

## **Analogo Digitale**

### ***Digital Analogous***

*a cura di / curated by  
Annalisa Trapani*

Zander Porter & Tess Altman(US)  
Brüno Melo (BR)  
Carmel Barnea Brezner Jonas (DE/IL)  
Juergen Trautwein (DE)  
Flavio Scutti (IT)  
Camille Zéhenne (FR)  
Çağlar Tahiroğlu (FR/TR)  
Milos Peskir (YU)  
inserirefloppino (IT)  
Nim Shapira(IL)  
April Lin (SE)  
David Guerrero (ES)  
Mara Oscar Cassiani (IT)  
Cinthya Escorcía (CO)  
Laura Nomisake (IT)  
Nicola Anthony (UK)

**Spazio Tondelli - Riccione (IT)**

1/11/2019 - 1/03/2020

online gallery: [www.wowa.it](http://www.wowa.it)

bianca

Esplorando i nuovi media incontriamo nuove forme d'arte. Come la scoperta del pigmento ha portato alla pittura, nuove tecnologie portano con sé nuovi artefatti. Questo nuovo campo di azione non può esimersi dalla ricerca artistica. TheWrong.org è la Nuova Biennale d'Arte Digitale che ogni due anni apre una finestra su questa estetica del fare arte con software hacking e rielaborazioni digitali, così come con la costruzione di universi immaginari più facilmente esplorabili dall'utente. Il fruitore dell'opera d'arte diventa quindi soggetto attivo che interpreta sulla base della propria sensibilità ma che deve fare i conti con i limiti mediati dal computer. Su questo territorio incontriamo nuovi stimoli che creano nuove interpretazioni. Analogo Digitale è il titolo della mostra curata da WoWA e connessa al circuito TheWrong - New Digital Art Biennale, di cui è ambasciata assieme ad oltre cento realtà sparse per il pianeta. Il tema prende come punto di partenza la realtà e ne ritaglia ciò che più si avvicina al paradigma digitale: quindi realizza il processo inverso. Crediamo di avere a che fare con un oggetto modificato ma in realtà questa mediazione è solo l'illusione di un occhio troppo allenato alla vita online.

*Exploring new media we meet new art forms.*

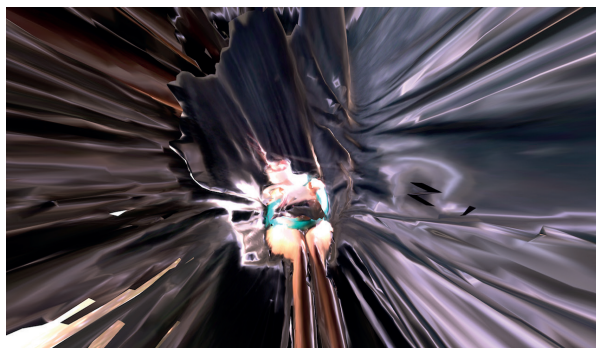
*As the discovery of pigment has led to painting, new technologies bring new artifacts with them. This new field of action cannot be exempt from artistic research. TheWrong.org is the New Biennale of Digital Art that every two years opens a window on this aesthetic of making art with software hacking and digital reworking, as well as by constructing imaginary universes more easily explorable by the user. The viewer thus becomes an active subject who interprets on the basis of his own sensitivity and, at the same time, has to deal with the limits mediated by the computer. On this territory, we meet new incentives that create new interpretations.*

*Digital Analogous is the title of the exhibition curated by WoWA and connected to the TheWrong circuit - New Digital Art Biennale, of which it is embassy, together with over one hundred realities scattered around the planet. The theme takes reality as its starting point and cuts out what comes closest to the digital paradigm: therefore, it carries out the reverse process.*

*We believe we are dealing with a modified object, but in reality this mediation is only the illusion of an eye overtrained to the online life.*

Annalisa Trapani (writer and curator)

bianca



## **Zander Porter & Tess Altman (US)**

*The Interior Is Slippery (2019), Digital Print*

Zander Porter è un artista statunitense che abita in Germania e esplora lo spazio tra vita vera e vita online, proponendo nuove modalità di relazione sociale attraverso complicazioni di identità, comunicazione e incarnazione. Zander fa parte di XenoEntities Network (XEN), una piattaforma di discussione e sperimentazione focalizzata sulle intersezioni tra l'identità di genere e le tecnologie digitali.

Il progetto è un'esplorazione della tecnologia e dei software di scansione della telesorveglianza, interpolando il corpo come materiale digitale per nuovi paesaggi virtuali e immaginando nuove relazioni tra corpi di genere maschile e femminile.

*Zander Porter is a US-American, Germany-based artist working in the space between liveness and onlineness, proposing new modes of social relation via complications of selfhood, communication, and embodiment. Zander is part of XenoEntities Network (XEN), a platform for discussion and experimentation focusing on intersections of queer and gender studies with digital technologies.*

*The project is an exploration in surveillance scanning technology and software, interpolating the body as digital material for new virtual landscapes, and imagining new relations between masculinely and femininely gendered bodies.*



## **Brüno Melo (BR)**

### *Posters (2019) Poster Print*

Brüno Melo è un giovane artista visivo brasiliano di San Paolo. Le sue opere mescolano tecniche che esplorano i nuovi media affrontando temi connessi alla cultura di Internet e ai social media.

Il progetto "POSTERS" è costituito da \*poster\* con detti satirici in relazione ai cliché del mondo dell'arte. Per questo, si basa sulla retorica pubblicitaria e di marketing usata di solito dalle grandi aziende.

*Brüno Melo is a brazilian young visual artist from São Paulo. His works mix techniques that explore new media addressing themes related to internet culture and mass social media. The project "POSTERS" consist of \*posters \*with satirical sayings in relation to the clichés of the art world. For this, it relies on the advertising and marketing discourse that large corporations usually use.*

[behance.net/brunomelo](https://behance.net/brunomelo)



## **Carmel Barnea Brezner Jonas (DE/IL)**

*I Want To Go (2017), video 1.28*

Laureata presso la Multidisciplinary Art School, Shenkar College 2018.

Le sue opere esplorano l'idea di comunicare il sé attraverso l'esperienza consumistica contemporanea, il modo in cui fa appello al personale e all'intimo, e lo spazio che offre al caso e alla variabilità, mantenendo nel contempo la sensazione di collettività. *I Want To Go* è una serie di video-performance sulla libertà di scelta, tra atti teatrali e l'astrazione del concetto di interfaccia, risalendo alla linea tra il subconscio umano che dirige il sogno e il sognatore stesso.

*Graduate of the Multidisciplinary Art School, Shenkar College 2018.*

*Her works explore the notion of communicating the self through contemporary consumerist experience, the way it appeals to the personal and intimate, and the space it affords to chance and variability, all the while maintaining the feeling of collectiveness. I Want To Go is a series of video-performance works investigating the freedom of choice, through a theatrical act and an abstraction of the interface concept. While dealing with the seam line that exists between the human subconscious which directs the dream, and the dreamer herself.*



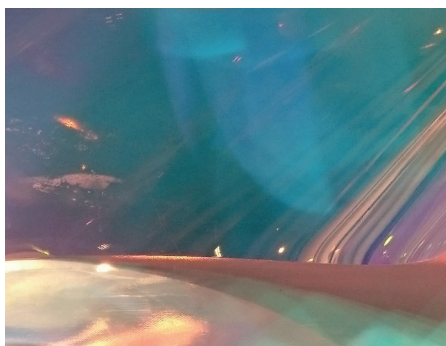
## Juergen Trautwein (DE)

*tERROR (2019) Javascript*

Trautwein ha conseguito un master in pittura alla UDK (Università delle Arti) di Berlino. Il suo lavoro è stato esposto in musei, festival e gallerie in tutto il mondo. Vive e lavora a San Francisco. Il suo lavoro è rappresentato dalla Galleria 60six di San Francisco (USA) Galerie Marek Kralewski (Friburgo, Germania). Le opere web di Trautwein sono parte integrante del suo progetto NIESATT; sotto il dominio [jtwine.com](http://jtwine.com). Dal 1996 crea opere basate sul linguaggio web con una forte attenzione alle opere audiovisive interattive. [jtwine.com](http://jtwine.com) funziona come un archivio di incidenti immaginari e reali in cui l'esperienza personale si fonde con la ricerca visiva e il documentario. [jtwine.com](http://jtwine.com) combina alta e bassa tecnologia, riflettendo sul carattere eterogeneo e pluralistico della nostra cultura visiva e del web.

*Trautwein's web-works are an integral part of his NIESATT project; under the domain [jtwine.com](http://jtwine.com). He has been creating web based works since 1996 with a strong focus on interactive audio visual pieces. [jtwine.com](http://jtwine.com) functions like an archive of fictional and real incidents where personal experience merges with visual research and documentary. [jtwine.com](http://jtwine.com) is combining high and low tech, reflecting on the heterogeneous and pluralistic character of our visual culture and the web. Trautwein studied painting @the UDK (University of the Arts), Berlin and holds a masters degree. His work has been shown in Museums, Festivals and Galleries around the world. He lives and works in San Francisco. His work is represented by Gallery 60six in San Francisco (USA) Galerie Marek Kralewski (Freiburg, Germany).*

[jtwine.com/019NIESATT.html](http://jtwine.com/019NIESATT.html)



## **Flavio Scutti (IT)**

*Girandole (2019) Digital Print*

Flavio Scutti (Atessa, Italia 1978) è un produttore di video e audio digitale. Dal 1995 conduce ricerche su linguaggi audiovisivi nuovi e sperimentali, attraverso lo studio di sistemi elettronici. I suoi progetti artistici sono innumerevoli e spaziano dalla poesia alla computer grafica, dalla musica alla fotografia e all'arte visiva. Realizzato per Analogo Digitale, Girandole è un set da tre fotografie: irriconoscibili dettagli di girandole dai materiali olografici, paesaggi fantascientifici interrotti dal riflesso dell'artista che ci riporta alla realtà dell'oggetto.

*Flavio Scutti (Atessa, Italy 1978) is a producer of video and sound digital art. Since 1995 he's leading researches about new and experimental audio-visual languages, through the study of electronic systems. His artistic projects are countless and range from poetry to computer graphics, from music to photography and visual art. Made for Digital Analogous, Girandole is a set of three photographs: unrecognizable details of pinwheels from holographic materials, sci-fi landscapes interrupted by the reflection of the artist that brings us back to the reality of the object.*



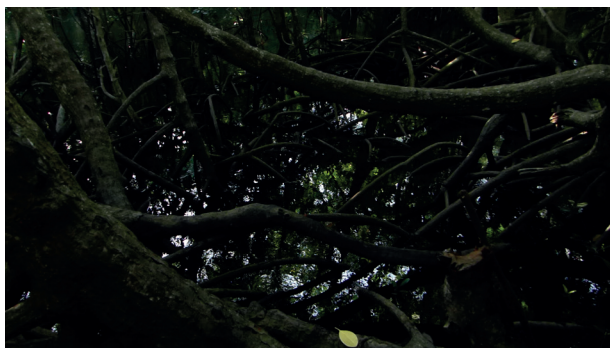
## Camille Zéhenne (FR)

*The World as Will Against Despair (2019) video 12.42*

Nata nel 1985, Camille Zéhenne ha conseguito un dottorato di ricerca in studi sulla comunicazione alla Sorbona di Parigi e si è laureata alla National School of Arts di Paris-Cergy nel 2014 sviluppando una pratica artistica principalmente focalizzata su film, video e performance. *The World as Will Against Despair* è un cortometraggio che utilizza filmati e video sia dal settore immobiliare che da second-life per costruire un eco-quartiere in cui progressivamente gli umani vivono una crisi esistenziale e lasciano la città che ora è abitata dagli animali.

*Born in 1985, Camille Zéhenne received a phd in communication studies at Paris Sorbonne and graduated from the National School of Arts of Paris-Cergy in 2014 continuing her activities as a researcher, she has developed an artistic practice mainly focused on films, videos and performance. She organizes screening events within Les Froufrous de Lilith. The World as Will Against Despair is a short film that uses real estate contemporary footage and videos from second life to build an eco-neighborhood where progressively humans experience a meaning crisis and leave the city which is now inhabited by animals.*

camillezehenne.com



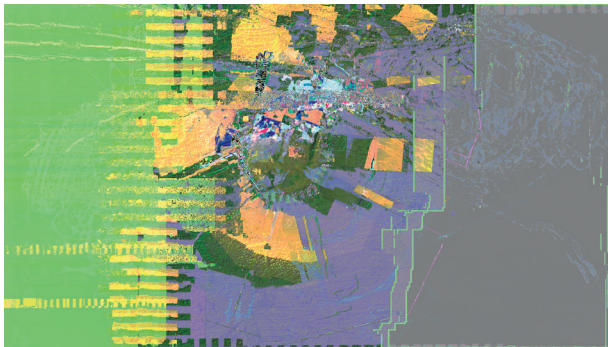
## Çağlar Tahiroğlu (FR/TR)

*Illusions Are To The Soul (2019) Digital Print*

Dopo aver completato un Master in Psicologia Clinica e Psicopatologia presso l'Università di Lione nel 2011, porta questo campo di studio alla sua pratica artistica conseguendo un Master in Arte e Scienza presso Central St. Martins nel 2018. Crea immagini non direttive e sfuggenti che intuitivamente mettono in discussione l'effimero, i ricordi e le politiche della visibilità.

*Illusions Are To The Soul* è un progetto fotografico digitale rigorosamente senza ritocco realizzato ad hoc per Analogo Digitale con fotografie scattate negli stagni delle mangrovie in Tanzania. Le mangrovie sono ecosistemi meravigliosamente complessi e fragili minacciati dai cambiamenti climatici.

*Çağlar Tahiroğlu had completed an MSc in Clinical Psychology and Psychopathology at Lyon University in 2011, then she bring this field of study to her art practice by gaining an MA in Art & Science from Central St. Martins in 2018. She creates non-directive, elusive imagery which intuitively questions ephemerality, souvenirs, and the politics of visibility. Illusions Are To The Soul is a digital photography (un-retouched) project made exclusively for Digital Analogous, where photographies are taken at mangrove backwaters in Tanzania. Mangroves are wonderfully complex and fragile ecosystems which are menaced by climate change.*



## Milos Peskir (YU)

*Corrupt Galatian (2019) video 2.00*

Milos Peskir è nato a Belgrado, in Serbia, nel 1976.

Laureato in Visual Art alla Intermedia è attivo nel campo temporale e atemporale dell'arte visiva 2D e 3D.

La fragilità fisica di un materiale digitale e l'adattamento percettivo umano, nel tempo, creano un mondo di comprensione astratta. Analizzando la natura dei file danneggiati, *Corrupt Galatian* rappresenta, oltre alla lotta per la vita di un file digitale corrotto, la lotta di elementi audio / visivi. La vicinanza evolutiva dell'uomo e un artefatto digitale, come base estetico / ontologica per questo processo: l'esistenza fisica del digitale - Lotta interiore - Morte digitale - Resti digitali - Immagine corrotta di te stesso - Autoculturicidio

*Milos Peskir, born (1976) in Belgrade, Serbia.*

*Educated in Visual Art, Intermedia. Active in the field of, time-based and non time-based, 2D Visual Art.*

*Physical fragility of a digital material and human perceptive adaptation, over time, create a world of abstract understanding. By analyzing the nature of damaged files, *Corrupt Galatian* represents, beside fight for the life of a corrupt digital file, struggle of audio/visual elements. The evolutionary closeness of the man and a digital artefakt, as an aesthetical/ontological base for this process: the physical existence of digital - Inner struggle - digital death - digital remains - corrupt image of yourself - self culturicide*

[instagram.com/milos\\_peskir](https://www.instagram.com/milos_peskir)



## **inserirefloppino (IT)**

*Magic Sea (2019) video 2.54*

inserirefloppino (Marco Migani) è nato a Rimini nel 1983.

Ha studiato in un istituto tecnico, poi si è laureato in Architettura.

Le sue opere esplorano il legame tra forma geometrica e forma libera, tra colore e monocromo, spostandosi dall'estetica della città ai boschi attraverso la vista degli antichi miti. Con queste linee guida crea collage fatti a mano, graffiti astratti e musica.

In *Magic Sea* vediamo la luce che, protagonista di scontri tra obiettivo e pellicola, si frammenta in sovraesposizioni a forma di pixel.

*inserirefloppino (real name Marco Migani) was born in Rimini (Italy) in 1983.*

*He studied in a technical institute then graduated in Architecture.*

*His artworks explore the connection between geometric and free form, between color and monochrome, moving from the aesthetic of the city to the woods through the view of the ancient myths. With these guidelines he creates handmade collage, abstract graffiti and music.*

*In *Magic Sea* we see the light that, as the protagonist of clashes between lens and film, is fragmented into overexposed shapes of pixels.*



## Nim Shapira(IL)

### *Blue Jeans And Bloody Tears, Musical Video (2019) 3.38*

*Nim Shapira è un regista e direttore creativo che vive a Brooklyn. Ha ricevuto i premi CLIO e WEBBY per le sue campagne pubblicitarie e video musicali.*

Dato che l'Europa (insieme ad Australia e Israele) è incollata ai teleschermi a guardare la 64esima edizione del festival musicale Eurovision, ci siamo chiesti: cosa rende memorabile una canzone Eurovision? Abbiamo quindi messo assieme un gruppo di artisti, musicisti e programmatori che hanno voluto esplorare la creatività umana e sfidarla, inserendo centinaia di canzoni di Eurovision - melodie e testi - in una rete neurale. "Blue Jeans & Bloody Tears" è una canzone interamente composta da un'Intelligenza Artificiale che celebra Eurovision: il suo melodramma, il kitsch, il suo umorismo e i suoi espedienti.

*Nim Shapira is an interactive filmmaker and a creative director based in Brooklyn. He has received CLIO and WEBBY awards for his digital campaigns and music videos. As Europe (together with Australia and Israel) are glued to their TV sets watching the 64th Eurovision song competition, we asked ourselves: What makes a Eurovision song memorable? Put together a group of artists, musicians and programmers that wanted explore human creativity and challenge it, feeding hundreds of Eurovision songs – melodies and lyrics – into a neuron network, we have created "Blue Jeans & Bloody Tears", a song entirely composed by Artificial Intelligence that celebrates Eurovision – its melodrama, kitsch and camp, its humor and its gimmicks.*



## April Lin (SE)

*Reality Fragment 160921 (2018) video 14.02*

*< Digital Traces > (2019) video 18.15*

Il lavoro di April Lin ricostruisce il cinema documentario, utilizzando tecniche sperimentali per stimolare una discussione sociale autoriflessiva.

*Reality Fragment 160921* segue due persone nel loro processo di curare la realtà, mentre creano i loro spazi contro e attraverso la comprensione della distanza, e nel mentre creano i moti di crescita per se stesse facendo crescere i loro universi. *Digital Traces* è un'esplorazione sperimentale di ciò che la morte significa nell'era dei social media approfondendo gli intimi intrecci della tecnologia con la morte, indagando delicatamente i suoi passato (i), presente (i) e futuro (i).

*April Lin's work reconstructs documentary filmmaking, utilising experimental techniques to stimulate a self-reflexive societal discussion.*

*Reality Fragment 160921 follows two people in their process of reality-curation, as they create their own spaces against and via understandings of distance, as they go through the motions of growing themselves by growing their universes. Digital Traces is an experimental exploration of what death means in the age of social media delving into the intimate intertwinings of technology with death, gently investigating its past(s), present(s), and future(s).*



## David Guerrero (ES)

### *Are your eyes a window? (2019) Digital Print*

Giovane artista spagnolo classe 1997, ha studiato scienze tecnologiche per un biennio e poi si è laureato in Belle Arti presso l'Università Complutense di Madrid. Dopo un erasmus alla UAL di Londra, attualmente sta seguendo un postlaurea "Landa" presso l'Espositivo Madrid. 'Are your eyes a window?' mette in discussione l'idea comune del processo percettivo come una "finestra" sul mondo, con noi che siamo solo un soggetto passivo che riceve il mondo esterno così com'è. Il progetto esplora i limiti del nostro processo percettivo creando un conflitto nell'identificazione di queste immagini non essendo in grado di decidere se sono "reali" o simulate da processi digitali.

*Young Spanish artist born in 1997, he studied technological sciences for two years and then graduated in Fine Arts at Complutense University of Madrid. After an erasmus at the UAL in London, he is currently following a postgraduate "Landa" at Madrid Exhibition. 'Are your eyes a window?' questions the common idea of the perceptive process as a 'window' to the world, with us being just a passive subject who receives the outside world as it is. The project explores the limits of our perceptive process by creating a conflict in the identification of these images being unable to decide whether they are 'real' or simulated by digital processes.*

[davidguerrero.eu/are-your-eyes-a-window-question](http://davidguerrero.eu/are-your-eyes-a-window-question)



## **Mara Oscar Cassiani (IT)**

*Up in the wifi, socials 2k19 Digital Print*

Mara Oscar Cassiani, artista wi-fi based, lavora tra performance, coreografia, nuovi linguaggi digitali, social media e ritual clubbing. La sua ricerca è incentrata sulla creazione di un immaginario contemporaneo, in cui nuovi grammatiche e icone derivano dalle identità di Internet, da sottoculture club e dal “brutal” capitalismo. La sua ricerca principale è focalizzata sull’elaborazione di ambienti e progetti performanti nel mezzo tra un nucleo generazionale e il loro sviluppo rituale, un “fast food visivo” tra kitsch, cruda ritualità e apocalisse.

*Up in the wifi, socials 2019* descrive l'internet addiction come un viaggio psytrance sotto sostanze.

*Mara Oscar Cassiani, wi-fi based artist working in the realms of performance, new digital languages, choreography and ritual clubbing. Her research is focused on creating a contemporary imagery, where new languages, icons and visuals stem from the Internet and subculture identities and “brutal” capitalism. Her main research is focused in the creation of performing environments and projects amongst a generational core and their ritualistic development, a “visual fast food” between kitsch, raw rituality and apocalypse.*

*Up in the wifi, socials 2k19* describes the internet addiction like a psytrance drug trip.

[instagram.com/maraoscar\\_cassiani](https://www.instagram.com/maraoscar_cassiani)

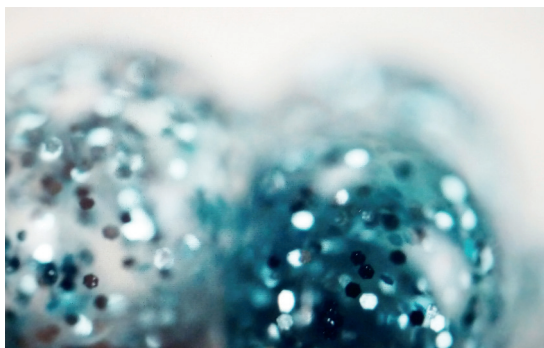


## **Cinthya Escorcía (CO)**

### *Acciones Para No Mojarse En La Playa (2019) video 1.43*

Visual artist che utilizza la fotografia, la videoperformance, le interazioni per lavorare su problemi come il fallimento, la noia e la solitudine nella vita di tutti i giorni. Interessata alle relazioni che le persone instaurano con spazi, routine, oggetti e natura, invita a fermarsi e guardare direttamente le situazioni in cui gli individui sono coinvolti quotidianamente, per mettere in relazione le proprie emozioni ed esperienze. "L'idea di Azioni Per Non Bagnarsi In Spiaggia è nata osservando i rituali delle persone sulle spiagge, queste osservazioni mi hanno permesso di porre domande sui comportamenti collettivi considerati appropriati in questo luogo. Per questo motivo ho creato interazioni in cui i componenti della spiaggia perdono senso, dimensioni e importanza."

*Visual artist who uses photography, videoperformance, interactions to work addressing issues such as failure, boredom and loneliness in everyday life. Interested in the relationships that people establish with spaces, routines, objects and nature, offer an invitation to stop and look directly at the situations in which individuals are involved daily, to relate their own emotions and experiences. "The idea of How Not To Get Wet On The Beach was born watching the rituals of the people in the beaches, this observations allowed me to asked questions about the collective behaviours that are considered appropriate in this place. For that reason I created interactions in which the components of the beach lose sense, size and importance."*



## **Laura Nomisake (IT)**

*Attimo Sfera (2019) video 3.03*

Laura Nomisake (Rimini, 1986) si laurea all'Accademia di Urbino nel 2010, illustratrice e fumettista, produce fanzine visionarie che narrano storie psichedeliche della nostra costa est. I suoi lavori sono collegati da un'ossessione per l'unicità dell'opera d'arte, contro la riproducibilità tecnica. "un tempo impercettibile di perfezione, rimane atmosfera.

Involucro di vapore che osserviamo attraverso pupille, sferiche di forma e sostanzialmente gelatinose, un ulteriore cambio di stato cristallizzandosi nella memoria. miliardi di bolle. "

*Laura Nomisake (Rimini, 1986) graduated at the Academy of Urbino in 2010, illustrator and cartoonist, she produces visionary fanzines that narrate psychedelic stories about italian east coast. Her works are connected by an obsession with the uniqueness of the artwork, against technical reproducibility. "an imperceptible time of perfection remains atmosphere.*

*Vapor envelope that we observe through pupils, spherical in shape and substantially gelatinous, a further change of state crystallizing in the memory. billions of bubbles. "*



PAUSE  
FOR  
THOUGHT

## Nicola Anthony (UK)

*Pause For Thought (2019) video 2.26*

Nicola Anthony (1984) ha trascorso la sua carriera lavorando con testimonianze umane e storie di vita, trasformandole in opere di testo con vari mezzi - come sculture in metallo, disegni, opere digitali, sound art, proiezioni o cancellature di carta bruciata. Negli ultimi anni ha esposto alla Biennale di Kuala Lumpur, al Singapore Art Museum e ha creato sculture pubbliche per Singapore, Colorado e Los Angeles. L'idea di questa opera d'arte video digitale è che ci sono centinaia di storie umane che lampeggiano oltre i tuoi occhi come una sfocatura, ma non sarai mai in grado di leggerne una finché non metti in pausa il video.

*Nicola Anthony (b. 1984) has spent her career working with human testimonies and life stories, turning them into text artworks in various mediums - as metal sculptures, drawings, digital artworks, sound art, projections or burnt paper erasures. In recent years she has completed three artist residencies, had a solo show at Singapore Art Museum, exhibited in the Kuala Lumpur Biennale, created public sculptures for Singapore, Colorado and Los Angeles. The idea of this digital video artwork is that there are hundreds of human stories flashing past your eyes like a blur, but you will never be able to read one of them until you pause the video.*

[nicolaanthony.co.uk](http://nicolaanthony.co.uk)

bianca

bianca

# sitografia



[zanderporter.com](http://zanderporter.com)



[behance.net/brunomelo](http://behance.net/brunomelo)



[carmelbbj.com](http://carmelbbj.com)



[jtwine.com/019NIESATT.html](http://jtwine.com/019NIESATT.html)



[chincaglie.altervista.org](http://chincaglie.altervista.org)



[cargocollective.com/caglaratahiroglu](http://cargocollective.com/caglaratahiroglu)



[instagram.com/milos\\_peskir](http://instagram.com/milos_peskir)



[inserirefloppino.com](http://inserirefloppino.com)



[nimshap.com](http://nimshap.com)



[vimeo.com/babelin](http://vimeo.com/babelin)



[davidguerrero.eu](http://davidguerrero.eu)



[instagram.com/maraoscar\\_cassiani](http://instagram.com/maraoscar_cassiani)



[cinthyaescorcia.com](http://cinthyaescorcia.com)



[lauranomisake.blogspot.com](http://lauranomisake.blogspot.com)



[nicolaanthony.co.uk](http://nicolaanthony.co.uk)



[camillezehenne.com](http://camillezehenne.com)



**WoWA**



**WoWA**

Galleria Digitale Temporanea

wowa.it

wowariccione on FB

**Spazio Tondelli**

Viale Don Giovanni Minzoni, 1

47838 Riccione\_RN\_Italy

*special thanks to:*

*Simone Bruscia, Luca Sarti, Selvaggia Migani,  
Flavio Scutti, Matteo Cortesi*

stampato nell'Ottobre 2019  
in occasione del 55° Premio Riccione per il Teatro  
by CR Digital Group