

RICCARDO MURONI

ENTER

STATEMENT (W.I.P.)

Ho smesso di considerare la scultura come ricerca della forma nel 2009.

Da quel momento porto avanti un approccio soprattutto installativo.

Occupare uno spazio con un "volume arbitrario" non è stata più una soluzione efficace.

Questi "oggetti" erano direttamente influenzati dalla statica e dalla progettazione all' esecuzione rimaneva solo il processo: unico dato interessante al di là del manufatto.

Il 3d, in certi casi, ha risolto tali problematiche.

Questo approccio mi ha permesso di "realizzare" svincolato da obblighi e limitazioni come: gravità, forza peso e materiali, ma inevitabilmente queste "realizzazioni" perdevano dimensione.

Ho capito poi, che è solo una questione di sistema di riferimento.

Ho iniziato ad indagare che cosa sono il tempo e lo spazio cercando di rappresentarli attraverso un approccio scientifico.

All'inizio il mezzo è stato il video: capace di manifestare agli occhi ciò che fisicamente e mentalmente è lo spazio-tempo come "dispositivo".

Ho iniziato ad interessarmi agli oggetti, alle cose e alle situazioni che dietro di se portavano una loro storia: design, interfaccia, universo di utilizzo e memoria.

Li indago, modifico e utilizzo senza una tecnica specifica ma più che altro una base teorica: "cambiare sistema di riferimento".

Più che un'artista mi sento un ricercatore come quelli che portano avanti la così detta "ricerca di base" o "ricerca pura": quella più nobile e astratta non influenzata dal mercato o dall'industria ma solo da quello spirito di curiosità che ti porta ad indagare quei paradossi e quelle relazioni tra le cose che molto spesso risultano più concettuali che materiali.

Il mondo Artistico mi ha insegnato che c'è un'infinità di modi per esprimere un pensiero, ognuno dei quali valido e assoluto.

Il mondo Ingegneristico mi ha insegnato l'opposto: una e solo una è la soluzione.

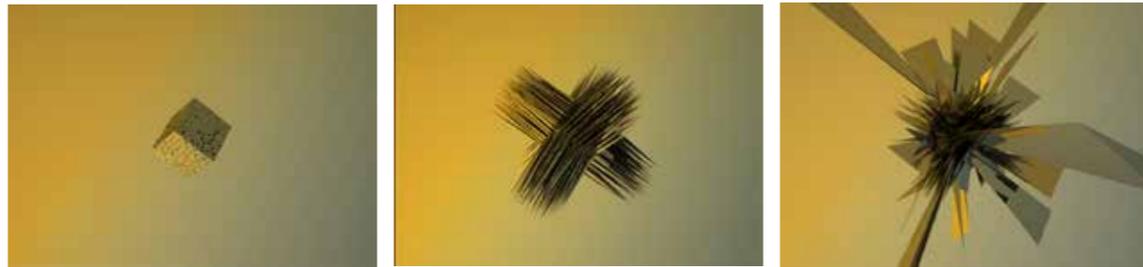
Tra questi due opposti mi muovo e ricerco.

SIMULATORE VOLUMETRICO

2009-2014

ANIMAZIONE INTERATTIVA

2009



N° 100 frame 1280 x 720 px

L'animazione, creata da 100 frame, è stata modellata in ambiente 3d frame by frame. L'animazione è interattiva e reattiva agli impulsi sonori dell'ambiente circostante. Attraverso una discretizzazione degli impulsi, il software che gestisce l'animazione, assegnerà ad una percentuale di volume da 0 a 100 il numero di frame corrispondente.

STAMPA 3D - FRAME 100

2011



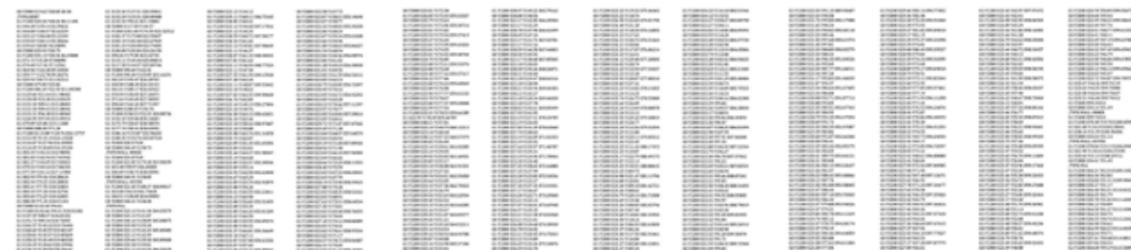
Dimensioni: 19 x 17 x 15 cm
Materiale: gesso, cianocrilato.

Dalla progettazione all'esecuzione, nessun passaggio ha richiesto un approccio manuale per la realizzazione della scultura.

L'ideazione è su base mentale, la modellazione è in ambiente virtuale, l'esecuzione è ad opera della macchina.

COORDINATE

2013



Su tre rotoli di varie misure sono stati riportati i codici numerici seguiti dalla stampante 3d mentre realizzava l'ultimo frame dell'animazione.

I numeri sono scritti a mano libera e, nel riportare le cifre dal file alla carta, sono stati commessi alcuni errori.

Gli errori, cifre non corrette, sono stati cerchiati e resi visibili.

Su una superficie di 40 m di foglio i valori riportati sono relativi solo alle prime 20 di circa 1600 pagine che completano il codice.

LUCIDI

2013



N° 100 fogli in acetato 21 x 29,7 cm

Ogni frame dell'animazione è stato stampato su un foglio di acetato trasparente conservando, in basso a destra, il numero del frame corrispondente che lo colloca nella sequenza.

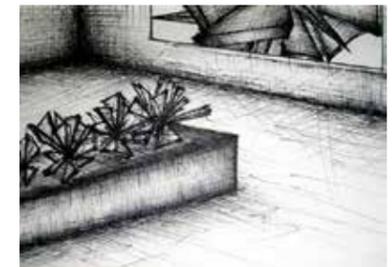
Il formato è quello standard A4 e le stampe possono essere collocate a seconda dello spazio e/o supporto.

La forma ricorre nella sua ripetizione.

Diversi supporti, materiali e punti di vista per esprimere uno stesso concetto.

TRACCIA AUDIO

2014



Audio durata: 00h : 09' : 44"

Durante una stampa 3d, durata alcune ore, è stato registrato il sonoro che la macchina (MakerBot) produceva.

Il sonoro conserva anche rumori dell'ambiente circostante e commenti registrati nell'attesa che processo volgesse al termine.

La traccia audio è collegata all'animazione che mapperà le variazioni di volume registrate creando un ponte tra il concetto contemporaneo di "nuovi utensili" e ciò che rimane del "segno" sempre più digitale.

Link video:

<http://vimeo.com/76807461>

COMUNICATO STAMPA

Spazio (In)visibile presenta: Premio Babel, personale del' vincitore della "Sezione Installazione"
 Riccardo Muroi: LIBRO BIANCO a cura di Roberta Vanali e Efsio Carbone
 Spazio (In)visibile), via Barcellona 75, Cagliari.

Oggi l'artista ama definirsi scultore multimediale già che ha sostituito ormai da tempo, agli strumenti tradizionali della scultura, software e algoritmi.

L'articolata istallazione presentata allo Spazio Invisibile prende le mosse dal lavoro che l'artista ha realizzato per il Premio Babel. Si tratta di una suggestiva riflessione sulla concezione strutturale della scultura multimediale che si confronta con spazi virtuali, reali e ancora virtuali: dimensioni osmotiche che viaggiano su ponti numerici trovando nella filosofia neoplatonica archetipi di profonda ispirazione.

Testo: Efsio Carbone

REPORTAGE FOTOGRAFICO INSTALLAZIONE:

<https://vimeo.com/94343768>

PERFORMANCE LIBROBIANCO

Performance a spazio-tempo variabile.

Location: Spazio(In)Visibile (Cagliari)

Performer: Riccardo Muroi

Materiali: Penna Pilot 0.5, Mac Book Pro, scrivania, libro.

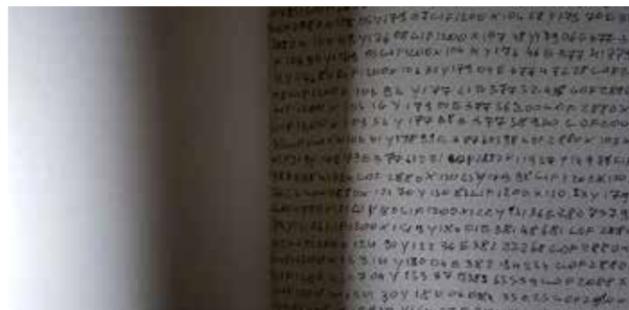
Su un libro bianco sono state scritte a mano le coordinate che una stampante 3d segue per l'esecuzione di un oggetto.

Il manufatto è una scultura di piccole dimensioni realizzata a moduli.

È l'ultimo frame di un'animazione interattiva: "Simulatore Volumetrico 2009".

Le coordinate sono dettate da un programma all'interno di un macbook.

Nel riportare le coordinate sul libro sono stati commessi degli errori per via dell'incapacità di seguire alla lettera il dettato della macchina.

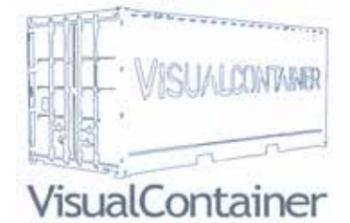


PERFORMANCE:

<https://vimeo.com/92217232>



Distributed by



LISIRI pbrane è il primo video di un ciclo di tre in cui il tema è lo “spazio-tempo”.

È un'installazione immersiva dove le dimensioni sono considerate parte di un sistema, quello universale, multidimensionale.

L'installazione richiama la Teoria delle Stringhe che analizza la possibilità di un universo dove le dimensioni spaziali e temporali possono essere infinitamente piccole o infinitamente grandi.

Il video è caratterizzato dalla presenza di 15 figure, sempre le stesse, ad indicare una sovrapposizione nello stesso spazio ma in tempi diversi.

La stessa azione è ripetuta all'infinito come un rituale.

La parte audio è suddivisa in 2 canali.

Il primo è una stratificazione vocale che scorre su tutto il flusso video. Il secondo è una stratificazione del suono ambiente modulato, filtrato e decontestualizzato.

L'obbiettivo è quello di creare un luogo non-luogo dove il tempo e lo spazio sono assolutamente relativi.

Video Full HD 16:9 x 2 - 07' 34”

Location: Monte Lisiri, Ittireddu (Sardinia)

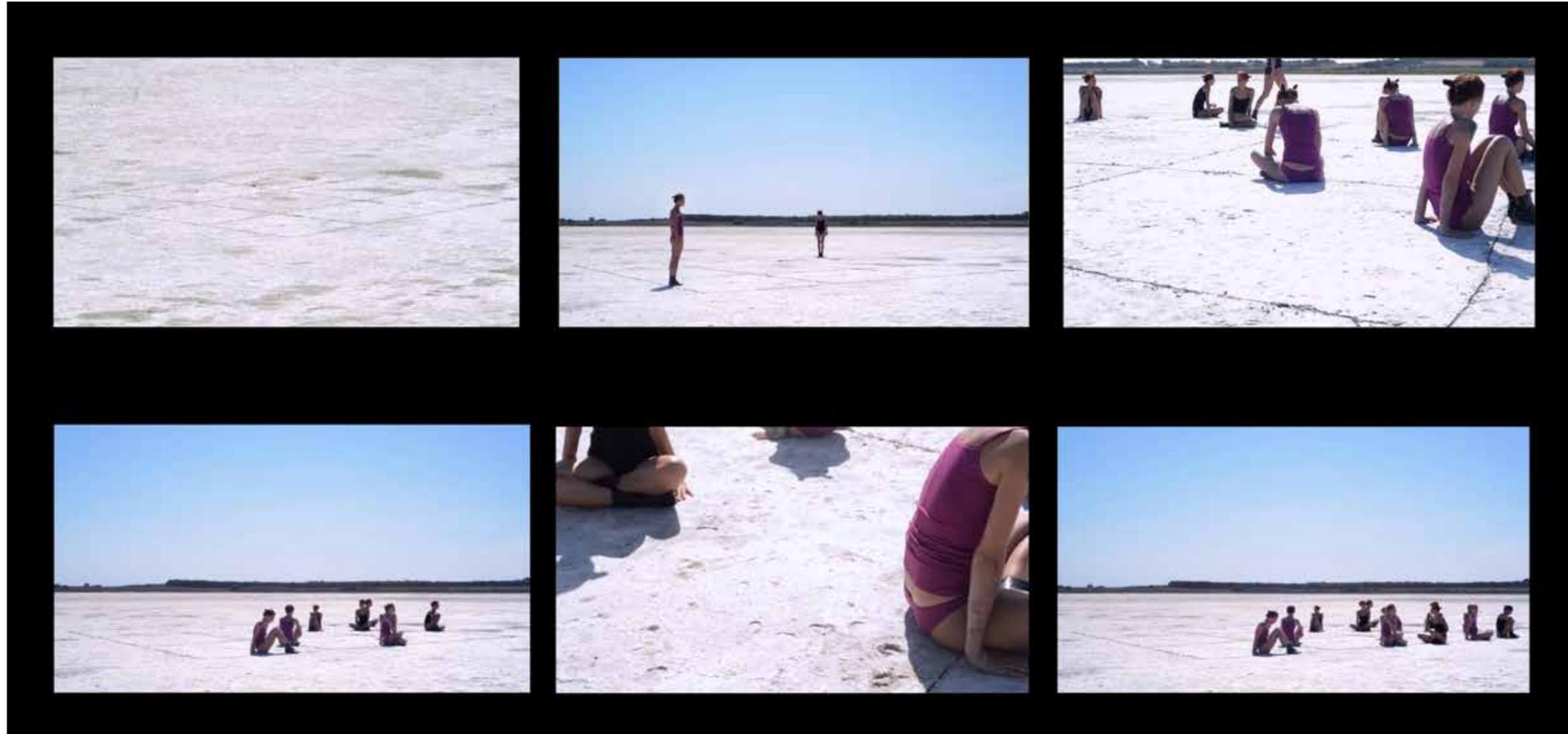
Director of Photography: Antonio Muroli

Performer: Valentina Casabianca, Monte Lisiri

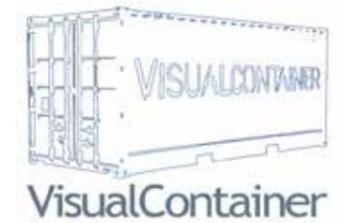
Special thanks: Andrea Deriu

Link preview

<https://vimeo.com/113267556>



Distributed by



010 è il secondo video di un ciclo di tre in cui il tema è lo “spazio-tempo”. Fa riferimento alle teorie basate sull’esistenza di mondi e universi paralleli, dove non siamo più solo noi, ma molti di noi.
 Questo va a decostruire la concezione antropocentrica dell’uomo che a seconda del sistema di riferimento perde il suo “essere unico”.
 Considero il tempo come una dimensione fisica che interagisce con lo spazio.
 Uno spazio uguale a se stesso, ma moltiplicato. A questo si aggiunge la volontà di creare un luogo dove non c’è né inizio né fine, dove il tempo filmico è qualcosa che ha un volume: una stratificazione temporale.
 Non voglio raccontare una storia, ma piuttosto creare una situazione in un luogo e in quel luogo trovare la vera storia che non è data dal video ma dall’atmosfera che crea il video.
 010 è un “performance a strati” nel tempo, ma nello stesso spazio: un lago di sale.
 Sul terreno c’è una reticolo che rappresenta la struttura cristallina di “NaCl”. La coreografia, rappresenta i due atomi presenti nella molecola sale: sodio e cloro.
 Questi atomi sono posizionati in punti precisi all’interno della griglia.
 In questa danza lo spazio è occupato nella sua interezza da figure che poi svaniscono nel nulla, in modo che il ciclo si possa ripetere all’infinito.

Video Full HD 16:9 x 2 - 10’ 23”

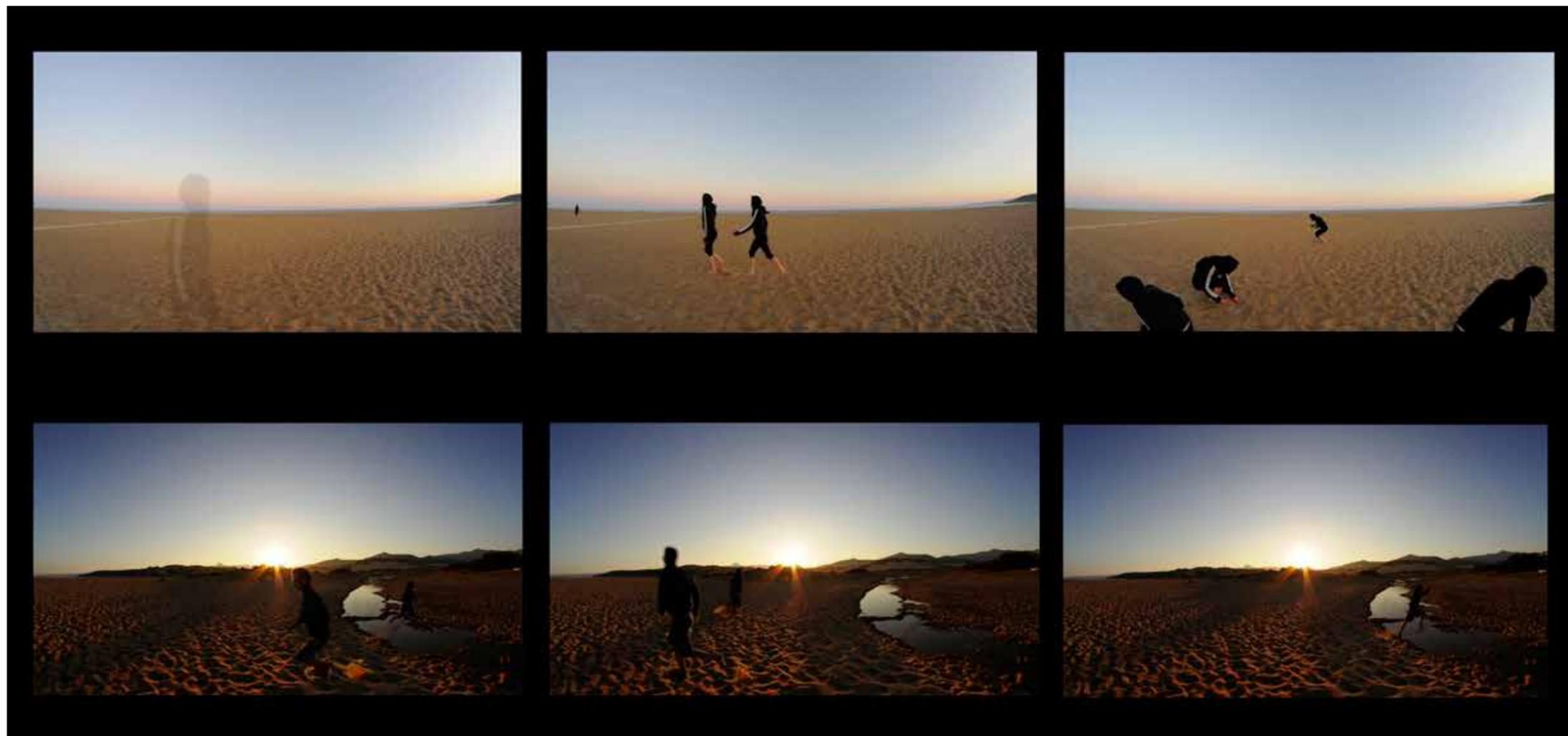
Location: Stagno Sale Porcus, Putzu Idu (Sardegna)

Performer: Valentina Casabianca

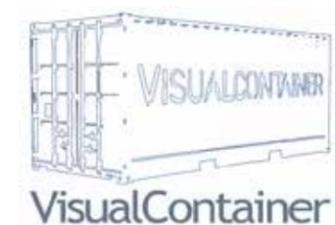
Special thanks: Davide Manuli, Antonio Muroi

Link preview

<https://vimeo.com/88655287>



Distributed by



AP – 206 + VP – 333 è una ricerca sonoro visuale che sta tra la video-performance e la video-arte.
Come nel sonoro è fondamentale il tempo, nel video è basilare lo spazio.
La combinazione tra le due dimensioni, forma il cronotopo (grafico spazio-tempo).
Su questa maglia spazio-temporale poggiano le due trame.
Il luogo è lo stesso: la spiaggia di Piscinas, Sardegna uno dei deserti più grandi d'Europa.
Il momento è lo stesso: l'alba e le inquadrature disposte una di fronte all'altra: una ad est (AP – 206) e una a ovest (VP – 333).
Performer: Valentina Casabianca e Antonio Muroi

Video 2 x HD Ready 16:9 - 05' 33"
Location: Piscinas (Sardinia)
Performer: Valentina Casabianca / Antonio Muroi

Link preview
<https://vimeo.com/233846480>

SONORIZZAZIONE ATTIVA DI UNA SITUAZIONE ARBITRARIA

2015

Installazione video 10 canali, risoluzioni variabili, dimensioni variabili.
Monitor, speakers, player, amplificatori.

Ma se la nostra ombra é la proiezione bidimensionale di una realtà tridimensionale, il video può essere la proiezione quadridimensionale di una realtà tridimensionale?

In questo luogo quadridimensionale, un dispositivo o una situazione posso assolvere allo stesso scopo e spinti da forze fisiche, sono visti come generatori di casualità temporale.

La casualità, come conseguenza, diventa la partitura con la quale un suono ha la capacità di decontestualizzare una situazione, astraendola dal suo contesto naturale e attuale, donandogli una dimensione ulteriore, quella mentale.

L'installazione è costituita da 10 tra monitor e cornici digitali.

Ad ogni dispositivo video è collegato uno speaker.

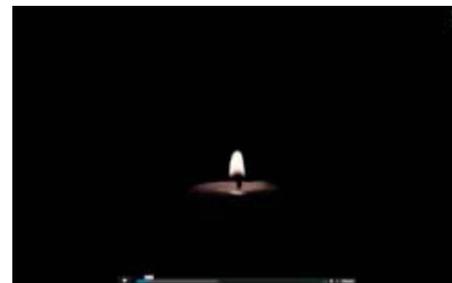
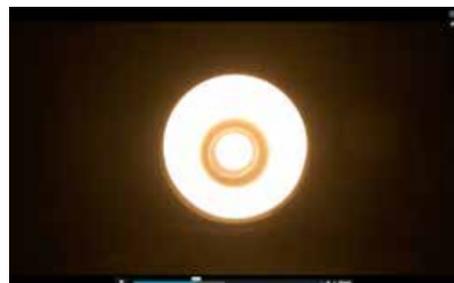
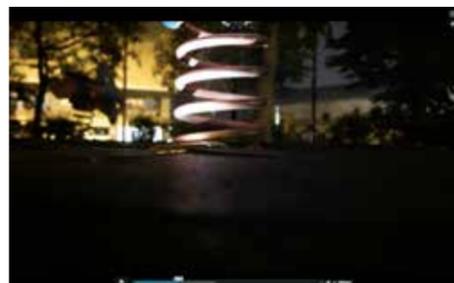
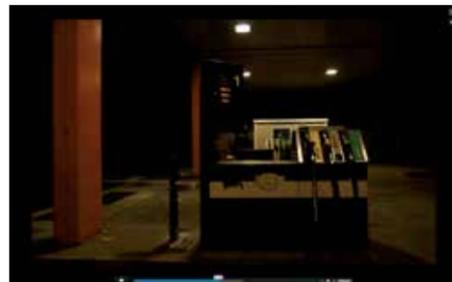
Tutto l'apparato elettrico, distribuzione segnale video e audio è dichiaratamente visibile.



Link al video

<https://vimeo.com/140913691>

Frame da video



CONCERTO PER VENTOLE IN SETTIMA MINORE 2017

Installazione audio, dimensioni variabili.
16 ventole, speakers, dimmer variabile, amplificatori.

“Concerto per ventole in settima minore” nasce da uno studio iniziato nel 2015 grazie all’ausilio di ventole di areazione e di come esse, manipolate, fossero capaci di produrre dei suoni più o meno armonici.

L’obbiettivo era ed è, creare degli “accordi” o gruppi di accordi che attraverso dinamiche di ampiezza e volume potessero creare melodie.

Questo grazie ad un semplice dispositivo chiamato dimmer.

Questo, regola l’intensità di corrente costringendo il motore interno della ventola a lavorare sotto sforzo.

Questo “hackeraggio” permette di creare delle frequenze che amplificate creano una trasposizione sia uditiva che concettuale dal generatore di suono, la ventola, a quello che si percepisce: armonie sonore atoniche.

La scelta della ventola è puramente casuale.

È l’oggetto in se che mi interessa e la sua capacità di produrre senso anche quando questo formalmente ne è privo.

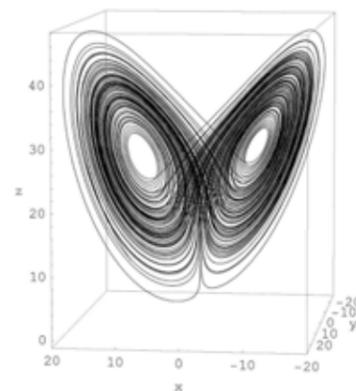
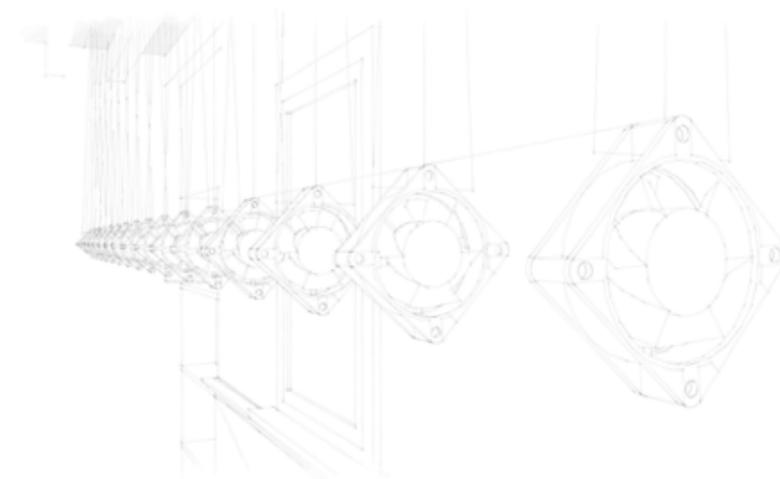
Il lavoro comprende anche un momento performativo dove attraverso dei microfoni piezoelettrici e un impianto di amplificazione la melodia è creata in tempo reale.

Link al video

<https://vimeo.com/231586979>

Vedute installazione

Biennale di Soncino a Marco 2017



Effetto farfalla

Locuzione che racchiude in sé la nozione maggiormente tecnica di dipendenza sensibile alle condizioni iniziali, presente nella teoria del caos. L’idea è che piccole variazioni nelle condizioni iniziali producano grandi variazioni nel comportamento a lungo termine di un sistema.

Teoria del Caos:

è lo studio attraverso modelli della fisica matematica dei sistemi fisici che esibiscono una sensibilità esponenziale rispetto alle condizioni iniziali.

Fonte: Wikipedia

“Generatore di caos”

Video ideato e realizzato tra il 2015 e 2016.

Su inquadratura fissa si mostrano 7 ventole tutte uguali.

Il flusso video è accompagnato solo dal ruotare a diverse frequenze delle ventole in movimento.

Il loro movimento è dato da un dispositivo chiamato varia luce che per sua caratteristica regola la velocità di rotazione delle ventole con una differenza di tensione sul motore interno.

A determinati giri da 0 a circa il 40% della potenza totale il motore sotto sforzo, emette dei suoni o meglio “rumori”.

Ogni ventola con il suo variabile diventa così uno strumento per generare rumore.

Questo rumore o meglio “caos” è modulato via software, creano dei bicordi che appaiono e spariscono nel flusso temporale del video.

Link al video

<https://vimeo.com/155897222>

PROGETTI

DECONTESTUALIZZAZIONE PARTECIPATA

Installazione a dimensioni variabili.

Facebook, oggetti di varia natura, stampa 3d.

Come si può definire interessante una forma?

E una volta capito l'interesse, come questo interesse può essere concretizzato in un'opinione o per rimanere in tema: in un'opera.

Mi interessa particolarmente capire come, un tipo di fruizione come quella all'interno del supporto Facebook possa influenzare la propria visione delle cose dal punto di vista artistico e sociale.

L'interesse per una data questione o argomento è ormai frutto di una veicolazione esterna, sempre meno casuale, di quello che vediamo, sentiamo o ci viene suggerito.

Se questo è vero, come io posso decidere arbitrariamente di occuparmi di un dato argomento con una particolare tecnica o ricerca?

Un oggetto ripreso in una normale fotografia, fruito attraverso Facebook, senza però dare a chi guarda nessun tipo di chiave di lettura, ha la stessa valenza di una qualunque altra immagine "dichiaratamente artistica" che possiamo vedere.

Questo è vero perché sarebbe vero il contrario.

Opero per denaturare il carattere artistico di un'opera.

Fondamentalmente è un lavoro in sottrazione.

E quando ho eliminato tutto e rimane solo un volume che occupa uno spazio che senso ha che io faccia qualunque cosa in qualunque modo?

In data 22/11/2014 ho iniziato a postare sul diario della mia pagina Facebook delle immagini di oggetti casuali.

Ho lasciato che il social includesse nel suo caos, delle "cose" che per loro contenuto e aspetto non avessero nessun carattere particolarmente attraente.

Ho lasciato che i miei "amici" vedessero e interagissero con tali immagini limitandomi a raccogliere i like che le immagini avevano acquistato.

Dopo esattamente un mese, in data 22/12/2014, ho selezionato tre di questi oggetti che hanno raccolto il maggior numero di like.

Questi tre oggetti sono stati scannerizzati, postprodotti e ristampati.

Identici ai loro originali ma a scale differenti.

Parte delle immagini del progetto.



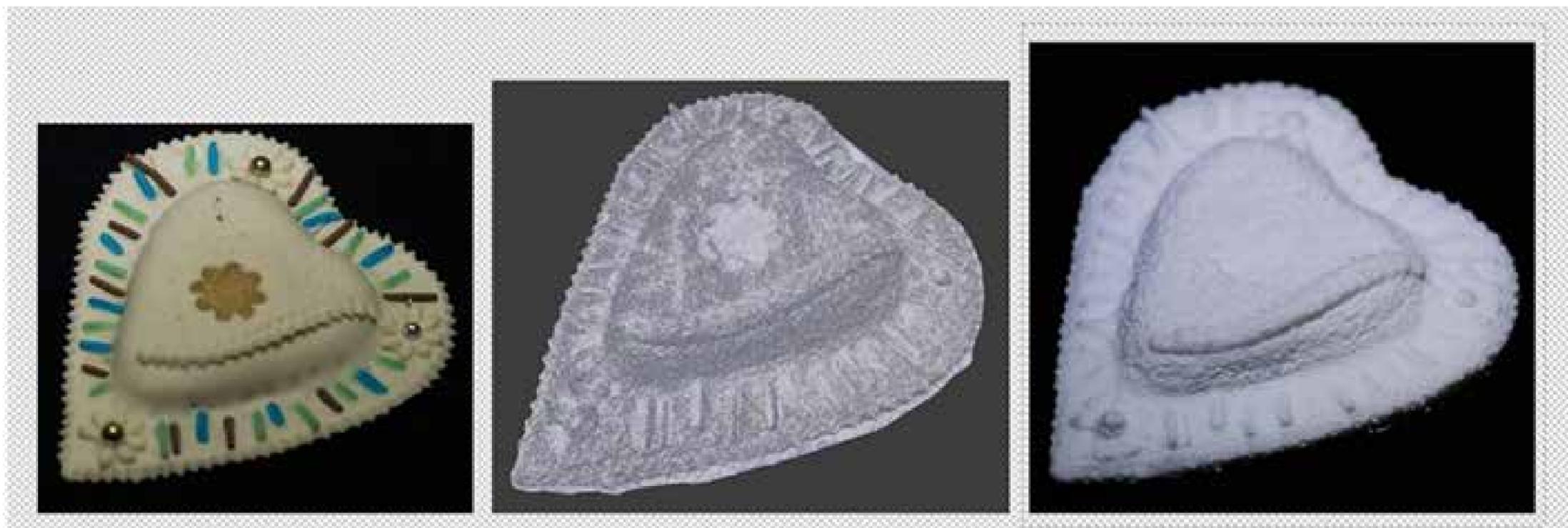
RILIEVO FOTOGRAFICO OGGETTO



Ogni oggetto preso in esame è stato rilevato fotograficamente in tutte le sue parti. Dopo di che attraverso un software apposito è stato creato il modello 3d dell'oggetto.

Il modello 3d prima di essere stampato è stato corretto e post-prodotto.

OGGETTO REALE, SCANSIONE, OGGETTO STAMPATO





Decontestualizzazione Partecipata n# 12

Coros: dolce tradizionale Sardo.
Stampa poliammide a dimensioni maggiori.
Provenienza: Porto Torres (Sardegna)
Autore: Maria Nieddu

N# like: 6

Decontestualizzazione Partecipata n# 7

Omini su bocchette in metallo.
Stampa poliammide a dimensioni maggiori.
Provenienza: Biennale di Venezia Architettura 2014 -Effimero: or the postmodern italian condition-
Autore: La-Catherine Szacka

N# like: 4

Decontestualizzazione Partecipata n# 4

Lampada alogena.
Stampa poliammide a dimensioni ridotte.
Provenienza: Biennale di Venezia Architettura 2014 -ricambio lampada di manutenzione-
Autore: sconosciuto

N# like: 7

SINGOLARITÀ GRAVITAZIONALE

(non ancora realizzata)

Installazione a dimensioni variabili.

Aspirapolvere, sacco immondizia nero, interruttore temporizzato, pietre.

L'installazione è composta da due aspirapolveri e un sacco nero in plastica dove all'interno sono riposti dei massi di varie grandezze e materiali.

L'installazione è temporizzata e attraverso un interruttore a tempo che attiverà prima un'aspirapolvere e poi l'altra.

Una delle aspirapolveri ha il compito di gonfiare il sacco, l'altra, dopo un tempo prestabilito, di portare l'interno del sacco sotto vuoto.

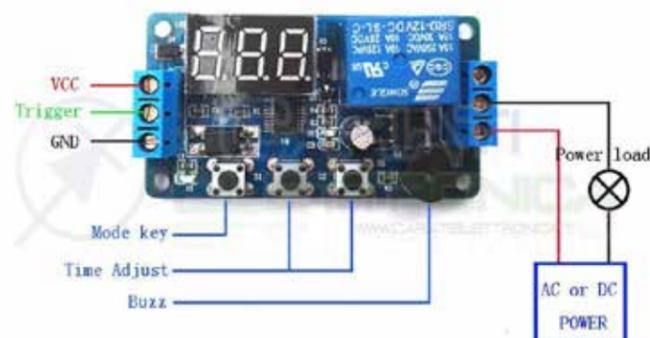
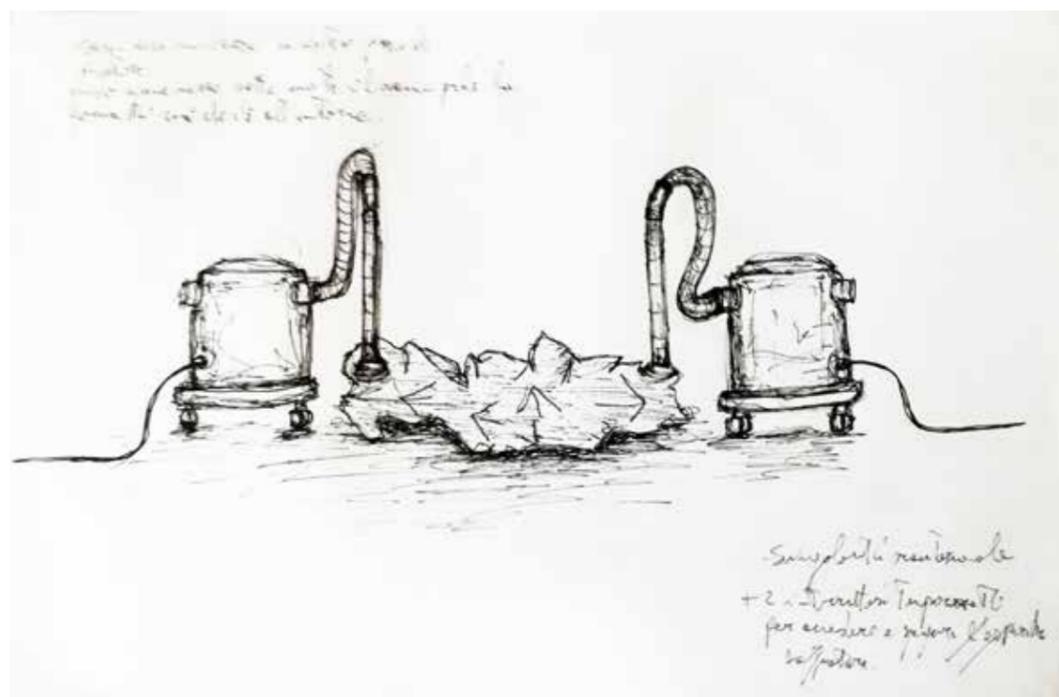
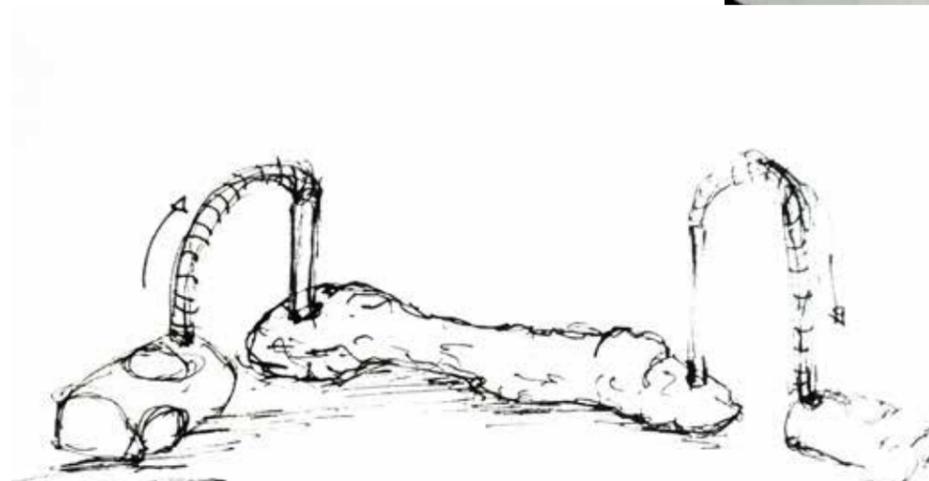
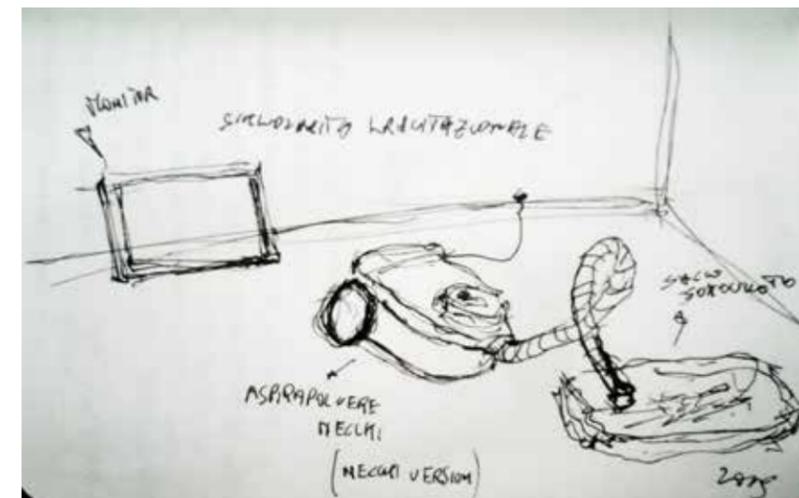
La Singolarità Gravitazionale è un preciso punto all'interno di un buco nero.

Il lavoro, rispetto al sistema di riferimento, crea uno spostamento concettuale sulla base della teoria scientifica supponendo in modo quasi naif quello che potrebbe esserci sul lato opposto di una singolarità e più in generale dietro un buco nero: un'aspirapolvere.

Singularità Gravitazionale

È un punto in cui la curvatura dello spaziotempo tende verso un valore infinito. Secondo alcune teorie fisiche sull'origine dell'universo, l'universo stesso potrebbe avere avuto inizio con una singolarità gravitazionale, il Big Bang, e potrebbe finire con essa, il Big Crunch.

Fonte: Wikipedia

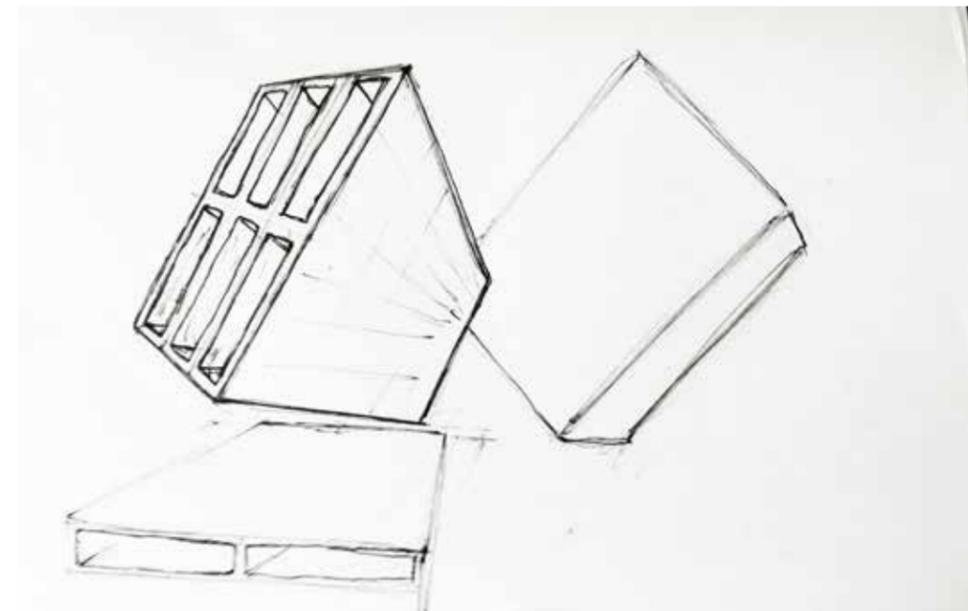
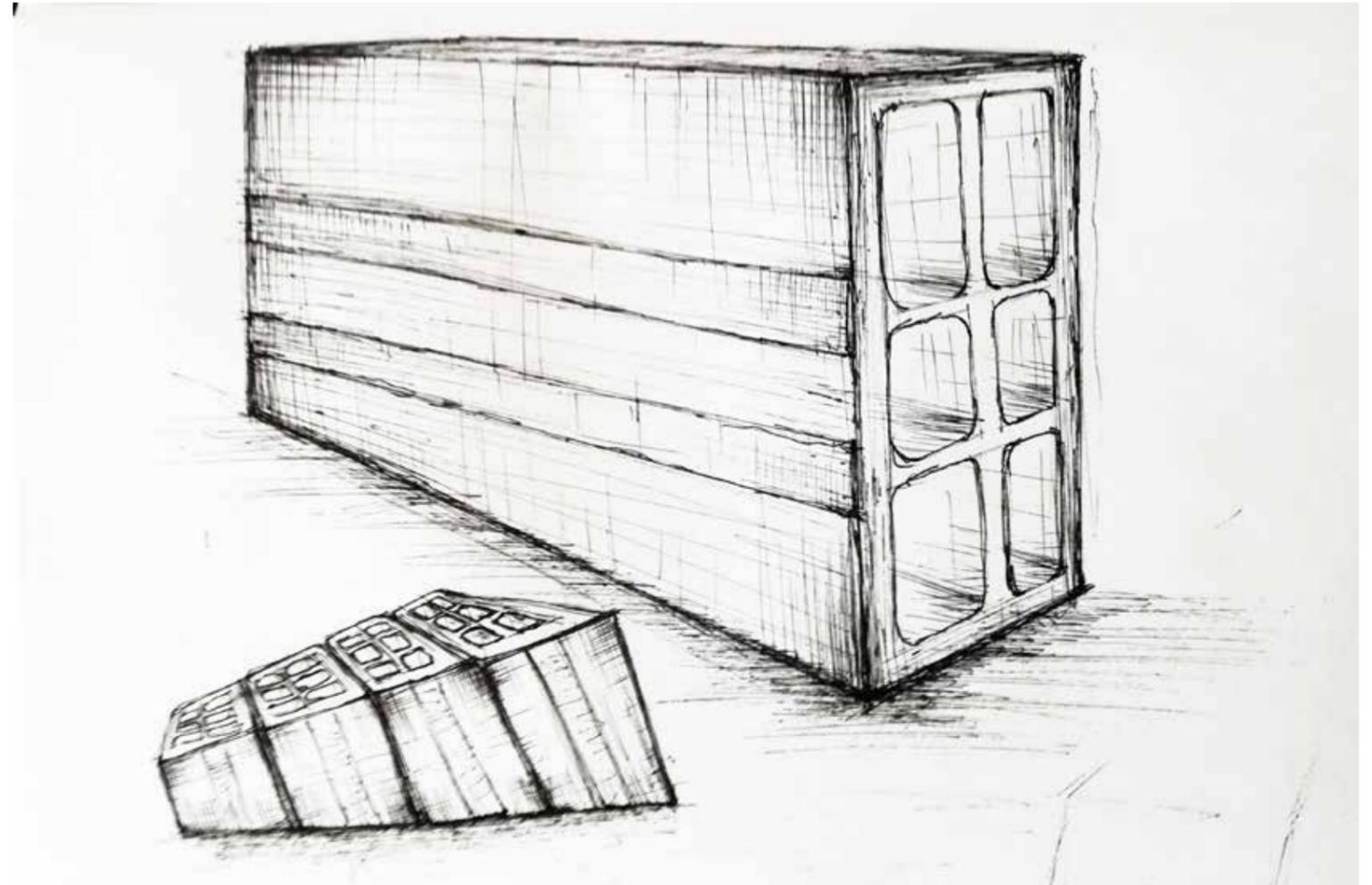


SENZA TITOLO “elogio al mattone forato“ (non ancora realizzata)

Installazione a dimensioni variabili.
Mattoni forati.

Elementi in laterizio di tipo leggero e forati che vengono posati sia in orizzontale che in verticale.
I mattoni pieni sono quelli che non hanno buchi, è disuso come sostituto del mattone forato, viene utilizzato per le ristrutturazioni dei edifici classici o pareti portanti.

Fonte Wikipedia



B I O

Riccardo Muroli 1980 nato a Sassari vive e lavora a Torino.

Si definisce un artista multimediale.

Le tecnologie sono utensili utilizzati in modi differenti a seconda del tipo e di discorso affrontato.

...”Mi trovo molto spesso a lavorare con media diversi quali video, installazioni e creazioni fisiche di oggetti e oggetti stessi”...

Lo spazio, le dimensioni, il tempo sono principi che stratificano e sedimentano all'interno delle sue opere dove il senso è solo un pretesto per il processo.

Email: riccardo.muroli@ricubic.com

I S T R U Z I O N E

2011 Laurea triennale Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione, Politecnico di Torino

2010 Stage presso Panspermia, [Marce-li Antunez Roca](#), Barcellona

2008 Diploma di laurea in Scultura, Accademia di Belle Arti di Sassari

M O S T R E

2017: “Concerto per Ventole in Settima minore” IX Biennale di Soncino a Marco
Curata da: Associazione Culturale QUARTIERE 3.

2017: “010” official selection [Festival Miden](#), Now & After CCI Fabrika Moscow
Curated: Now & After, Gioula Papadopoulou.

2017: “010” official selection [Visualcontainer](#) Short Film Festival Ca' Foscari Venezia
Curated: Short Film Festival Ca' Foscari, Alessandra Arnò.

2016: [Festival Over The Real](#), Viareggio.

Selezione video: Visualcontainer ITALIAN VIDEOART PLATFORM.

2016: [FLASHFORWARD #9](#), Milano, [.BOX].

Selezione video: Visualcontainer ITALIAN VIDEOART PLATFORM.

2016: [Ibrida Festival](#), Forlì.

Selezione video: Visualcontainer ITALIAN VIDEOART PLATFORM.

2016: [SENSITIVE AND DIGITAL SCAPES - 8°](#) Contempo, Varna, Bulgaria.

Selezione video: Visualcontainer ITALIAN VIDEOART PLATFORM.

2016: PARKLIVE, Formigine, Modena.

Selezione video: Visualcontainer ITALIAN VIDEOART PLATFORM.

2015: Mostra collettiva “[DARKKAMMER](#)” Exma Cagliari.

Curatori: Efsio Carbone, Roberta Vanali.

2014: Mostra personale “Dimensioni Extra” Ex Palazzo Enel a cura di [BiBox Art Space](#) (Biella).

Curatrice: Irene Finiguerra.

2014 [www.undo.net/2video](#), a cura di Andrea Ferri

2014: Installazione LISIRI pbrane all'interno del festival [Differenti Sensazioni](#) 18-21 settembre 2014 Biella.
A cura di BiBox Art Space (Biella).

2014: Mostra personale “Libro Bianco” allo [SPAZIO \(IN\)VISIBILE](#) - CAGLIARI.

Curatori: Roberta Vanali, Efsio Carbone.

2014: IV tappa del Premio BABEL mostra collettiva al TRIBU MUSEO CIUSA - NUORO.

Curatori: Roberta Vanali, Efsio Carbone.

2013: III tappa del Premio BABEL mostra collettiva alla STAZIONE DELL'ARTE ULASSAI (Museo di Maria Lai) - OGLIASTRA.

Curatori: Roberta Vanali, Efsio Carbone.

2013: II tappa del Premio Babel mostra Collettiva alla PINACOTECA COMUNALE “CARLO CONTINI” - ORISTANO.

Curatori: Roberta Vanali, Efsio Carbone.

2013: I tappa del Premio Babel Collettiva al CENTRO COMUNALE D' ARTE E CULTURA “IL GHETTO” - CAGLIARI.

Curatori: Roberta Vanali, Efsio Carbone.

2013: Vince il concorso Festival Video Art Miden con il video “LISIRI” 2013.

Curatore: Gioula Papadopoulou.

2013: Vincitore per la sezione Installazione del “Premio Babel” con l'opera w.i.p. “Simulatore Volumetrico” 2008-2013.

Curatori: Efsio Carbone, Roberta Vanali.

2013: Selezionato per la collettiva VII BIENNALE DI SONCINO, a Marco con l'opera w.i.p. “Simulatore Volumetrico” 2008-2013.

Curatori: Angelo Barbisotti, Giacomo Stringhini Ciboldi, Natalia Vecchia.

2010 Vincitore del concorso “X Biennale di Grafica e Arti”, Castelleone.

Curatori: Angelo Barbisotti, Giacomo Stringhini Ciboldi, Natalia Vecchia.

2009 Vincitore del concorso “ZooArt”, Giardini Fresia, Cuneo.

Curatori: Curatori: Domenico Oliviero, Michela Giuggia.

2006 Partecipa con il gruppo “ID4” alla mostra indetta dal Conservatorio di Sassari Luigi Canepa per l'anniversario della morte di Mozart, con l'installazione “Poetica dei Frattali”.

Curatori: Maria Cristina De Amicis, Riccardo Dapelo, coordinatrice Alessandra Porfidia.

2005 Finalista del concorso “Premio Nazionale delle Arti 2005”, indetto dal Ministero Dell'Alta Formazione Artistica e Musicale.

Curatori: Ennio Calabria, Daniela Fonti, Vincenzo Gaitaniello, Domenico Guzzi, Franco Mulas, Maurizio Morgantini, Sergio Pininfarina, Gianni Quaranta, Alessandro Romanini Stefano Salvi, Massimo Vitali.

R E S I D E N Z E

Dicembre 2013 - giugno 2014

Selezionato in collaborazione con la compagnia “Senza Confini di Pelle” per il [Métamorphoses](#) - EU project 2012-2014, progetto finanziato condotto da La Briqueterie-CDC du Val-de-Marne, in collaborazione con Les Brigittines- Centre d'Art contemporain (Belgio) e Centrum Kultury Zamek (Polonia).

Aprile 2013

Selezionato da Alcotra Innovation progetto Europeo Italia-Francia e da EPCC Cite' du design- E'cole superieure d'art et design per partecipare alla residenza d'artista “LIVING LAB” sperimentazione al museo La Houille Blanche, Grenoble.

Progetto cofinanziato dalla Comunità Europea.

mail:..... riccardo.muroni@ricubic.com
skype:..... ricubic
web:..... www.ricubic.com
facebook:..... <https://www.facebook.com/ricubic>
vimeo:..... <https://vimeo.com/user5313954>