

LUCE

Organo Ufficiale dell'Associazione Italiana di Illuminazione AIDI

Via Piave 7 - 00187 Roma (RM) - N. 5/2010 - Anno 50 - Bimestrale - ISSN 1828-0560

Gruppo
italiaenergia®

Omaggio ai Pink Floyd
Virtual Walls

La Villa Romana
della Farnesina

Stefano Casciani
parla di luce e architettura

Il “mestiere della Luce”

Un secolo di energia
e di luce a Milano

LUCE fondata da AIDI nel 1962



Virtual Walls. Omaggio ai Pink Floyd
Foto di Michele Bruno

Direttore responsabile
Silvano Oldani

Direttore scientifico
Paolo Soardo

Comitato tecnico
Sara Capellari, Laura Colombo, Stefania Dalla Torre,
Ruggero Guanella, Paola Iacomussi, Claudio Liberatore,
Marco Loro, Chiara Meschia, Eraldo Parma,
Anna Pellegrino, Marco Pollice, Pierangelo Preti,
Lorella Primavera, Margherita Süß,
Corrado Terzi, Laura Vismara

Segreteria di direzione
Anna D'Auria

Organo ufficiale di
AIDI Associazione Italiana di Illuminazione
Via Monte Rosa 96, 20149 Milano
Tel. 02 87390100 - fax 02 87390187
aidi@aidiluce.it
www.aidiluce.it

Direttore editoriale
Emanuele Martinelli
e.martinelli@gruppotaliaenergia.it

Coordinamento editoriale
Mauro Bozzola
m.bozzola@gruppotaliaenergia.it

Redazione
Antonella Ricci
a.ricci@gruppotaliaenergia.it

Pubblicità
Armando Claudi
a.claudi@gruppotaliaenergia.it
Tel 347 2268908

Grafica
Alessandro Tonet

Stampa
Tep, Arti Grafiche

Gli articoli firmati esprimono solo l'opinione dell'autore e non impegnano né l'AIDI, né la redazione del bimestrale, le quali sono disponibili a riconoscere eventuali diritti d'autore per le immagini pubblicate, non avendone avuto la possibilità in precedenza. I manoscritti, anche se non pubblicati, non si restituiscono. Tutte le pubblicazioni su Luce avvengono senza eventuali protezioni di brevetti d'invenzione: inoltre i nomi delle merci, coperti da eventuale marchio registrato, vengono utilizzati senza tenerne conto.

Registrata presso il Registro della Stampa del Tribunale di Milano al n. 77 del 25/2/1971. ISSN 1828-0560



www.gruppotaliaenergia.it

Editoriale

*La "Luce nelle chiese"
in un nuovo libro AIDI*
di Silvano Oldani
3

Terza Pagina

*Stefano Casciani
parla di luce
e architettura*
di Maurizio De Caro
4



Scenari contemporanei

*Virtual Walls.
Omaggio
ai Pink Floyd*
di Marco Frascarolo
12



*Un secolo
di Energia
e di Luce
a Milano*
di Gianni Ravelli
22



*L'immagine dell'AEM
nella sua rappresentazione storica*
di Biagio Longo
25

*Sette installazioni alla Triennale
per raccontare con la luce
un archivio fotografico*
di Luca Cipelletti
30



*Il "mestiere
della Luce"*
di Susanna Antico
34

Progettare con la Luce

*La Villa Romana
della Farnesina*
di Carolina De Camillis
e Riccardo Fibbi
42



*Progetto funzionale
e scenografico
della luce
a Palazzo Barberini*
di Adriano Caputo
52



*Innovazione e tecnologia Led
in un Impianto pilota
per la Provincia di Bergamo.
L'incontro con i progettisti*
di Mauro Bozzola
58

Luce sulle Regole

*"Made in Italy":
un'origine
geografica tutta
da valutare*
di Daniela Mainini
64



*Bando di gara di "qualità" per
l'affidamento dell'incarico di redazione
dei "Piani della luce"*
di Marco Loro
68



Innovazione

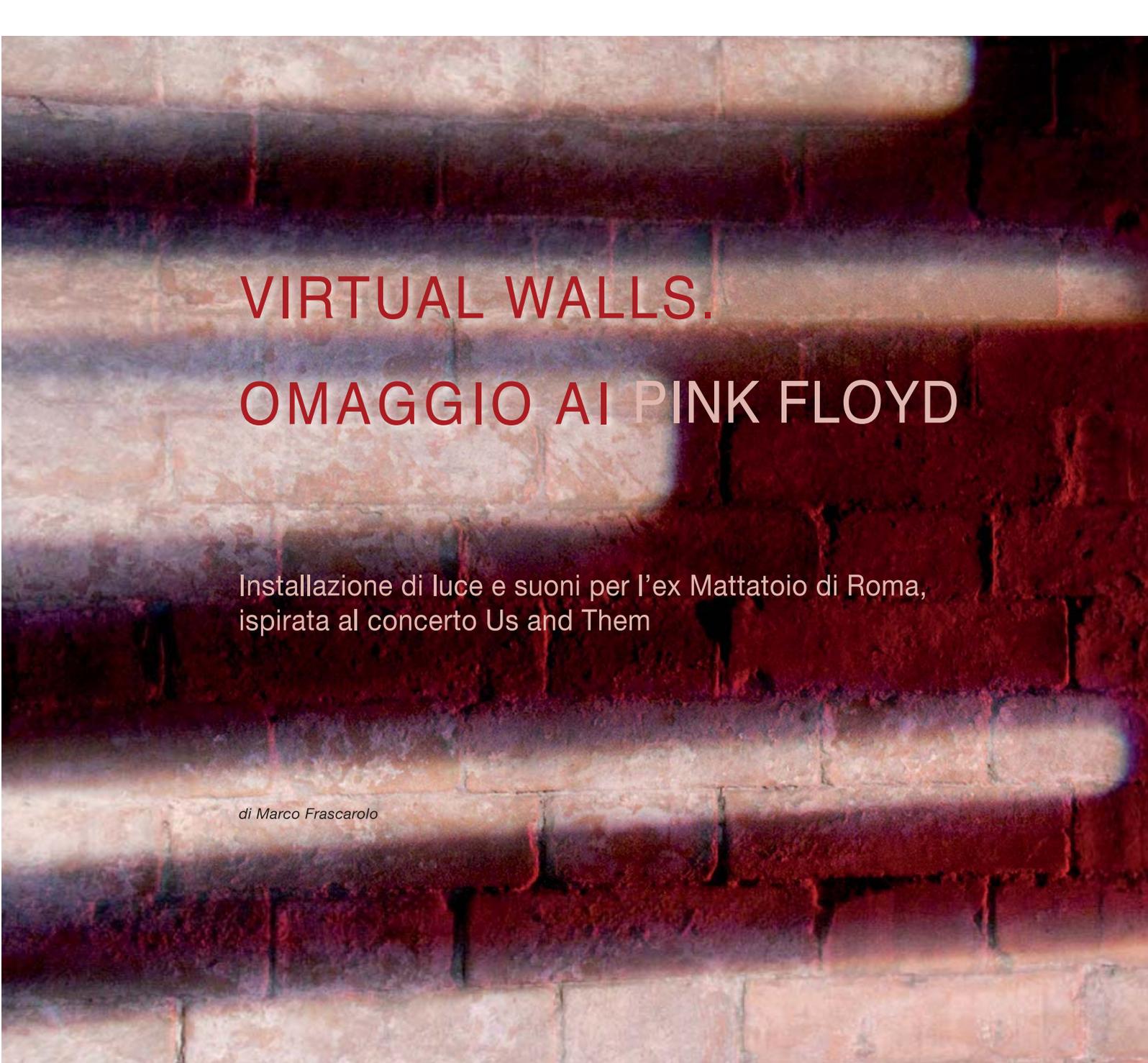
*Effetti fotobiologici sui prodotti
di illuminazione Led*
di Roberto Inclinati
74

News ed Eventi

*Il Piano della luce di Roma
2010-2020*
di Silvano Oldani
78

*Festeggiato
Dean Skira
con "My light"*
di Alessia Guadalupi
79





VIRTUAL WALLS.

OMAGGIO AI PINK FLOYD

Installazione di luce e suoni per l'ex Mattatoio di Roma, ispirata al concerto Us and Them

di Marco Frascarolo

A Roma sono attive diverse realtà che operano a livello culturale, di ricerca e sperimentazione nel settore della luce. Le Facoltà di Architettura delle Università "Sapienza" e Roma Tre hanno in attivo corsi universitari dedicati al progetto della luce; relativamente alla formazione superiore, la "Sapienza" è giunta alla settima edizione del Master di II livello in Lighting Design (MLD), mentre Roma Tre ha in attivo un Dottorato di Ricerca in Progetto Urbano Sosteni-

bile, che comprende, tra le discipline trattate ed oggetto di Ricerca da parte dei Dottorandi, l'illuminazione urbana, vista anche come occasione di incontro e socializzazione per i cittadini. Il Dipartimento di Progettazione e Studio per l'Architettura-DIPSA (Roma Tre) dispone di un laboratorio di acustica e illuminotecnica e sviluppa ricerche applicate sull'illuminazione urbana e per i Beni Culturali.

Nell'ambito di queste realtà ha operato un gruppo di



ricercatori e professionisti impegnati nella Didattica del Master MLD e nell'elaborazione di un Manuale di progettazione illuminotecnica (curato da Marco Frascarolo con il contributo a livello nazionale ed internazionale di oltre 40 autori, *ndr*) presentato in anteprima in occasione della prima Festa dell'Architettura del Comune di Roma Index Urbis.

All'interno del ciclo di convegni inseriti nella vasta programmazione di Index Urbis, il settore del lighting

design si è palesato all'interno del convegno "Il sistema Luce a livello locale ed a livello globale". Il convegno, promosso da DIPSA e MLD, si è posto l'obiettivo di potenziare le sinergie – e comunicarle – tra le realtà che operano nel settore della luce (con particolare riferimento alla realtà di Roma) che confluiscono da molteplici settori disciplinari: architettura, tutela dei Beni Culturali, gestione di servizi ed energia, teatro, cinema, televisione, fotografia, arti visive.

Il Master in Lighting Design MLD, in collaborazione con Dipsa, e per gli aspetti tecnici ed organizzativi, con Faber Technica e Lightlab, hanno promosso, progettato e realizzato uno degli eventi collaterali della kermesse romana sull'architettura.

L'evento multimediale che prende il nome di Virtual Walls è un omaggio al luogo, il complesso ex Mattatoio ed alla produzione artistica dei Pink Floyd ed utilizza "il muro", come elemento di relazione tra le due realtà.

L'appuntamento si è articolato nel corso di due serate: la prima, una sorta di laboratorio di sperimentazione, che ha coinvolto il pubblico presente, un'installazione di luce e suono con cui si è ridisegnato lo spazio visivo ed acustico compreso tra i padiglioni del Macro Future di Testaccio e le tettoie che accolgono le mangiatoie, creando continue sinestesie percettive. Frammenti di brani che animeranno la serata successiva con il concerto "Omaggio ai Pink Floyd", sono stati utilizzati nella ricerca di una nuova dimensione spaziale per il Mattatoio.

Nella serata successiva, l'omaggio ai Pink Floyd è più

esplicito – ma sempre con un forte attaccamento al luogo – e la luce diventa un elemento espressivo a servizio del concerto nel quale Rita Marcotulli e la sua band reinterpretano in chiave jazz alcuni capisaldi della produzione della band britannica.

Il luogo – Complesso ex Mattatoio a Testaccio

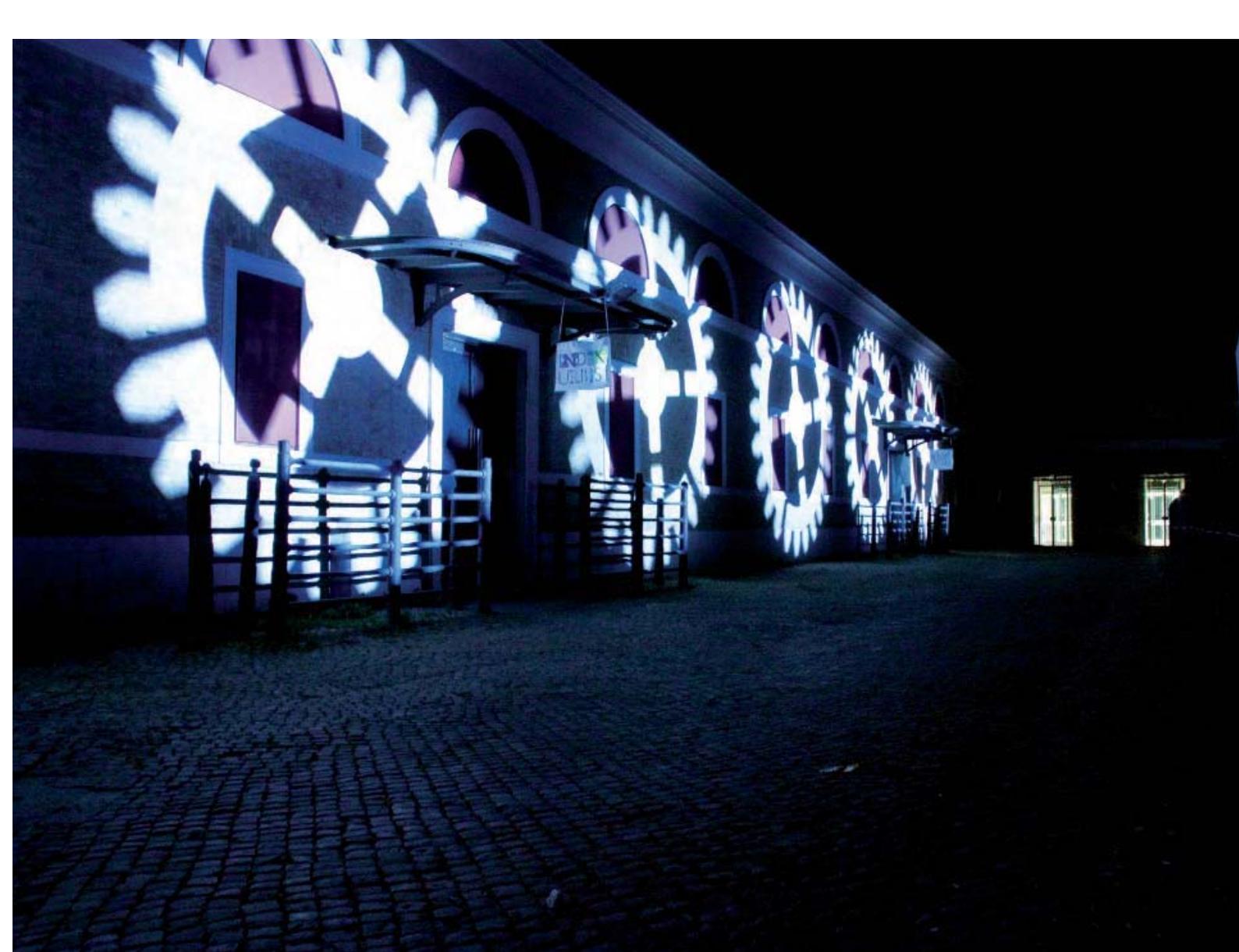
L'area destinata a Città delle Arti è un eccellente esempio di archeologia industriale, si sviluppa su di un'area di più di 100.000 m². Gli edifici sono caratterizzati da murature massicce, recinzioni in ghisa, capriate ed eleganti binari in ferro per il trasporto delle carni, stucchi delle cornici, intonaci degli interni e marmo Bardiglio, elemento distintivo delle zone adibite alla macellazione.

La "pesantezza" costruttiva del luogo è coerente all'uso dello stesso, "catena di montaggio", delegata al ciclo di lavorazione delle carni, macabro e straziante, come evocano le atmosfere di alcuni brani e relativi video firmati dai Pink Floyd, dove sono le persone a finire nel tritacarne con un ritmo ossessivo e inesorabile. La compattezza monolitica dei padiglioni

Fiamme dell'inferno – Effetto.

Proiettore motorizzato in azione.





Ruote dentate – Effetto.

del Macro dialoga con gli spazi scavati sotto le tettoie, che chiedono di essere percorsi per rivelare la propria anima. La luce ed i suoni lambiscono superfici e spazi concavi e convessi, come uno scanner ottico che riproduce uno spazio virtuale. Le sequenze longitudinali e trasversali ne evidenziano e negano alternativamente le caratteristiche spaziali e modulari. La leggerezza dei mezzi espressivi utilizzati, che dialogano con la forte solidità materica delle preesistenze, dà nuova vita alle vecchie strutture, deformando in maniera dinamica spazi e prospettive.

Virtual Walls incontra i musicisti di Rita Marcotulli, i musicisti incontrano i Pink Floyd

La compresenza dell'installazione di luce e del concerto Us and Them nell'area esterna del Mattatoio

nello spazio compreso tra i Padiglioni del Macro e le tettoie contenenti le mangiatoie degli animali, ha stimolato la relazione tra i lighting designers di Virtual Walls e i musicisti, ideatori del progetto Us and Them, per sperimentare una forma di integrazione tra l'idea di racconto in luce dello spazio del Mattatoio e l'idea di reinterpretazione in chiave jazz della musica dei Pink Floyd, in un gioco di rimandi tra i musicisti jazz ed i Pink Floyd (Us and Them) e tra i lighting designers e i musicisti jazz (nuovamente Us and Them). Ne è nato un lavoro di studio sui Pink Floyd e sull'interpretazione di Rita Marcotulli, che ci ha portato a diversi confronti con la musicista e Pasquale Minieri, il responsabile tecnico del suono della band. Floriana Cannatelli, Marco Zanzarella e chi scrive hanno lavorato sulle sonorità dei Pink Floyd, con



Raggi lunari – Effetto.



Polvere interstellare – Effetto.



Polvere interstellare – Cambio gobo.

particolare riferimento ai brani previsti nella performance live. I pezzi più psichedelici e innovativi (Astronomy Domine, Set the Controls For The Heart Of The Sun) si annodano con quelli di matrice più folk-rock (Cirrus Minor, Cryng Song, Goodbye Blue Sky) e con quelli del pop più celebrato (Us and Them, Money).

I brani sono stati sezionati fino ad arrivare ad isolare frammenti, talvolta unità primarie astratte, che sono diventati i contributi audio su cui sperimentare i frangenti audio-luce nella serata precedente il concerto. Gli stessi, ricomposti nello sviluppo totale previsto per il concerto, hanno definito gli scenari di luce, che hanno avvolto musicisti e pubblico nella serata successiva. Alcune sequenze audio elementari sono state riutilizzate all'interno del concerto, per allargare il fronte sonoro su tutti i 120 metri di sviluppo lineare dello spazio percepibile a destra e a sinistra del palco, in alcuni momenti particolarmente significativi della narrazione musicale.

I diversi modi di relazionare suono e luce/immagini utilizzati in Virtual Walls

Nella storia del sonoro, sono stati proposti diversi modi di mettere in relazione il suono al video o più in generale all'informazione visiva.

Il suono può costituire un completamento naturale alle immagini, oppure aggiungere significati non presenti esplicitamente nelle stesse immagini, o, ancora, cambiare le gerarchie delle informazioni già presenti nelle immagini, cambiando completamente i poli di attenzione del campo visivo. Il suono può deformare lo spazio, rendendolo più grande o più piccolo, più continuo o più frammentato o semplicemente esaltarne le caratteristiche spaziali intrinseche.

L'utilizzo del suono, come elemento sonoro, non necessariamente legato all'esperienza musicale in senso stretto, trova le origini nelle sperimentazioni di Schaeffer, compositore e ingegnere francese, che nel 1948 da vita ai Cinq études de bruits, in cui registra eventi sonori di diversa natura e li inserisce in una struttura

musicale. Lo stesso Schaeffer lavora sulla decontestualizzazione del suono, attraverso la sua ripetizione ciclica; la deformazione attraverso la modifica della forma d'onda; la deformazione attraverso miscelazione di suoni qualsiasi.

Lo scollegamento del suono dalla visione della fonte che lo produce, fenomeno fortemente legato alla diffusione dei mezzi per la riproduzione elettroacustica del suono, definisce la condizione d'ascolto definita "acusmatica" (con riferimento ai discepoli di Pitagora, a cui si rivolgeva nascosto da una tenda per evitare che i gesti e le espressioni del volto potessero influenzare la loro interpretazione dei contenuti delle lezioni). L'era digitale apre la strada al cosiddetto sampling (campionamento), che rappresenta un'accelerazione nei processi di postproduzione del suono avviati da Schaeffer. Pioniere di questa tecnica è John Cage che nel 1952 realizza la prima composizione della storia, *Imaginary landscape n. 5*, basata sull'utilizzo di frammenti sonori estrapolati da 42 dischi diversi.

L'ascolto acusmatico e la tecnica del sampling hanno costituito le fondamenta su cui è stato sviluppato il lavoro in *Virtual Walls*. Karlheinz Stockhausen negli anni 60, allo scopo di svincolare l'esperienza musicale da una sequenza temporale ha introdotto il concetto di forme-momento, forme costituite da strutture chiuse in se stesse senza alcuna relazione con le strutture precedenti e successive.

Il lavoro di ricerca di Schaeffer è stato ripreso da Michel Chion nel libro "L'Audiovisione" del 1983. In questo testo viene introdotto il concetto di indice sonoro/materico, ovvero la caratteristica del suono che mette in evidenza il modo ed il tipo di materiali con cui è stato prodotto: un esempio classico è costituito dal rumore dei passi che identifica il tipo di scarpe e di superficie su cui si cammina.

Forme momento e indice sonoro/materico sono due tra i concetti principali su cui si è basata la sperimentazione nella serata precedente al concerto. I passi, servivano a segnalare acusticamente il tipo di pavimentazione ma anche le caratteristiche dimensionali

dell'area, sicuramente fuori dal comune.

Altro concetto fondamentale è l'estensione dello spazio sonoro: lo spazio in cui ha luogo una scena viene dilatato virtualmente attraverso l'inserimento di suoni provenienti da spazi vicini ma non visibili: ad esempio voci o rumori di traffico idealmente provenienti da spazi adiacenti; nel nostro caso le pale dell'elicottero o le trasmissioni radio dallo spazio astrale.

Forse l'esempio più emblematico di una musica creata appositamente per un luogo è costituito da *Music for Airports* di Brian Eno del 1979, un flusso sonoro pensato per gli spazi e le relative funzioni dell'aeroporto di Colonia, un fraseggio, articolato su periodi che devono entrare in relazione con gli spazi dilatati dell'aerostazione, in forte contrasto con la compressione spaziale tipica del viaggio in aereo.

Gli spazi esterni del Mattatoio sono dilatati, se si considerano nella loro totalità, ma compressi, se letti attraverso la loro articolazione modulare e strutturale. Questa dicotomia è stata raccontata utilizzando fasci di luce e suono, come pennelli che ripercorrono gli elementi generatori dello spazio: sequenze di luce e suoni in lenta espansione o pulsazione alternati con vibrazioni rapide e taglienti. Relativamente alla storia delle tecniche di registrazione è interessante rilevare che i Pink Floyd già nel brano *Summer '68* introducono una tecnica di localizzazione degli strumenti tale da creare uno spazio sonoro più ampio e trasparente rispetto allo spazio stereofonico standard. In *Virtual Walls* la forte caratterizzazione simmetrica dello spazio (60 metri a destra e a sinistra del palco), acquisisce profondità lavorando sulle riflessioni multiple di suoni e luce tra i padiglioni del Macro e le tettoie e sulla forza di "scavo" della luce negli spazi semichiusi definiti dalle tettoie stesse.

I testi e le sonorità dei Pink Floyd

I testi dei Pink Floyd sono fortemente segnati da alcune esperienze dei componenti del gruppo, presenti o passati, rispetto al momento di composizione dei bra-

ni ed in particolare da alcuni temi, che sono diventate le parole chiave per l'ideazione degli scenari:

- le visioni psichedeliche legate all'assunzione di sostanze stupefacenti;
- gli orrori della guerra;
- le paranoie alienanti della Guerra Fredda;
- l'alienazione portata dalla società dei consumi;
- la dilatazione dello spazio siderale e l'euforia delle esplorazioni spaziali;
- l'oppressione del successo e delle lusinghe del denaro, che Roger Waters sentiva come un macigno opprimente.

I testi talvolta parlano espressamente di luce, colore, movimento, condizionando esplicitamente le scelte progettuali. Ma sono le sonorità, cosiddette psichedeliche, della band che suggeriscono ambientazioni luminose forti, vortuose, talvolta acide e stridenti, talvolta calde e profonde. Questo cambio continuo di suggestioni percettive è perfettamente coerente con il lavoro di scansione e deformazione spaziale, di cui si è parlato nel precedente paragrafo.

Il sistema tecnologico

Il sistema tecnologico è costituito da apparecchi di illuminazione e diffusione sonora, come descritto nella tabella allegata.

Gli apparecchi di illuminazione fanno capo ad una consolle tipo SGM Regia2048Live, mentre i diffusori acustici sono gestiti attraverso il Mixer audio Allen & Heat 48 canali. Tutti i segnali sono raggruppati in 20 scenari preimpostati, riportati in un touch screen tipo Crestron – Isys TPS 4000 nella postazione di regia audio-luce ubicata di fronte al palco nei pressi del portale d'accesso all'area.

L'utilizzo del touch screen ha consentito di semplificare le azioni di richiamo degli scenari e sincronizzarle con la gestione luci e suono ordinaria che avveniva nella consolle adiacente: ogni tasto riporta una o più parole che rendono estremamente riconoscibile il momento di attivazione (es. nome brano-piano, voce, sax, ecc.) in maniera da consentirne il coman-

do da parte dei lighting designers di Virtual Walls o da parte del tecnico audio-luci del concerto.

Il livello di integrazione parziale dei 2 sistemi di gestione è stato individuato in relazione ad alcune criticità: l'impossibilità di effettuare prove tecniche insieme allo staff del concerto; la presenza di diversi service come fornitori di materiale tecnico e servizi; l'impossibilità di reimpostare sincronizzazioni automatiche con i brani, a causa dell'improvvisazione che caratterizza i concerti jazz.

Dotazione Luci

N. 18 – AlphaSpot575HPE. Proiettori motorizzati Claypaky, per lampada HMI575W/GS. Proiettori usati prevalentemente nei concerti o in tv per seguire dinamicamente una serie di azioni su palco, sono dotati di due ruote complementari cambia colori, di filtri immagine personalizzabili Gobos, predisposti per l'effetto strobo, sono tra i proiettori il genere più tecnologicamente performante e versatile oggi sulla scena.

N. 14 – Source Four-Sagomatore ETC da 750W ad incandescenza, lente da 26. Sagomatori teatrali a luce fissa sono dedicati ad eseguire un singolo compito, possono eseguire una messa a fuoco sul soggetto, regolare la grandezza del fascio, portare gelatine cambiacolore.

N. 12 – ParLiteLed. Proiettori a Led Coemar, (12rosi,12verdi,12blu). Apparecchi a fascio largo fungono da luci ambiente, essenziali per la loro funzione RGB cambiacolore.

N. 20 - Fos 100 Solo Full Color. Barra a Led DTS, (15 Led full color da 3W). Apparecchi lineari efficaci per creare lame di luce ad intensità e tonalità di colore variabile.

N. 01 – Regia2048Live. Consolle luci a 2048 canali dimmer e spot SGM, DMX-Regia2048. È una Consolle dedicata al controllo di proiettori convenzionali e intelligenti di qualsiasi tipo. Attraverso le quattro uscite DMX-512 disponibili, è possibile gestire indifferentemente, nei tempi e nei modi, qualsiasi apparecchio disponibile sul mercato, per mezzo di una completa libreria in dotazione e sempre aggiornabile.

N. 02 – Dimmer 612/12. Rack dimmer 2x6canali, 12A per canale, P612D SGM (In 2x32A penta, Out 12x16A mono, In/Out DMX). Regolatore elettronico per gestire la potenza assorbita da un gruppo luci.

N. 02 – Pannello touch-screen Crestron-Isys TPS 4000. Interfaccia per richiamare in maniera rapida ed intuitiva gli scenari luce programmati.

N. 02 – Sistema di controllo dual bus Crestron-Pro2. Hardware di gestione deputato al coordinamento e sincronizzazione dei segnali luci con i segnali audio.

N. 02 – Interfaccia DMX ai mixer luci Crestron-Cg DMX. Porta seriale DMX.

N. 01 – Compulite Spark 4D. Consolle di gestione dei canali video.

Dotazione Suono

N. 12 - Diffusori Meyer Sound mod. UPJ (apertura 50°).

N. 12 - Subwoofer Meyer Sound mod 650P.

N. 02 - Sistema di gestione amplificatori Galileo 616.

N. 01 - Mixer audio Allen & Heat 48 canali per la gestione di n. 12 uscite indipendenti.

I brani e gli scenari

A titolo di esempio vengono descritti 4 scenari tra i 20 progettati, indicando la genesi progettuale e riportando le schede utilizzate come strumento di lavoro utilizzato in fase di confronto con i musicisti ed in fase di programmazione della consolle e del touch screen. Ad ogni scenario è dedicata una foto d'insieme della realizzazione.

SCENARIO: "ASTRONOMY DOMINE"

SEQUENZA 1.3 "TIC TAC"

Questa sequenza rappresenta uno dei momenti luminosi più suggestivi dell'intera serata: il ticchettio contenuto nel brano viene amplificato a livello visivo dalle ruote dentate, che ricoprono interamente i 120 metri lineari di muro dei padiglioni del Macro. L'inesorabile sequenza di rotazione delle ruote dentate, fatte di sola luce, sulla massa solidamente ancorata a



terra dei muri in mattoni pieni, evidenziano il rapporto tra virtuale e reale, tra leggerezza e pesantezza, che permeano tutta la genesi di Virtual Walls.

SCENARIO: "CIRRUS MINOR"

SEQUENZA 3.1 "RAGGI LUNARI"

I proiettori motorizzati fanno ondeggiare una serie di linee di luce di un bianco livido, che simboleggiano

i raggi lunari evocati dal testo della canzone. I gobos dei proiettori contemporaneamente traslano in senso orizzontale e ruotano intorno al proprio asse, creando un dolcissimo effetto di tenda che ondeggia.

SCENARIO: "CIRRUS MINOR"

SEQUENZA 3.2 "POLVERE INTERSTELLARE"

I proiettori a testa mobile generano questa allegoria stellare con una serie di minutissimi pianeti, stelle, galassie, piccoli cerchi che danzano descrivendo le loro orbite: anche in questo caso in sintonia con il testo e con la rappresentazione degli spazi siderali in cui tutto si perde.

SCENARIO: "MONEY"

SEQUENZA 5.2 "ASSOLO SAX"

Dopo aver ricoperto padiglioni e tettoie, pieni e vuoti, con monete dorate tintinnanti, ecco che appaiono le fiamme dell'inferno che inghiottono chi si è fatto fagocitare dalle lusinghe del successo e del denaro, un evidente nota autobiografica, che Roger Waters utilizza come ispirazione per uno dei brani più noti dei Pink Floyd. La scena successiva vedrà la proiezione di un muro virtuale sui musicisti, unica possibilità di salvarsi dalle fiamme, come suggerito dallo stesso Waters.

Virtual Walls, Installazione di luce e suoni per il Mattatoio, ispirata al concerto *Us and Them*. Omaggio ai Pink Floyd a cura di Floriana Cannatelli, Marco Frascarolo, Corrado Terzi. Promosso da Master di II livello in Lighting Design MLD del Dipartimento di Architettura DIAR "Sapienza" Università di Roma, in collaborazione con DIPSA Dipartimento di Progettazione e Studio dell'Architettura, Università degli Studi "Roma TRE".

Progetto: **Floriana Cannatelli, Marco Frascarolo, Corrado Terzi, Marco Zanzarella**

Organizzazione: **Floriana Cannatelli, Massimiliano Datti, Roberta D'Onofrio, Marco Frascarolo,**

Fotografia: **Michele Bruno**

Grafica: **Marco Zanzarella**

Ufficio Stampa: **Valentina Piscitelli**

Musicisti - **Us and Them**. Omaggio ai Pink Floyd Raiz: voce Rita Marcotulli; pianoforte e tastiere Matthew Garrison: basso elettrico, electronic sounds Giovanni Falzone: tromba, effetti Daniele Tittarelli: sassofoni Mark Mondesir: batteria

Supporto tecnico ed organizzativo:

Fabertechnica - TBELightlab

Sponsor: **Crestron - Disano illuminazione - Elettrica Morlacco - P.R. Electronic**

Partners: **Cinelli Grafica & Stampa - iGuzzini - Philips - Threelight - Pocheparole Comunicazione**

Spritzone - Zumtobel

Media Partners: **InsideArt - RomaUno**

Patrocinato da: **MiBAC Ministero per i Beni e le Attività Culturali - Sovrintendenza ai Beni Culturali del Comune di Roma, AIDI, APIL, ASSIL, Ordine degli Ingegneri della Provincia di Roma, rivista LUCE.**