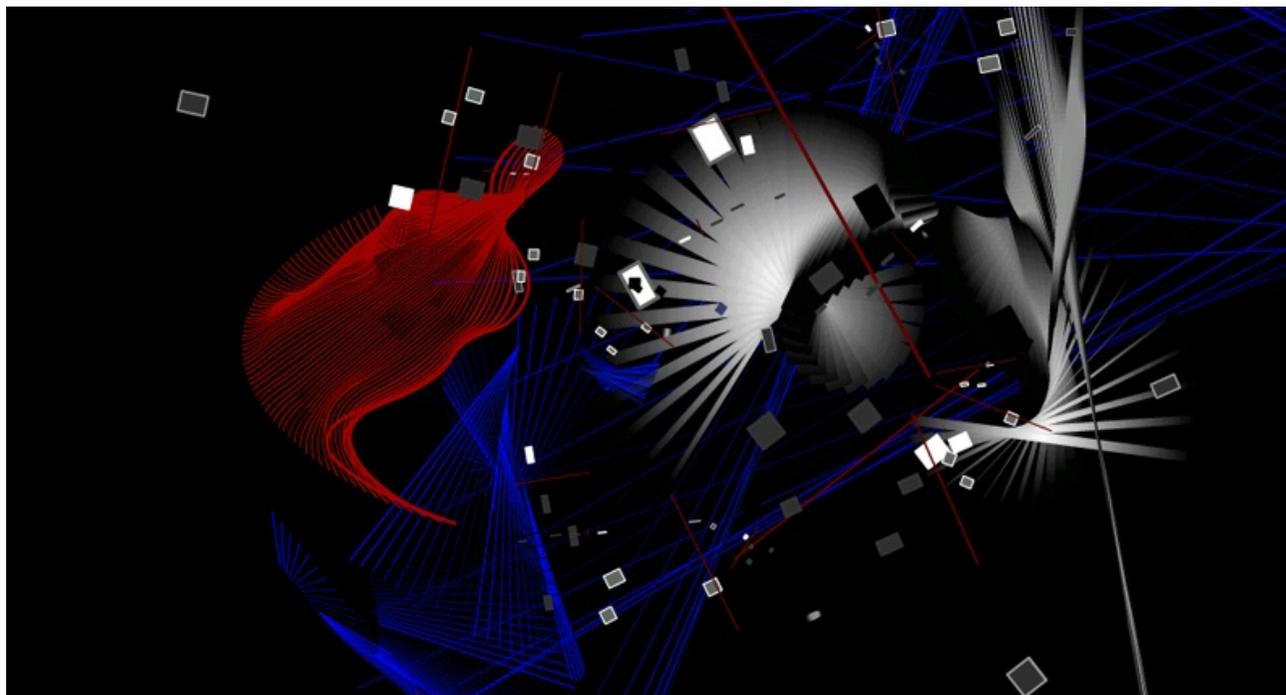
Caos, 2004, Computer Graphics, Generative Art

ar



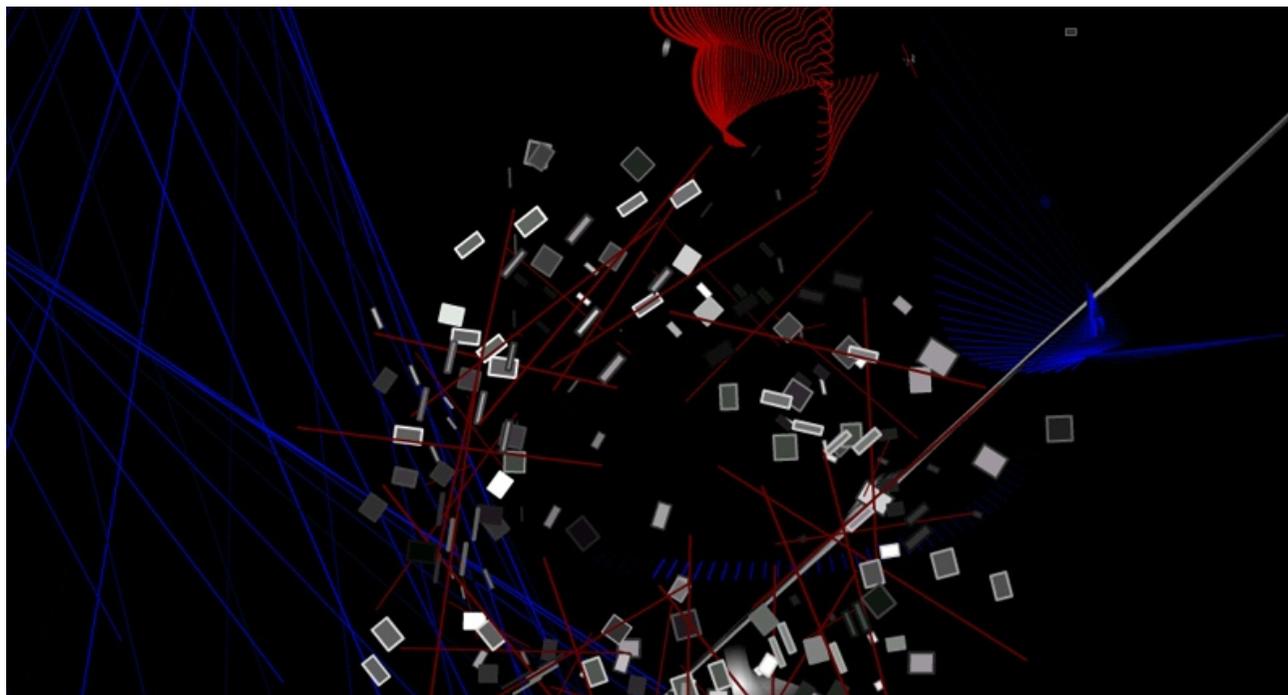
Caos, 2004, Computer Graphics, Generative Art

ar



Caos, 2004, Computer Graphics, Generative Art

ar



Caos, 2004, Computer Graphics, Generative Art

ar

## One dollar camera

Raccolta di oltre 4000 foto scattate con una macchina fotografica digitale, con solo mezzo Megapixel, comprata nel 2000 a un dollaro, accompagnandomi fino al 2004.

ar



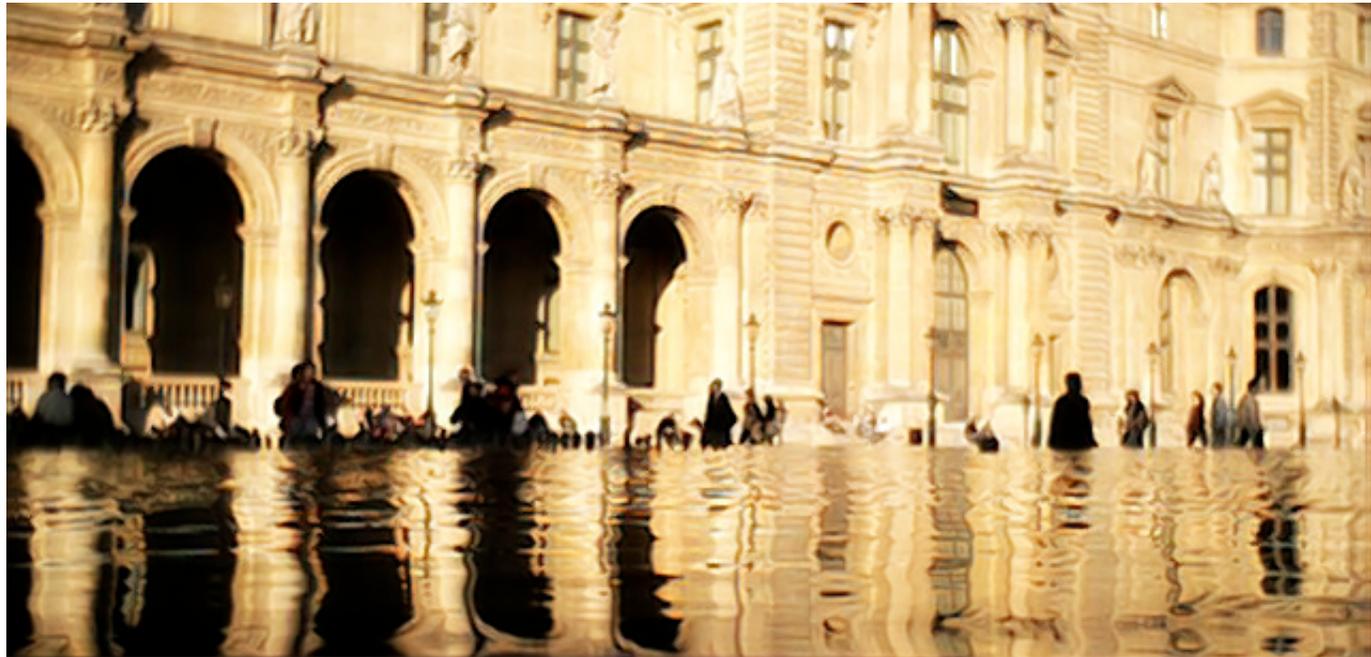
Los Angeles, 2003, Computer Graphics, Digital photo

ar



Las Vegas, 2003, Computer Graphics, Digital photo

ar



Paris, 2002, Computer Graphics, Digital photo

ar



Torino, 2001, Computer Graphics, Digital photo

ar



**Libertà**, 2001, Computer Graphics, Digital photo

ar



Violenza, 2004, Computer Graphics, Digital photo

ar



**Nord**, 2004, Computer Graphics, Digital photo

ar



Sud, 2001, Computer Graphics, Digital photo

ar



Scarpe, 2000, Computer Graphics, Digital photo



## “Viviamo in un incantesimo

V. Bodini

2005. Dopo sette mesi a Los Angeles e quindici anni di base a Torino, decido di tornare a casa. Insieme a Carlo Infante creiamo il progetto PerformingMediaLab con diverse incursioni in tutta Italia e importanti eventi nel territorio Salentino, su tutti il progetto **TarantaVideoBlog** che ha riscosso un grande successo di pubblico e stampa, sia nazionale che internazionale. Inizia la collaborazione con la rivista di cultura digitale trimestrale **MyMedia**, dove continuo a pubblicare regolarmente.

ar

PerformingMediaLab  
TarantaVideoBlog

ultimo VideoBlog

**Notte della Taranta**  
30.08.05  
0:35

La notte ha giocato con i corpi  
ballato con le emozioni  
pungolato i sentimenti  
Ho scoperto che il silenzio  
e' a colori  
e che tra piangere o ridere  
e' meglio scegliere di ridere  
L'estate e' finita  
e la taranta sonneggia  
sotto la pietra  
La sua tela e' mossa dal vento...

@performingmedia.org

\$.HTTP\_SERVER\_VARS['REMOTE\_ADDR']; ?>

Taranta Video Blog, 2005, Computer Graphics, Interfaccia contestuale

## “La cura è l’immaginazione

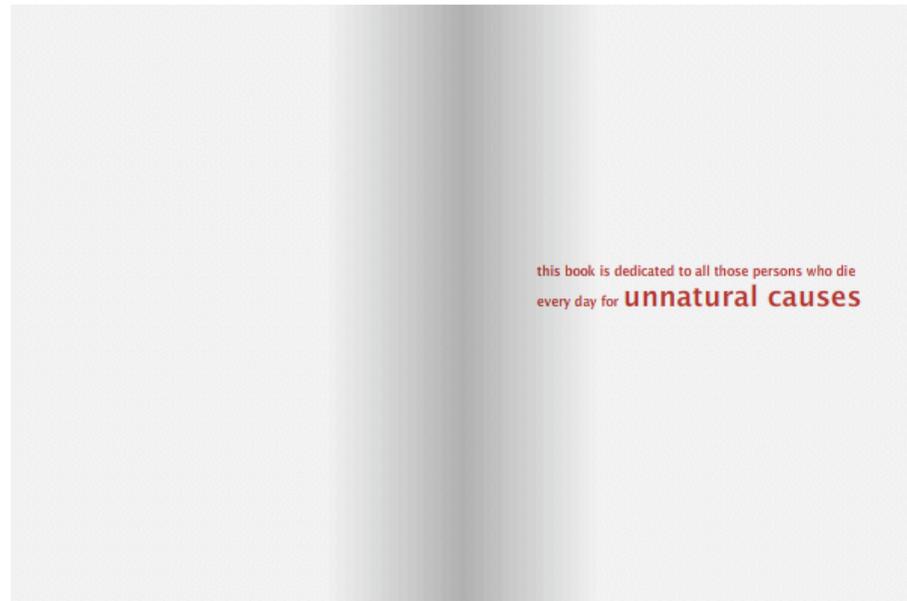
A. Jodorowsky

- 2006. Vinco il concorso a titoli per l'insegnamento di **Computer Graphics presso l'Accademia di Belle Arti di Lecce**. Inizia l'avventura del libero insegnamento.
- 2007. Direzione artistica dello **StreamFest**. Il primo festival internazionale dei nuovi media nel Salento. Poi i collaboratori pensano di farne un evento per nottambuli e lascio la direzione.
- 2008. Viene accettato il progetto Erasmus, Mobilità docenti, presso l'Academy of Fine Art di Ljubiana, dove sono invitato a tenere una **Lectio Magistralis** dal titolo Dentro lo specchio, come cambia la comunicazione al tempo di internet. **Prima pubblicazione** per l'Accademia di Belle Arti di Lecce con il saggio Spazio Vivibile, Strategia di sviluppo per un Centro di Ricerca su Arte e Nuovi Media nel Salento.

ar



ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar

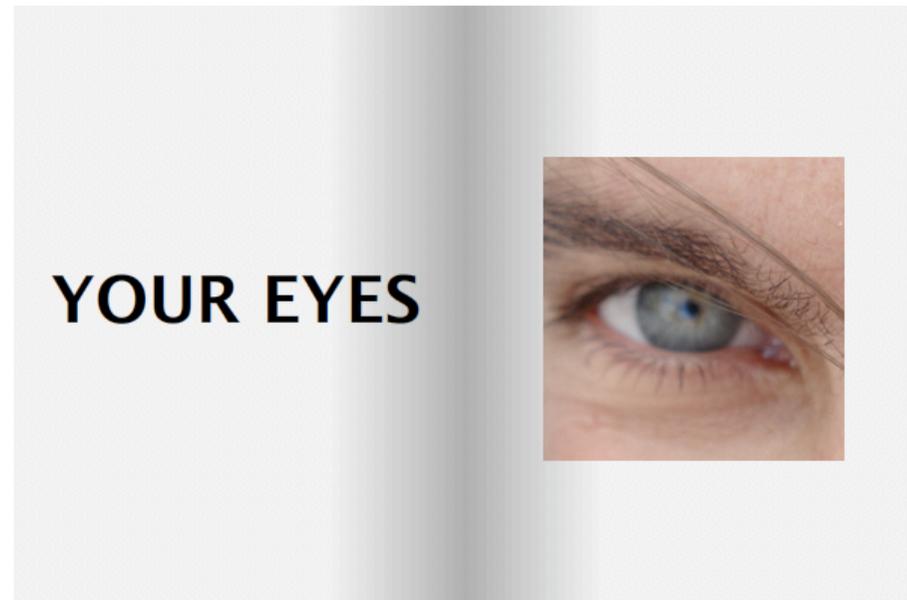


Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar

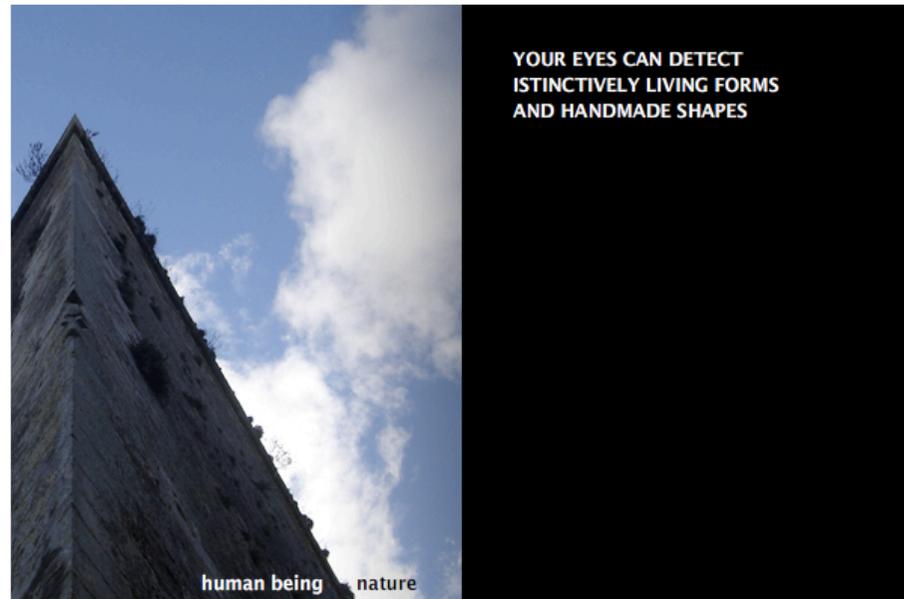


ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



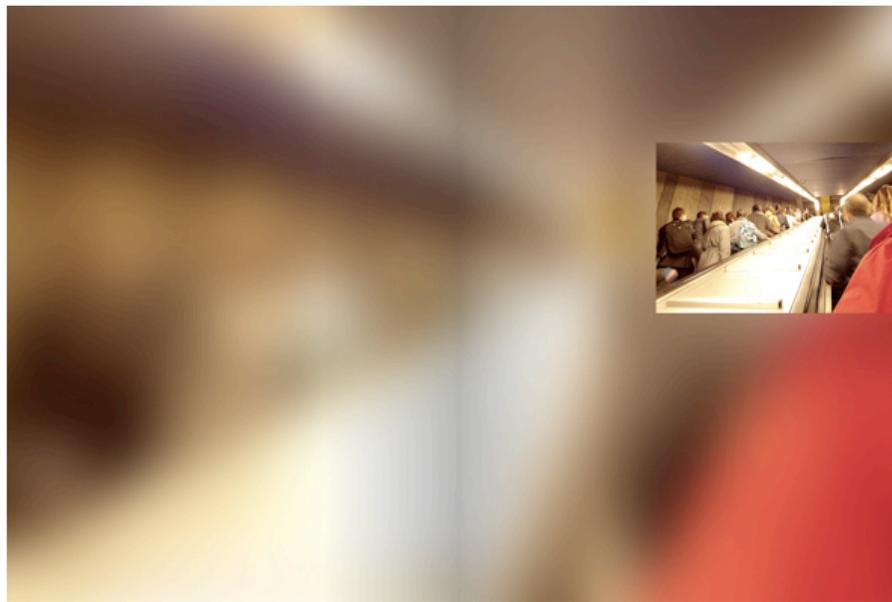
Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



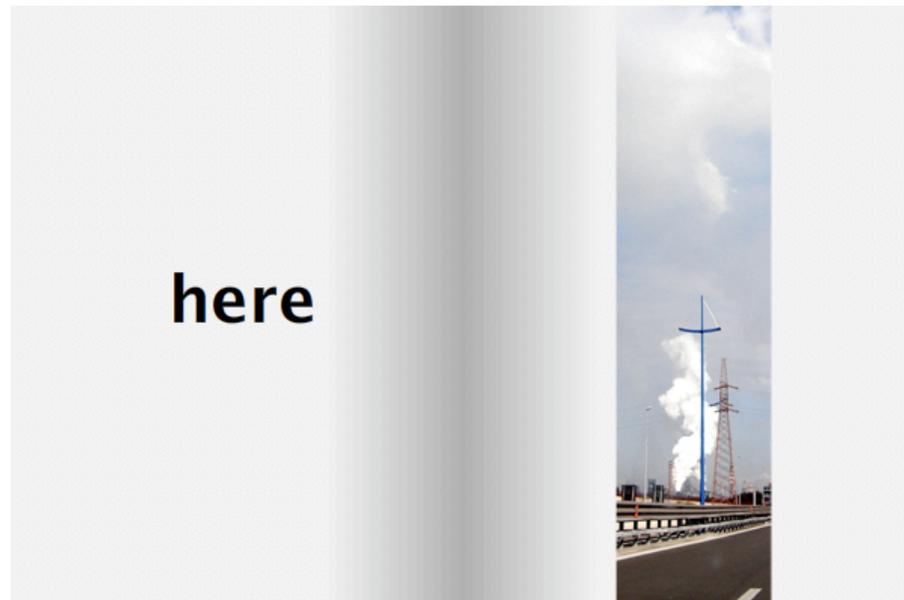
Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

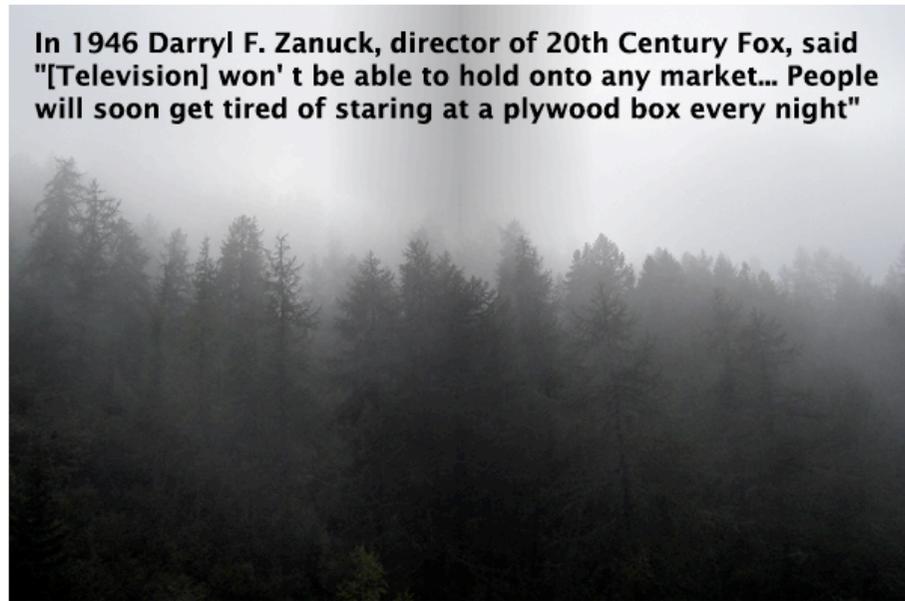
ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar

**In 1946 Darryl F. Zanuck, director of 20th Century Fox, said "[Television] won't be able to hold onto any market... People will soon get tired of staring at a plywood box every night"**

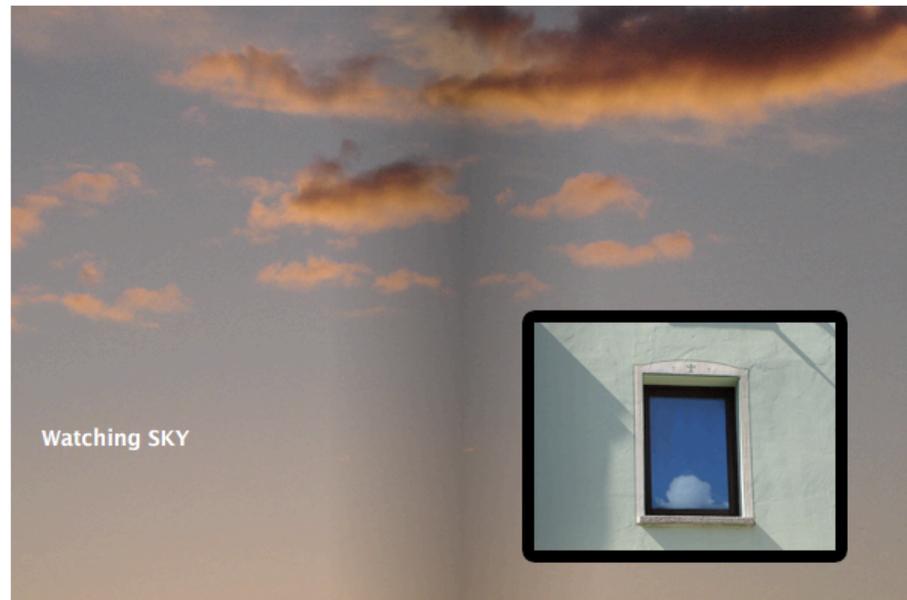


ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar

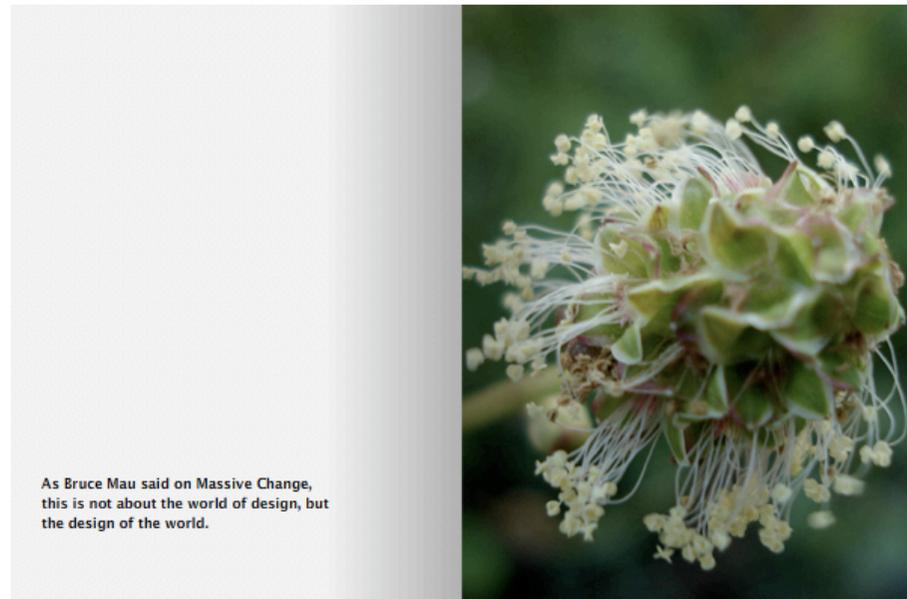


Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



ar



As Bruce Mau said on Massive Change,  
this is not about the world of design, but  
the design of the world.

Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



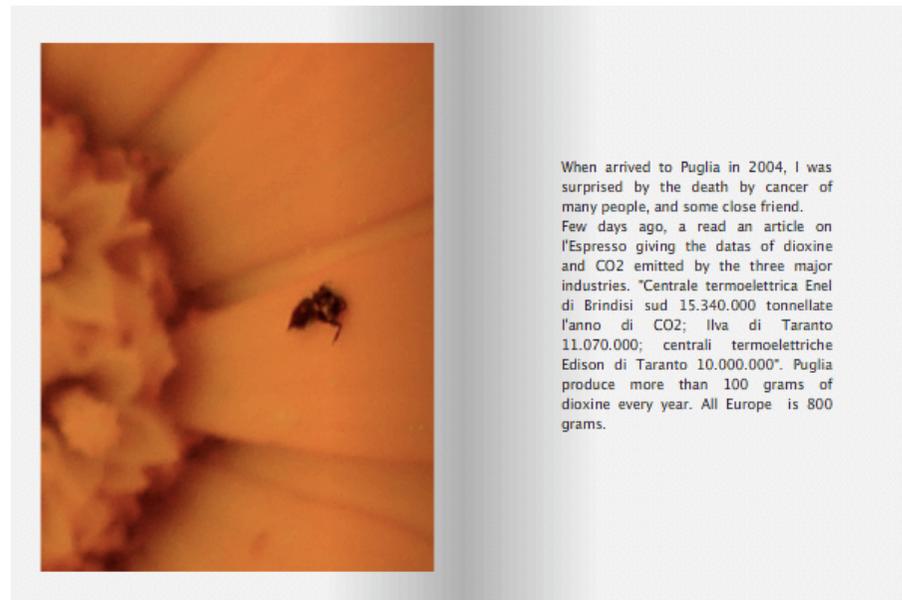
There is a moment  
when water has an  
own shape. We could  
not see it until the  
**shape is  
broken.**

ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



ar



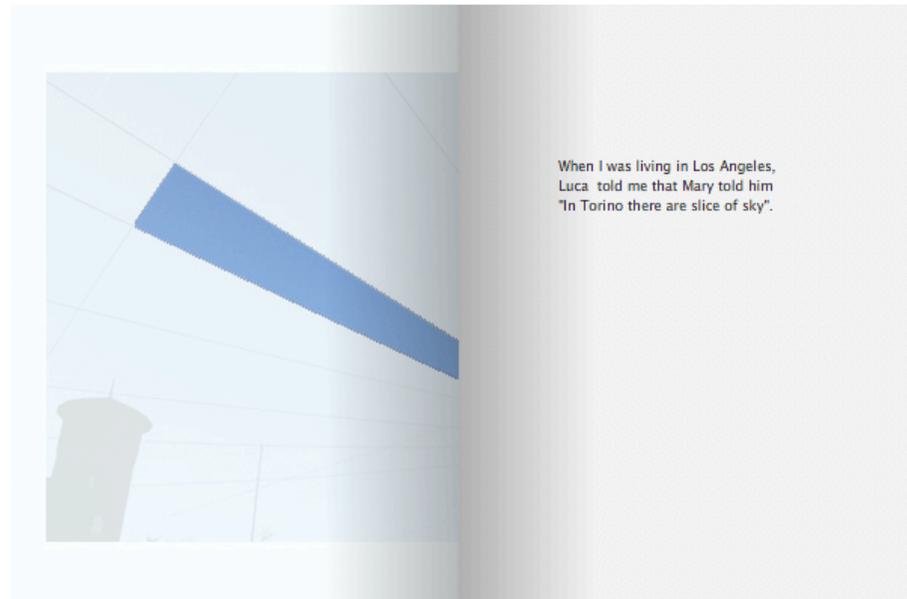
Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



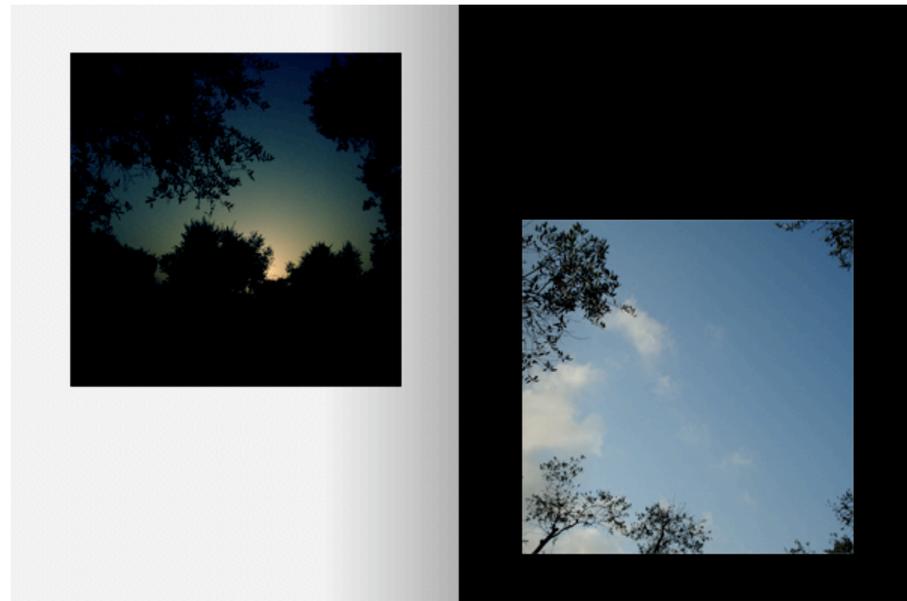
Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

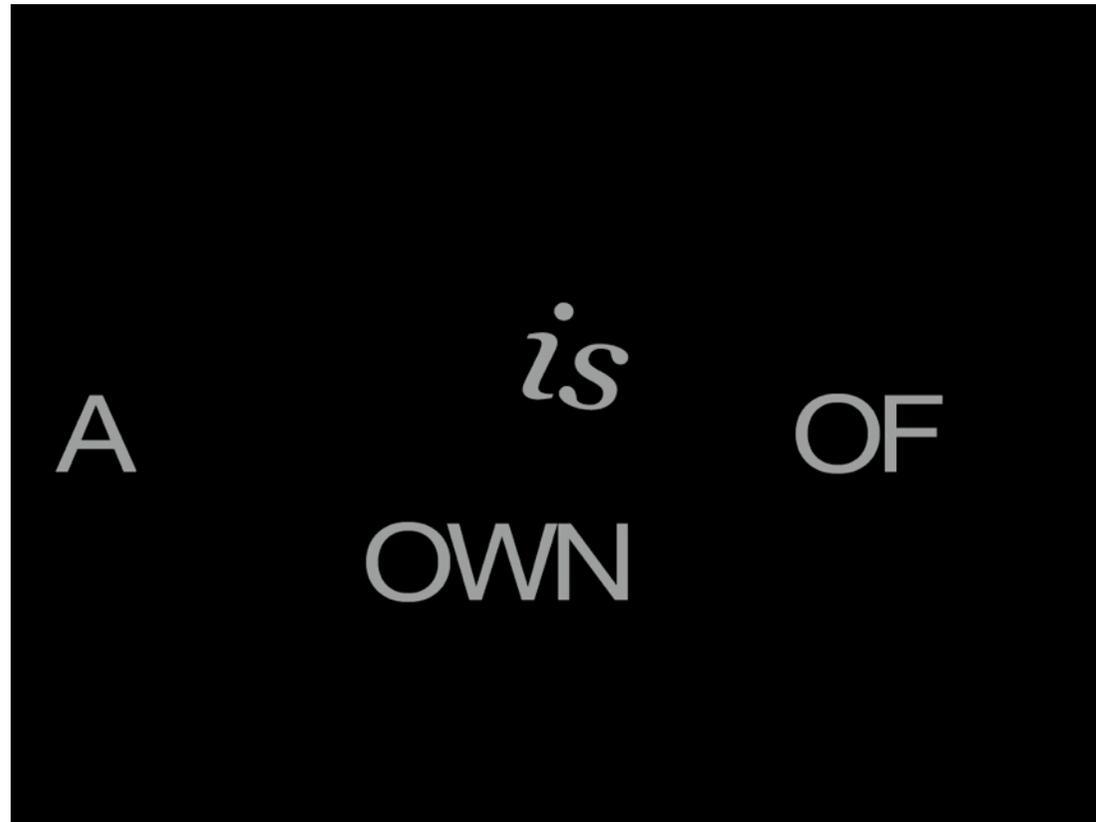
ar



Spring, 2007, Computer Graphics, Libro interattivo

LIFE  
*is*  
A PERCEPTION OF  
YOUR OWN REALITY

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar

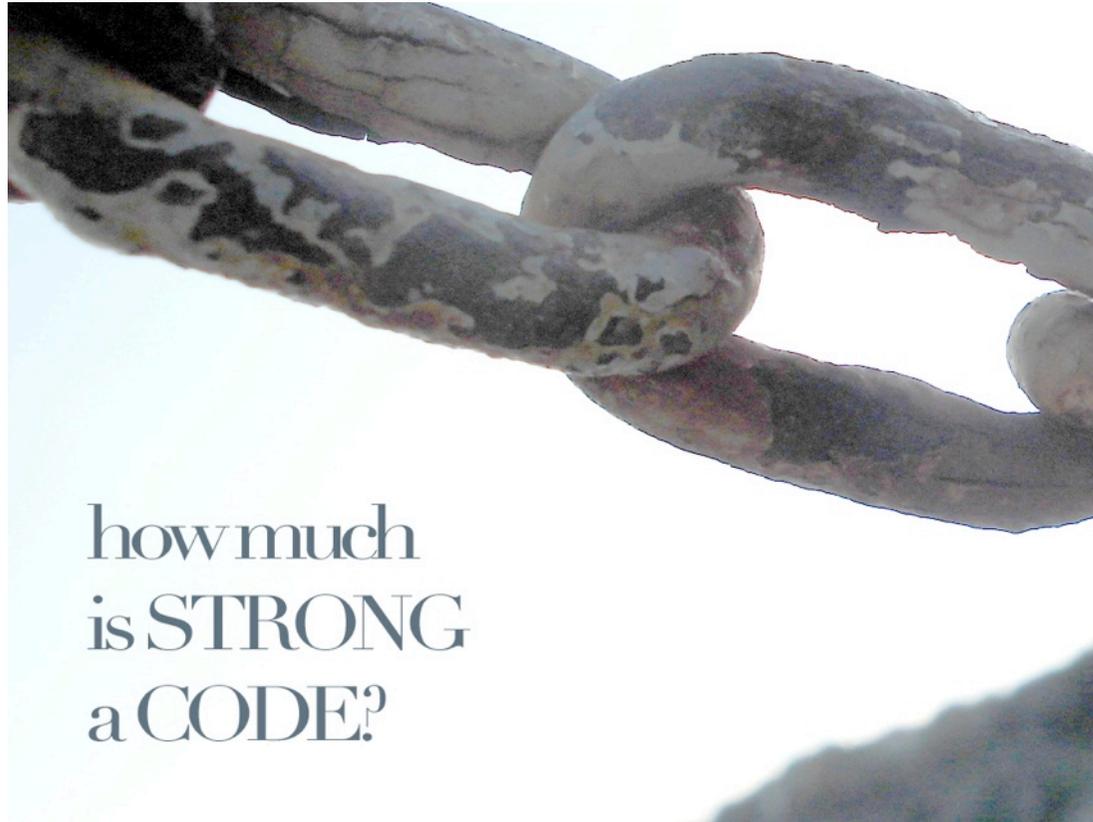
3.141592653589793238462643383279502884197169399375  
10582097494459230781640628620899862803482534211706  
79821480865132823066470938446095505822317253594081  
28481117450284102701938521105559644622948954930381  
96442881097566593344612847564823378678316527120190  
91456485669234603486104543266482133936072602491412  
73724587006606315588174881520920962829254091715364  
36789259036001133053054882046652138414695194151160  
94330572703657595919530921861173819326117931051185  
48074462379962749567351885752724891227938183011949  
12983367336244065664308602139494639522473719070217  
98609437027705392171762931767523846748184676694051  
32000568127145263560827785771342757789609173637178  
72146844090122495343014654958537105079227968925892  
35420199561121290219608640344181598136297747713099  
60518707211349999998372978049951059731732816096318  
59502445945534690830264252230825334468503526193118  
81710100031378387528865875332083814206171776691473  
03598253490428755468731159562863882353787593751957  
78185778053217122680661300192787661119590921642019

Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar

313

ar



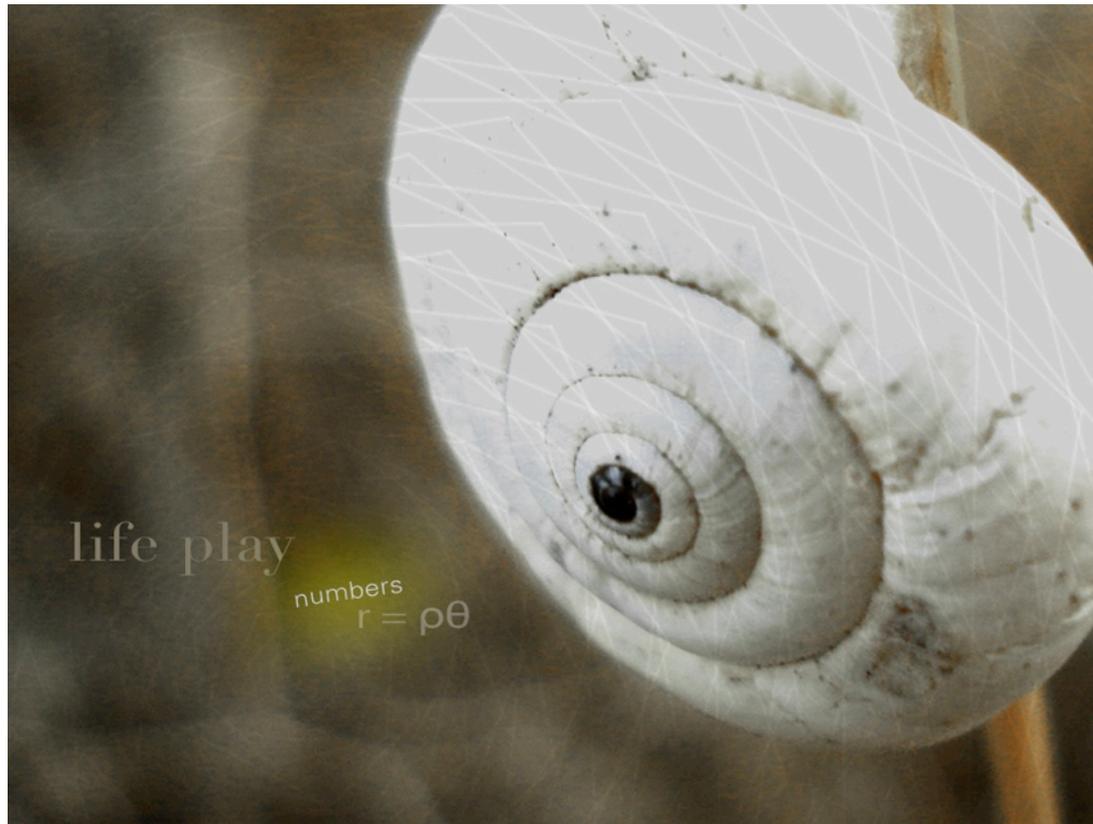
Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar

CHAOS

ORDER

Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



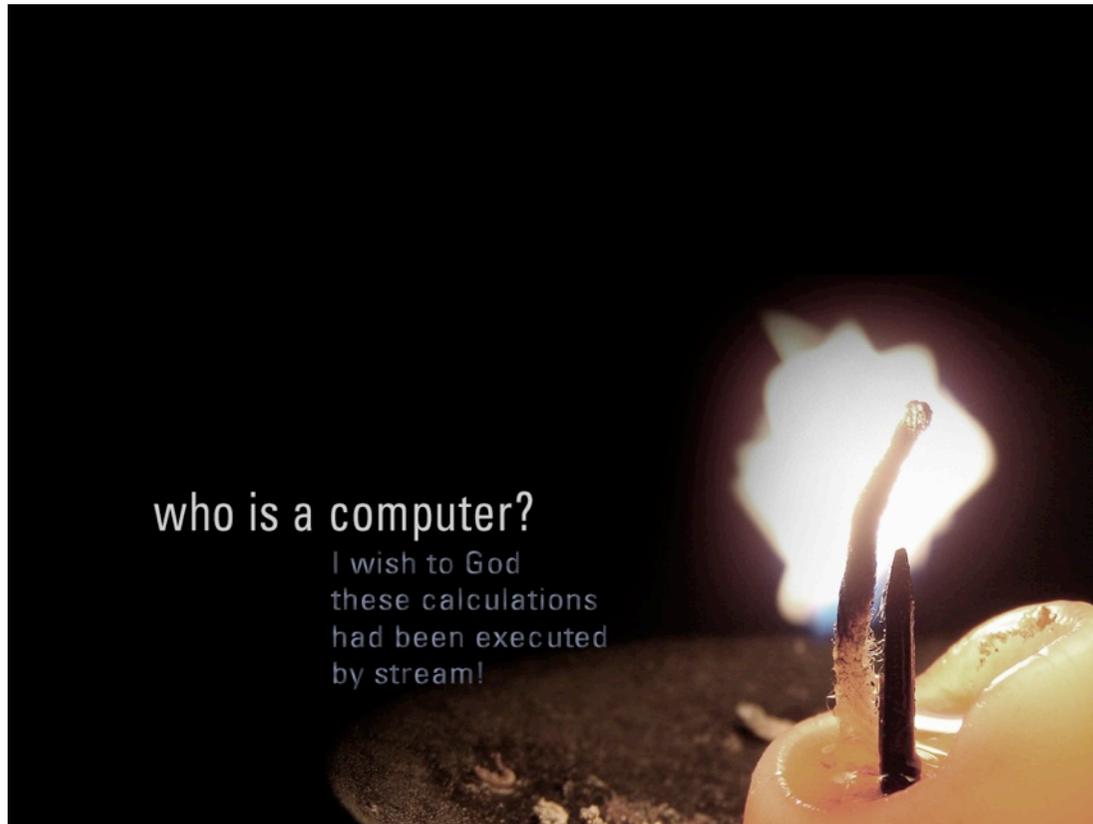
Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



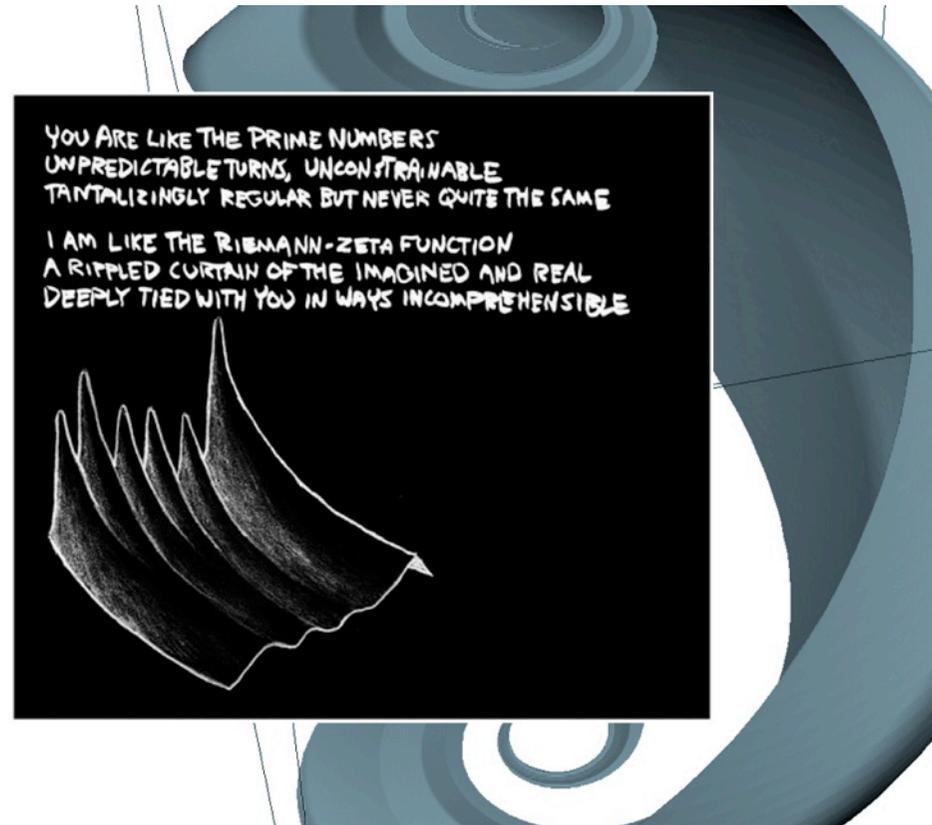
Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



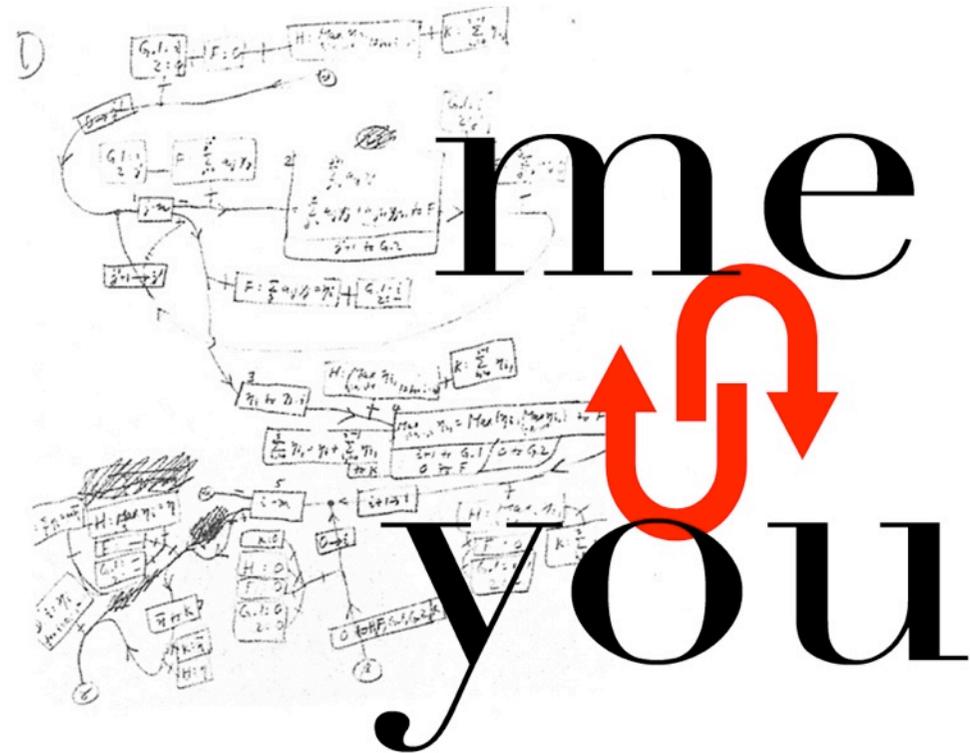
Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



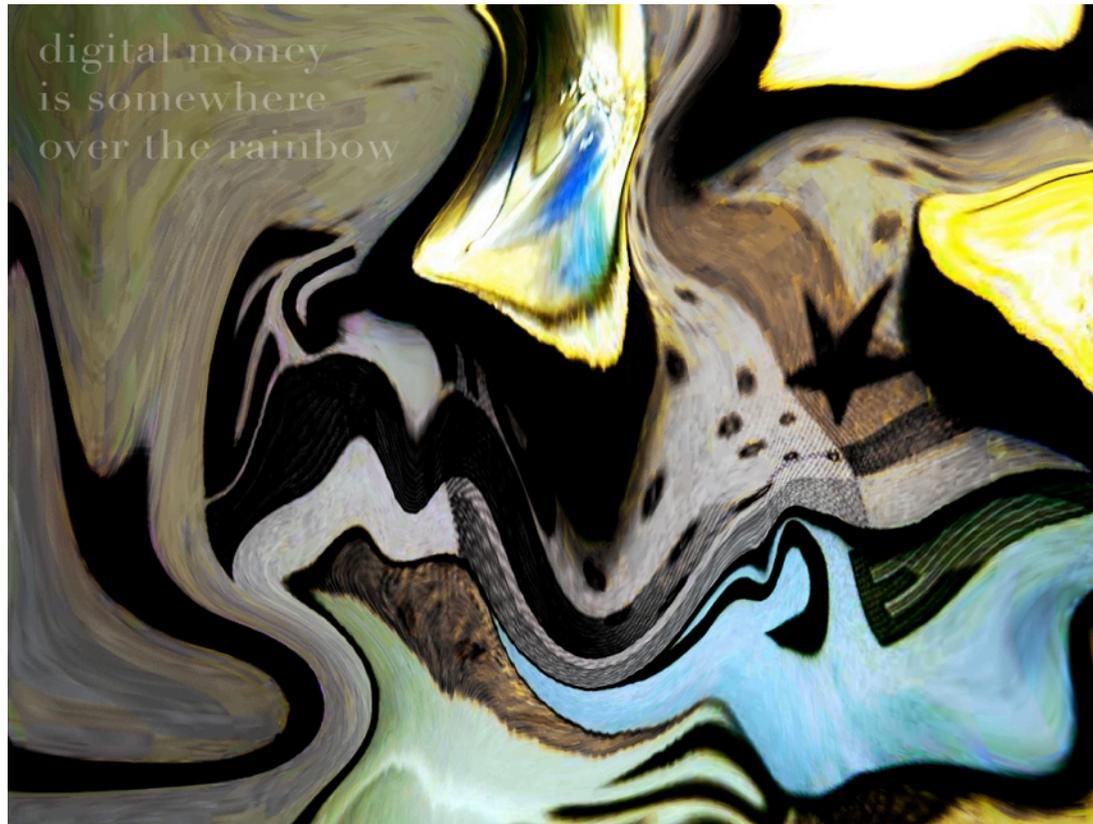
Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar



Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar

[S]oon we must look  
deep within ourselves  
and decide what  
we wish to become.

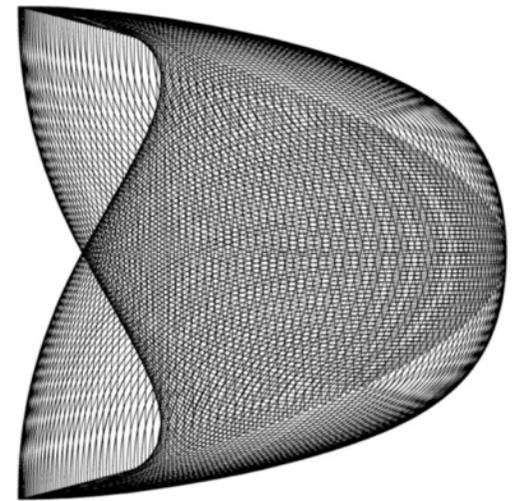
E. O. WILSON, *CONSILIENCE: THE UNITY OF KNOWLEDGE*, 1998

Life is a perception of your own reality, 2008, Computer Graphics, Slide presentation

ar

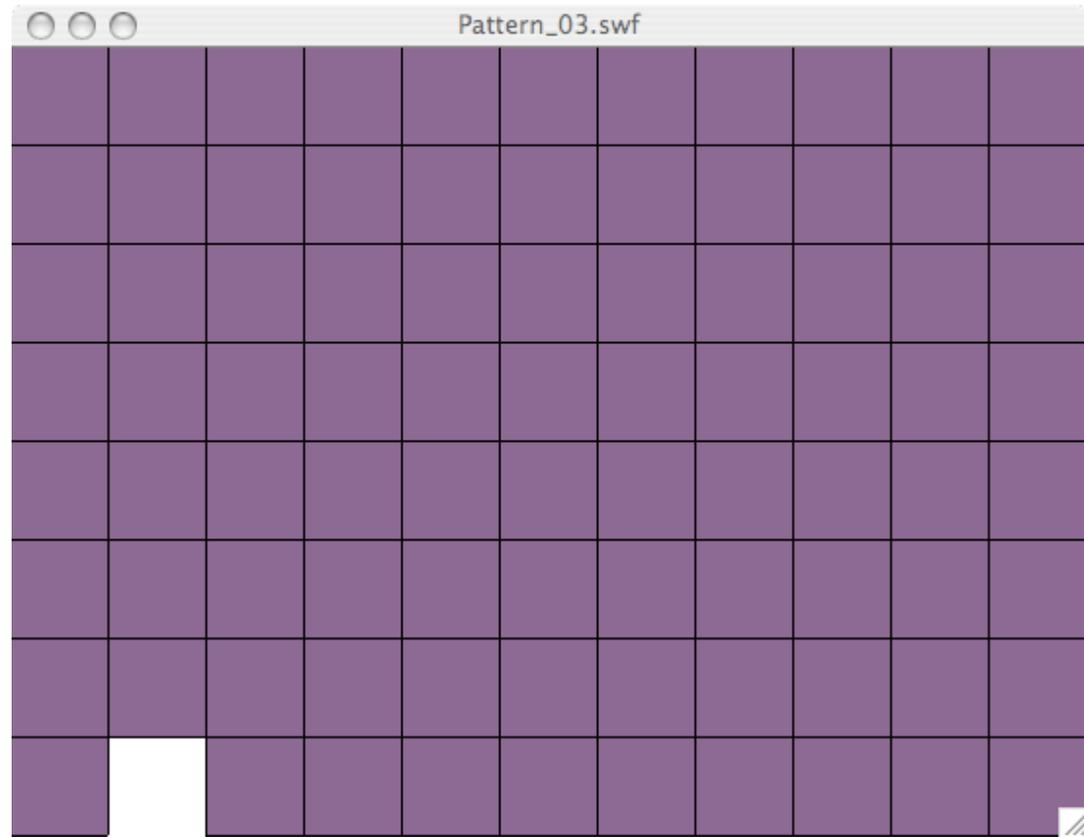
This book[.]is the story of  
the destiny of the  
human-machine civilization,  
a destiny we have come  
to refer to as  
the Singularity.

Ray Kurzweil, The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology, 2005



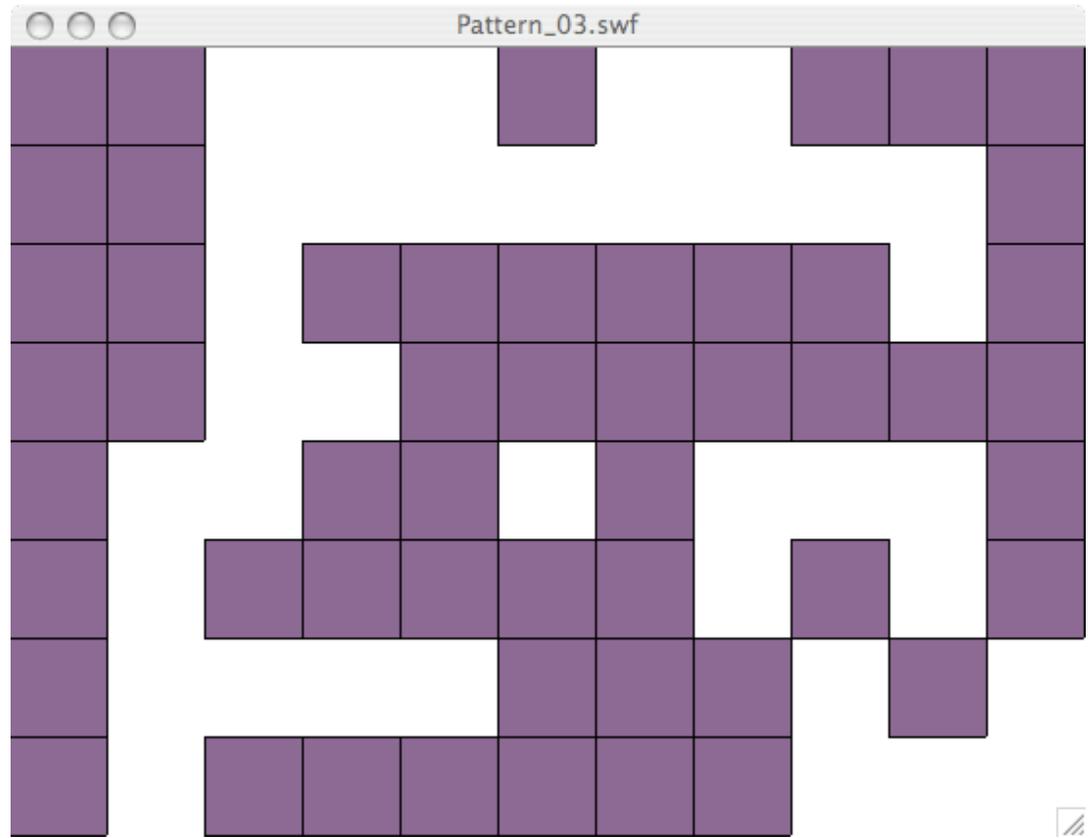
Ambienti sensibili

ar



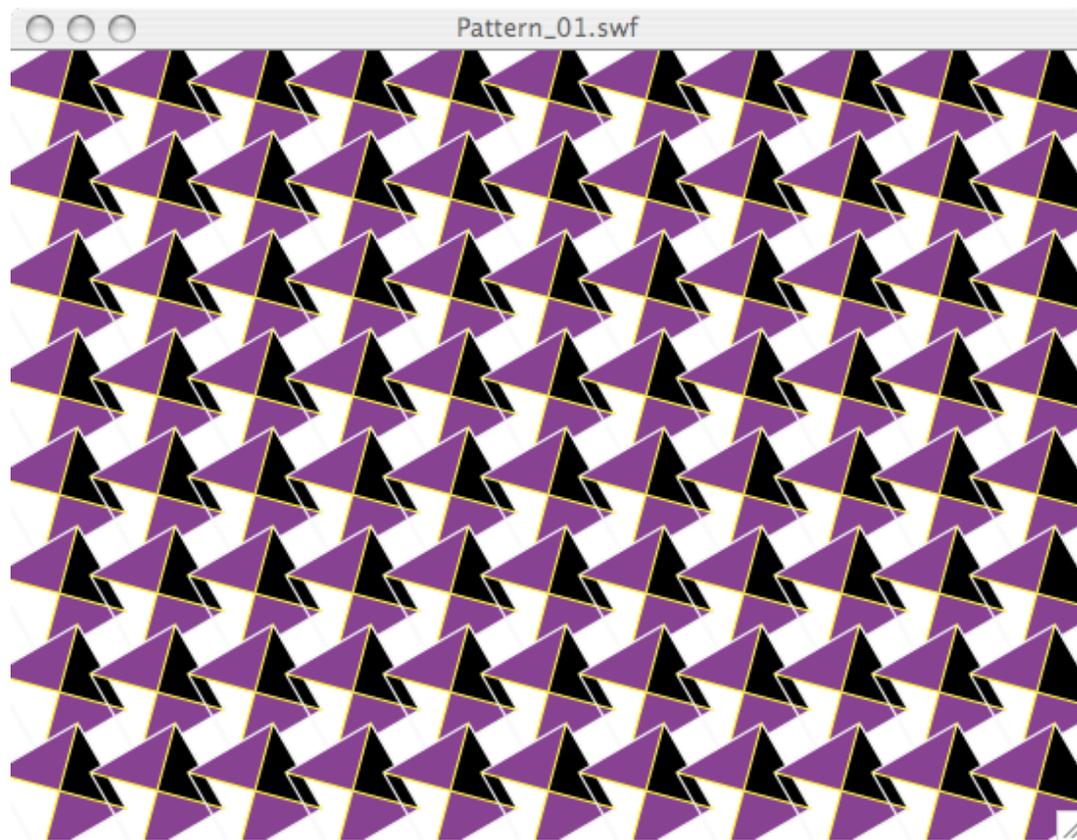
Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



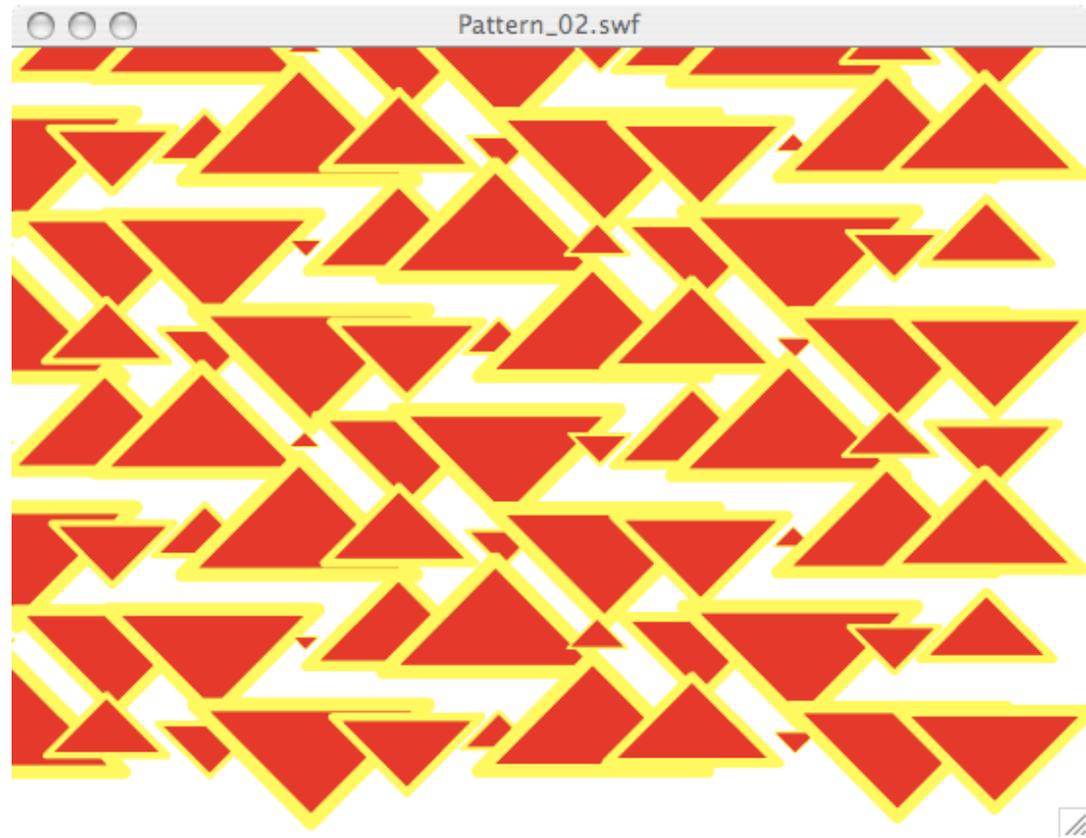
Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



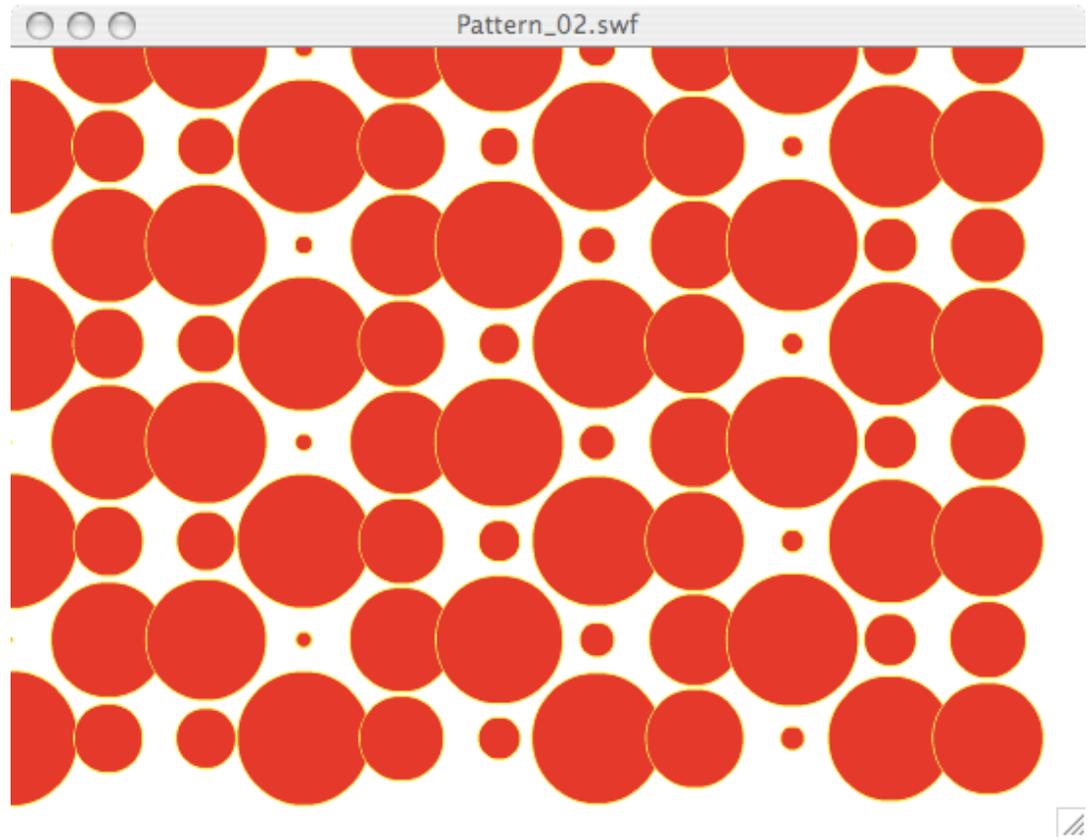
Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



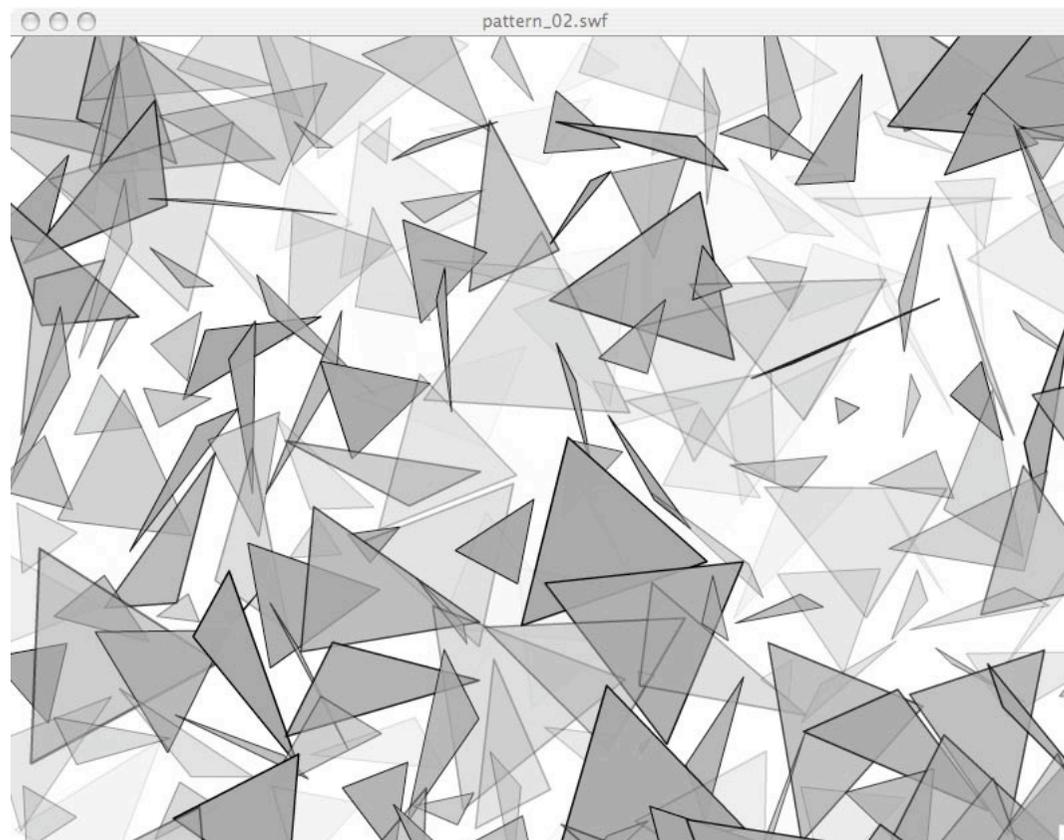
Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



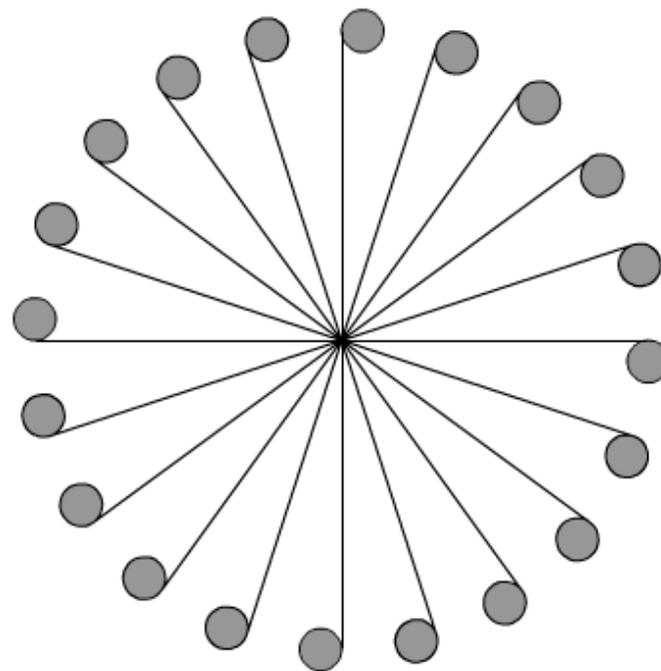
Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



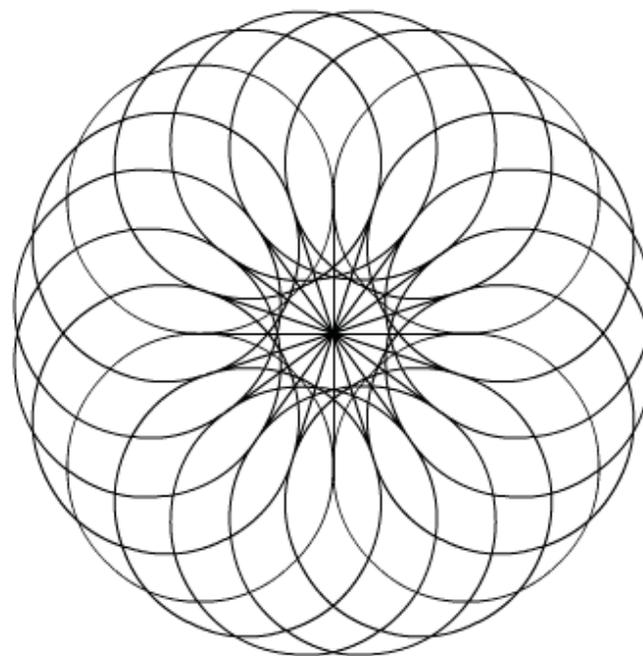
**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



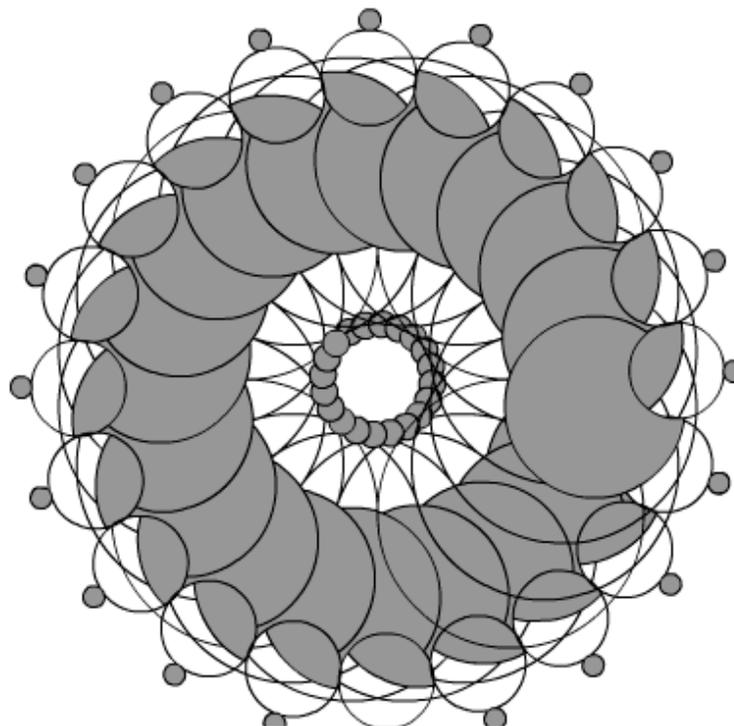
Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

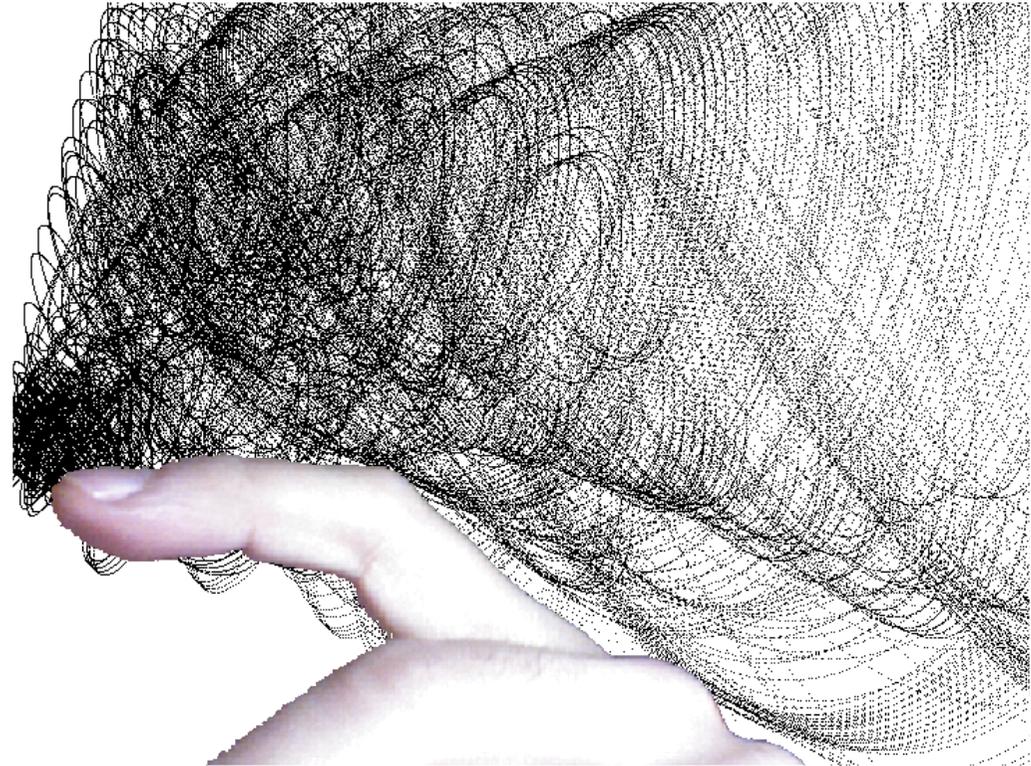
ar



Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

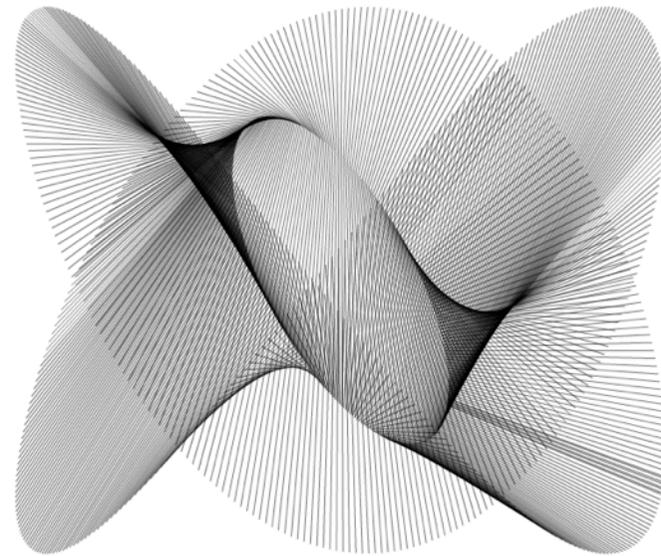


Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art



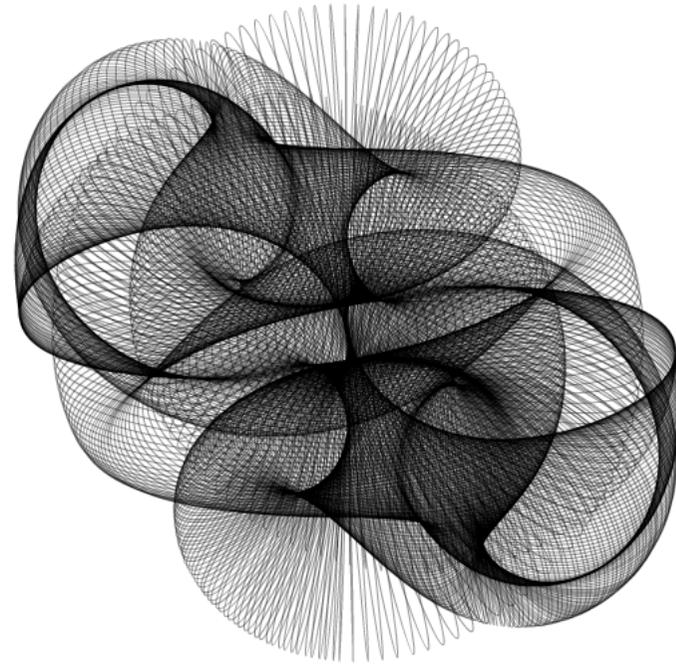
**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



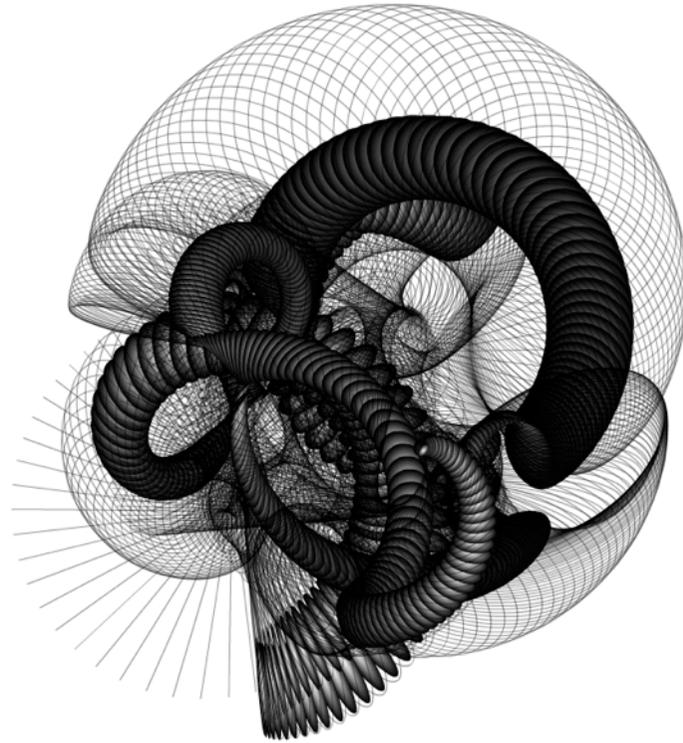
**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



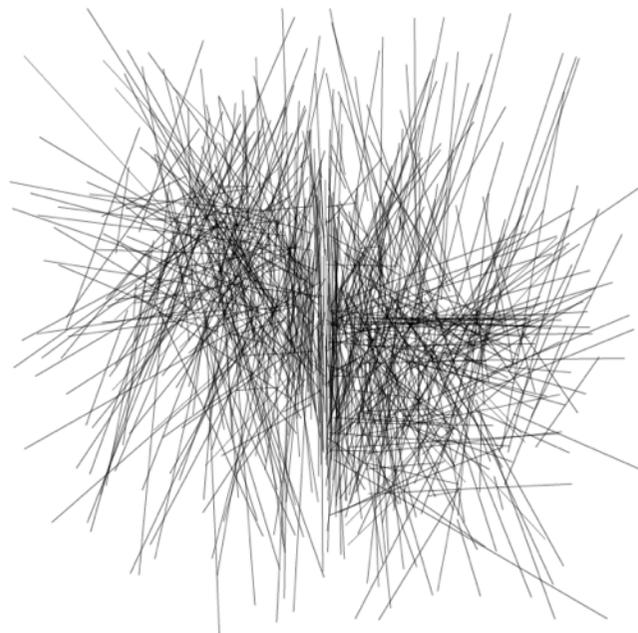
**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



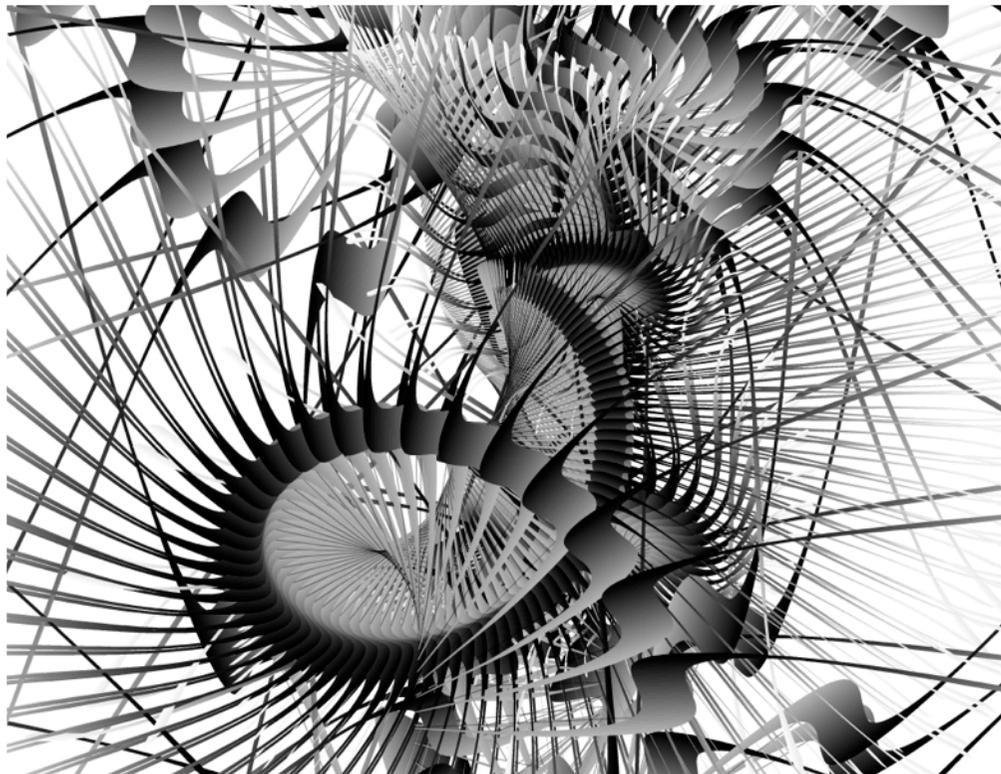
Ambienti Sensibili, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



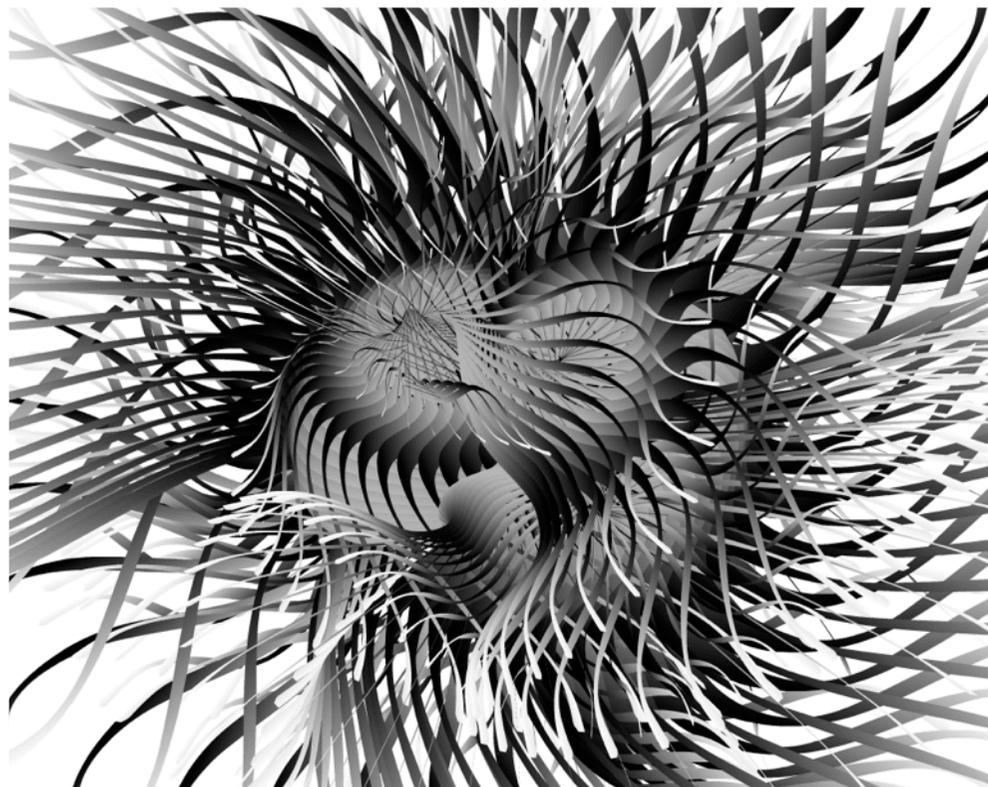
**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

ar



**Ambienti Sensibili**, 2008, Computer Graphics, Generative Art

8 Free Wallpapers



# **RISORSE**

**I cambiamenti  
ambientali sono  
una costante sul  
nostro pianeta.  
Mai come in  
questo momento  
stanno avvenendo  
così in fretta.**

Wallpaper, 2008, Computer Graphics



Wallpaper, 2008, Computer Graphics



Wallpaper, 2008, Computer Graphics



Wallpaper, 2008, Computer Graphics



Wallpaper, 2008, Computer Graphics



Wallpaper, 2008, Computer Graphics



Wallpaper, 2008, Computer Graphics



Wallpaper, 2008, Computer Graphics



“Con la scoperta dei neuroni mirrors le neuroscienze hanno cominciato a capire quello che il teatro sapeva da sempre.

Peter Brook

2009. Insieme al centro di ricerca Oistros, con sede a San Cesario, progetto e sviluppo un modello di **comunicazione etica** basata su **principi universali del design** sia su carta che online.



I.T.C. Calasso, Lecce e l'Associazione Culturale Distros, Lecce

è lieta di invitare la S.V alla presentazione del video-laboratorio

# Sc@rti

Laboratorio di integrazione teatrale  
"Raccontare la Vita"

Mercoledì 3 giugno 2009  
ore 20,00  
presso I.T.C. Calasso, via Belice, Lecce



[info@doistros.it](mailto:info@doistros.it)



Rotary Club  
Lecce Sud



5° CIRCOLO "L. Tempesta"  
LECCO



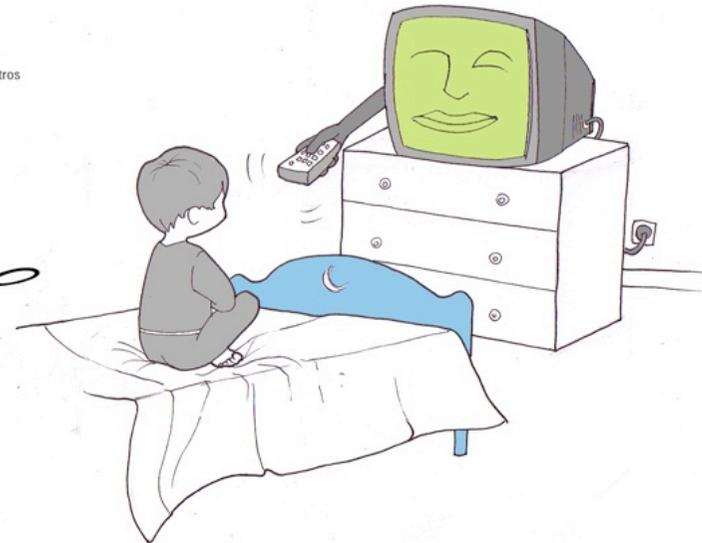
oistros.it

Il Rotary Club Lecce Sud, la Scuola elementare "Livio Tempesta" di Lecce e l'Associazione culturale Oistros

è lieta di invitare la S.V allo spettacolo

# Favole al Tele/ fonino

Venerdì 22 maggio 2009  
ore 20,00  
presso Masseria Ospitale s.p Torre Chianca





**oistros.it**

e

I.T.C. Calasso di Lecce

# oggi no! Sono stanco

Sabato 7 giugno 2008  
ore 19.00  
presso Aula Magna  
I.T.C. Calasso,  
via Belice, Lecce

regia  
Alessandro Santoro  
new media design  
Antonio Rollo

con  
Caputo Alessandro, Coricato Marzia, Da Villanova Pamela, Ievoli Stefano, Macchia Priscilla,  
Salomi Valeria, Ferilli Valentina, Scardino Silvia, Pofi Angelica, Tornese Samuela



Poster, 2009, Computer Graphics

Associazione Culturale Oistros  
Scuola Media "A. Galateo", Lecce  
presentano



## La rivincita delle storie

regia di  
Alessandro Santoro ed Elisabetta Leuzzi

progetto didattico di  
Beatrice Chiantera

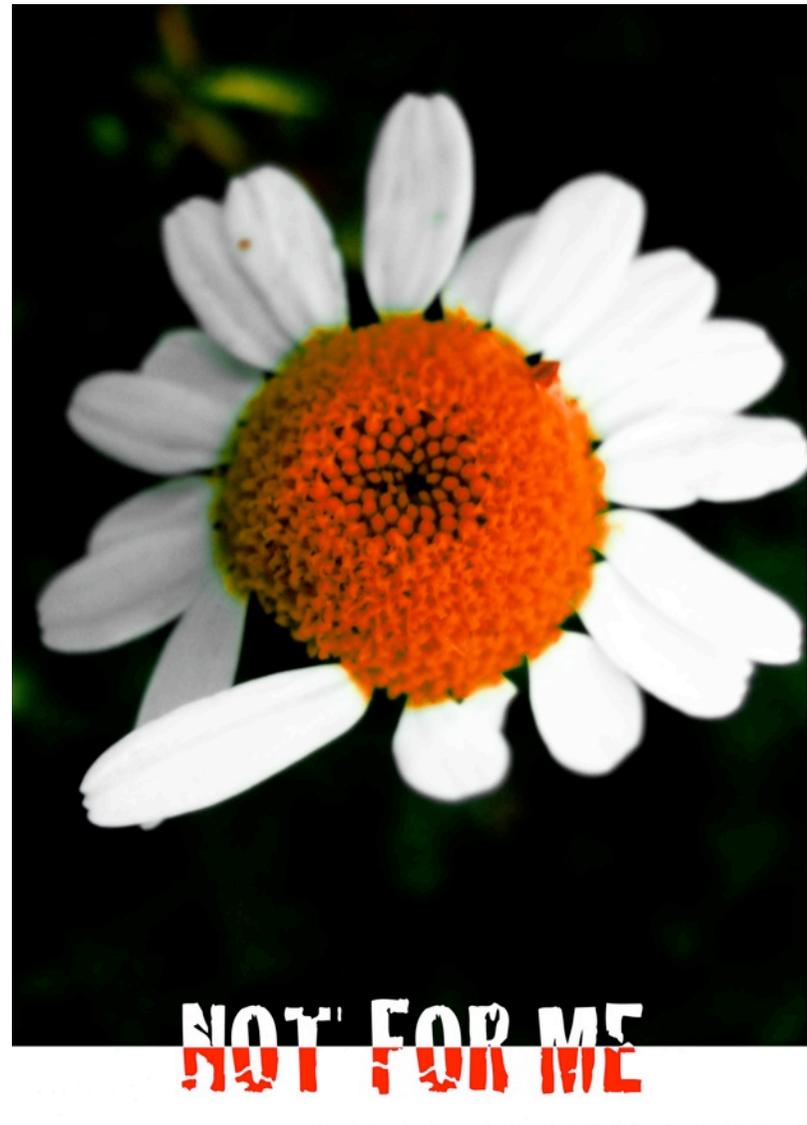
laboratorio a cura di Oistros.it

grafica di  
Antonio Rollo ed Isabella Fraccascia

Poster, 2009, Computer Graphics



Poster, 2009, Computer Graphics



Poster, 2009, Computer Graphics

LOGO Design



Re-design Logo Oistros, 2005, Computer Graphics



Logo Mangrovia, 2008, Computer Graphics

Offmanphoto.com

Logo Offman Photo, 2010, Computer Graphics

# webradio



fai sentire la tua voce



antonio rollo

Il mio logo, 2010, Computer Graphics