

iNET interat
tivjtain
rete

HUB

**snodi dell'
interaction**

08 MARZO — 29 APRILE 2007

design

10.0

HUB 10.1 — **MARCEL.LÍ ANTÚNEZ ROCA: INTERATTIVITÀ FURIOSA**
Mostra a cura di Emma Zanella, Vittoria Broggin, Claudio Prati

PROTOMEMBRANA

Performance di Marceli Antunez Roca

CORPI ESTESI

Seminario a cura di Carlo Infante

HUB 10.2 — **IN-CHAT: COSTELLARE IN RETE**
Installazione intercomunicativa a cura di Marcello Mazzella / Digart

HUB 10.3 — **IPOINT: INTRO**
Visualizzazione a cura di ekidna.it

CIVICA GALLERIA D'ARTE MODERNA DI GALLARATE /
TEATRO DEL POPOLO / TEATRO CONDOMINIO
— Gallarate (Va)

La sperimentazione e l'esplorazione della tecnologia digitale da parte di artisti pionieri ha favorito l'apertura di nuovi mondi e nuove forme di comunicazione attivando una ridefinizione continua di linguaggi e di proposte.

Estendere le proprie capacità e i propri limiti, esplorando universi extra-ordinari sono azioni che hanno un impatto notevole sulla comprensione dell'universo socio-culturale. Considerare la tecnologia come uno strumento d'indagine è come utilizzare una nuova forma di energia in grado di sviluppare risultati imprevedibili e sorprendenti.

La decima tappa di **INnet** segna un momento decisivo del progetto perché chiude il ciclo dei workshop ed apre la fase degli eventi conclusivi che permetteranno il realizzarsi delle finalità del progetto. Questi tre ultimi appuntamenti intitolati **HUB : snodi dell'interaction design**, daranno modo di completare la documentazione e la presentazione delle personalità artistiche più importanti ed originali della scena digitale, di alimentare ulteriormente il dibattito teorico sugli elementi costitutivi dell' "interaction design" e di offrire ai partecipanti selezionati la possibilità di esporre le opere interattive ideate nel corso dei laboratori.

Alla **GAM**, Galleria di Arte Moderna di Gallarate viene dedicato un ampio spazio ad uno dei più significativi ed eclettici pionieri della sperimentazione performativa ed artistica contemporanea: Marcel.lí Antúnez Roca, che attraverso l'interattività, nel nome di una vera e propria "furia creativa", si è spinto decisamente oltre le metodologie e le tecniche conosciute.

Oltre alla mostra intitolata **Interattività furiosa: Pre-interattività e sistemurgia** che offre un'antologia delle installazioni più celebri dell'artista (tra cui anche l'inedito disegno murale interattivo **DMD**), e alla performance **Protomembrana**, ultimo spettacolo/conferenza di Marcel.lí, l'8 marzo è stato organizzato il seminario **Corpi estesi**, dedicato alla "sistemurgia" di Antúnez Roca e al dibattito sui performing media e sul rapporto corpo-macchina nell'arte contemporanea. Intervengono, coordinati da Carlo Infante, alcuni tra i nomi più significativi nell'ambito dell'arte e dei nuovi media.

All'interno della Galleria, per illustrare e sperimentare le varie articolazioni e finalità del progetto, si è realizzato uno spazio intercomunicativo definito **IN-chat: costellare in rete** (www.costellazioni.info). Ideato e curato da DIGART / Marcello Mazzella in collaborazione con i due promotori del Progetto INnet, IN-chat rappresenta un primo snodo nella rete virtuale che INnet intende creare tra i centri di ricerca, i laboratori e gli artisti intervenuti durante i workshop e le conferenze dei tre anni del progetto.

Nel corso della mostra verrà presentata una prima visualizzazione dei punti informativi on e off line sui nuovi media interattivi applicati all'arte ed alla comunicazione, denominati **iPOINT**, che andranno a costituire l'archivio del Progetto INnet.

Questa fase conclusiva di INnet, rappresenta l'occasione per inserire nella rete concettuale dell'intero progetto i diversi snodi "epistemologici", definiti **HUB 10.0 / 11.0 / 12.0** in cui s'intersecano gli ambiti dell'arte, del performing media e del dibattito antropologico, nella direzione di un interaction design verso cui far convergere le energie creative capaci d'interpretare il prossimo futuro.

10.1
HUB

**marcel.lí
antúñez roca**

08:03-29:04:07

**giovedì
08:03:07**

alle
10.00

**MARCEL.LÍ ANTÚNEZ ROCA.
INTERATTIVITÀ FURIOSA.
PRE-INTERATTIVITÀ
E SISTEMATURGIA**

anteprima alla stampa della
mostra alla presenza dell'artista

Civica Galleria d'Arte Moderna
di Gallarate

Viale Milano 21, 21013 Gallarate (VA)
Tel 0331.791266
eventi@gam.gallarate.va.it
www.gam.gallarate.va.it

dalle-alle
**14.00
18.00**

INNET / CORPI ESTESI

seminario coordinato da Carlo Infante

con:

Marcel.lí Antúñez Roca, Claudio Prati,
Ariella Vidach, Pier Luigi Capucci,
Antonio Caronia, Teresa Macrì,
Gabriele Perretta, Tommaso Trini.

Ingresso gratuito

Sala conferenze Teatro Condominio
Vittorio Gassman

Via Sironi 5, 21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331.784140

alle
18.30

**MARCEL.LÍ ANTÚNEZ ROCA.
INTERATTIVITÀ FURIOSA.
PRE-INTERATTIVITÀ
E SISTEMATURGIA**

Inaugurazione della mostra

INNET HUB 10.2 :

IN-CHAT - COSTELLARE IN RETE

Inaugurazione e apertura
collegamenti

INNET HUB 10.3 :
IPOINT INTRO

Civica Galleria d'Arte Moderna
di Gallarate

**venerdì
09:03:07**

alle
21.00

PROTOMEMBRANA

Performance di Marcel.lí
Antunez Roca

Ingresso gratuito

Teatro del Popolo

Via Palestro 5, 21013 Gallarate (VA)
Prenotazioni: Tel. 0331.784140

**sabato
10:03:07**

dalle-alle
**10.00
12.00**

VISITA GUIDATA

condotta da Marcel.lí Antúñez Roca

Ingresso gratuito

Prenotazione obbligatoria (tel 0331.791266)

Civica Galleria d'Arte Moderna
di Gallarate

10.1
HUB

**corpi es
tesi**

08:03:07

Le tecnologie da sempre estendono le proprietà del corpo e della mente. In questa estensione non c'è solo un valore funzionale, ma una scommessa antropologica che fa riflettere su come i sistemi della ricerca artistica e della performance siano da sempre determinanti per stabilire la misura umana delle tecnologie.

Se la tecnologia alfabetica ha segnato con le sue "protesi cognitive" secoli d'evoluzione, oggi le nuove forme dell'interaction design pongono in essere l'urgenza delle interazioni possibili tra corpi e sistemi digitali.

Corpo, Schermo, Sinestesia, Interaction Design, Sistematurgia, Performing Media, Mutazione sono alcune delle parole chiave (TAG) su cui si svilupperà la riflessione, che si estenderà anche in un instant blog proiettato durante il seminario.

dalle-alle

14.00

18.00

Coordina:

— **CARLO INFANTE** (libero docente di Performing Media)

Introducono:

— **CLAUDIO PRATI** (artista mixed media) — **ARIELLA VIDACH** (coreografa)

— **MARCEL.LI ANTÚNEZ ROCA** (artista)

Intervengono:

— **PIER LUIGI CAPUCCI** (docente di Produzione Multimediale, Università di Bologna) — **ANTONIO CARONIA** (docente di Antropologia e Comunicazione Accademia di Belle Arti di Brera) — **TERESA MACRÌ** (Critico d'arte) — **GABRIELE PERRETTA** (docente di Storia e teoria della critica all'Università di Paris IV) — **TOMMASO TRINI** (Critico d'arte)

TEATRO CONDOMINIO VITTORIO GASSMAN

sala conferenze

Gallarate (Va)

10.2 HUB

IN-CHAT costella re in rete

08:03-29:04:07

di Digart/Marcello Mazzella in collaborazione
con Avventure in Elicottero Prodotti & Ariella Vidach - AIEP

A partire dagli anni ottanta coi pionieri della network art (Fred Forest, Roy Ascot, Kit Lalloway, Nam June Paik), passando attraverso tecnologie più recenti (internet, blog, forum) e arrivando alle chat-rooms, si sono sviluppate nuove forme d'arte, aperte e interattive, che si caratterizzano come fenomeni social-antropologici per l'enorme diffusione dello strumento tecnologico, ormai vero strumento di massa.

Come afferma Mario Costa, in questo tipo di "Communication Art", l'artista perde il controllo esclusivo sul lavoro, per dar luogo ad un processo di arte collettiva in cui il completamento dell'opera avviene nel momento stesso in cui lo spettatore, o altri partecipanti, interagiscono con essa, a prescindere da dove essi si trovino; basta che siano collegati alla rete per poterne modificare man mano sia i contenuti che la forma.

In sostanza, non ha importanza cosa si comunica, ma la comunicazione stessa.

IN-chat, ideato e realizzato da DIGART/Marcello Mazzella con i promotori del Progetto INNet, si inserisce in questo scenario come installazione di communication art, in cui è la chat stessa a rappresentare l'opera d'arte con cui interagire.

IN-chat inter-vista ricercatori, artisti, studiosi di nuovi media, critici, filosofi e semplici passanti per chiedere di dare un senso a quella che ormai è una diffusa pratica sociale, e cioè il

perpetuo connettersi peer to peer nell'universo della rete.

Un software appositamente realizzato sul sito:

www.costellazioni.info

consentirà agli utenti di videochattare e dialogare in tempo reale.

Consultando il programma delle "connessioni speciali", chiunque lo desideri potrà entrare e dialogare con ricercatori e artisti che metteranno a disposizione il loro sapere e presenteranno i loro ultimi progetti.

PARTECIPANTI — Domenico Vicinanza (musicista) Ginevra, SVIZZERA — Danilo Sabato (programmatore) Salerno, ITALIA — Alberto Mori (poeta) Crema, ITALIA — Riccardo Notte (critico d'arte e teorico dei nuovi media) Milano/Napoli, ITALIA — Tommaso Trini (teorico ed esperto dei nuovi media — critico d'arte) Milano, ITALIA — Vincenzo Cuomo (filosofo e teorico nuovi media) Napoli, ITALIA — CYGEN Chris Helmbrecht (società informatica) Mosca, RUSSIA — Giane Uberti (musicista) Vailate (CR), ITALIA — Domenico Resmini (fotografo) Vailate (CR) ITALIA — Lee Songe (Film Maker) New York, USA — Adrienne Wortzel (artista) New York, USA — Galleria Dieci.Due, Milano ITALIA — Galleria Franco Riccardo, Napoli ITALIA — Ariella Vidach (danzatrice / coreografa) Milano, ITALIA — Florence Corin (Moutin.org) BELGIO — Christopher Lindinger; Klaus Obermaier (FutureLab) Linz, AUSTRIA — Christian Ziegler (ZKM)

Krlsrue, GERMANIA — Daniel Schorno (Centro Steim) Amsterdam, OLANDA — Roberto Sagoleo e Antonio Camurri (InfoMus Lab / DIST) Genova, ITALIA — Ennio Bertrand (artista) Milano, ITALIA — Carlo Infante (libero docente performing media) Torino, ITALIA — Claudio Sinatti (musicista) Milano, ITALIA — Paolo Solcia (sound e video design) Milano, ITALIA — Massimo Cittadini (artista) La Spezia, ITALIA — Giovanni Cospito (Conservatorio Verdi) Como, ITALIA — Stefano Delle Monache (Volumi) Como, ITALIA — Otolab Milano, ITALIA — Riccardo Mazza (Interactive Sound) ITALIA — Orf Quarenghi (sviluppatore) Palazzago (BG), ITALIA — Limiteazero Milano ITALIA — Mario Canali (artista) Milano, ITALIA — Dimitris Kozaris, (video artista) Milano, ITALIA — Francesco Quarto (HUB) Napoli, ITALIA — Diana Carulli (artist) New York, USA.

— LIVE EVENTS presso CIVICA GALLERIA D'ARTE MODERNA DI GALLARATE
— ON LINE EVENTS su Internet sul sito www.costellazioni.info

Collegamenti realizzati prevalentemente su www.costellazioni.info con tecnologia flash server. Altri software utilizzati: Skype, MSN.

10.3 HUB iPOINT

intro

CIVICA GALLERIA D'ARTE MODERNA
Gallarate (Va)



Tra gli obiettivi principali del Progetto INnet c'è la creazione di una rete di scambio e di cooperazione tra centri di ricerca, istituzioni e associazioni pubbliche e private che verrà realizzata tramite la realizzazione di punti informativi on e off line chiamati iPOINT.

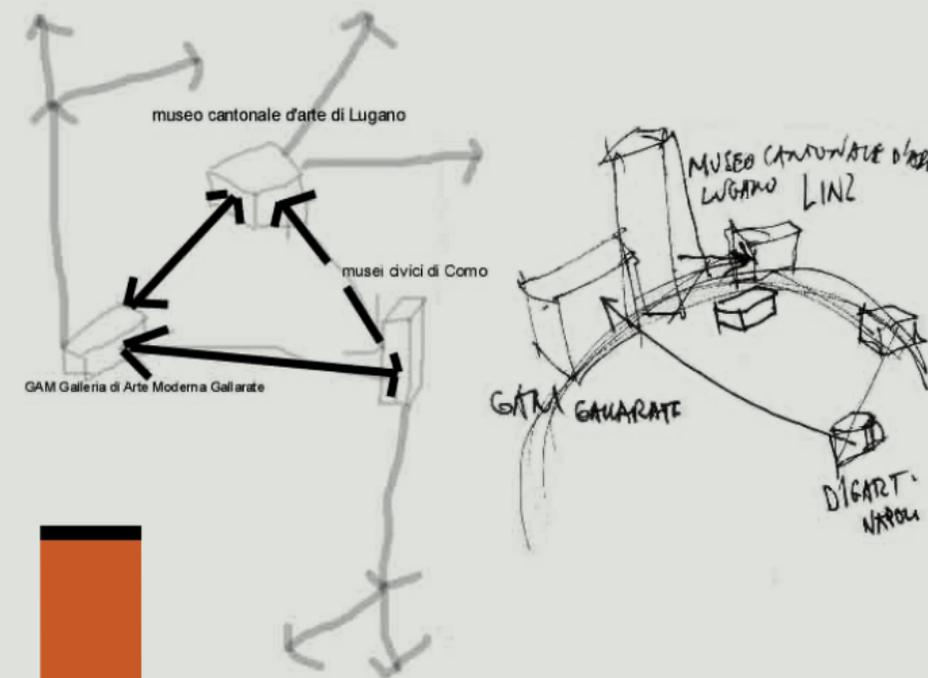
Gli iPOINT saranno infatti installati nelle sedi dei partner coinvolti mantenendo le connessioni con la rete internazionale di istituzioni che si occupano di arte contemporanea e di nuove tecnologie.

INnet intende collegare in una rete fertile di scambi le realtà che già si sono dimostrate sensibili all'arte interattiva, come la Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate, il polo fieristico Ticino Informatica di Lugano, la direzione dei Musei Civici - Pinacoteca e Villa Olmo Como, il Museo Cantonale d'Arte di Lugano e i network internazionali che si occupano di nuovi media.

iPOINT è anche archivio documentativo di INnet.

Il progetto prevede infatti l'inserimento nel database che costituisce il cuore di iPOINT, di tutto il materiale audiovisivo raccolto durante i workshop e gli eventi pubblici (laboratori, interviste e opere presentate dagli artisti e dai ricercatori invitati) che sarà strutturato in percorsi critici e inserito in una banca dati consultabile in rete e nelle varie sedi coinvolte.

In occasione del primo degli eventi conclusivi di INnet, viene presentata al pubblico una prima visualizzazione, che andrà via via arricchendosi di documenti consultabili.



INNET PROJECT

Rete di punti informativi online e offline sui nuovi media interattivi applicati all'arte e alla comunicazione.

Programma Interreg IIIA – Asse III misura 2
Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR)

INNET interat
tivitain
rete

— **PROMOTORI** Aventure in Elicottero Prodotti — Ariella Vidach AiEP

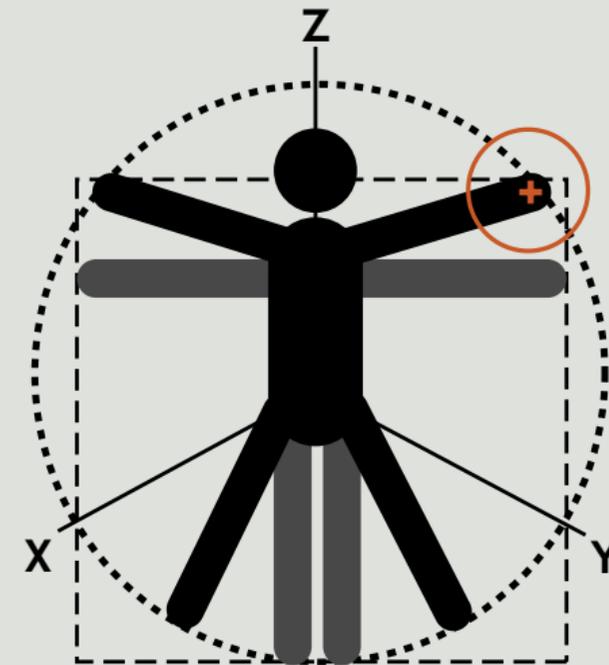
— **IN COLLABORAZIONE CON** Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate — DECS Divisione della Formazione Professionale del Cantone Ticino — Museo Cantonale d'Arte di Lugano — Musei Civici di Como — Settore Eventi ed Iniziative del Comune di Lugano — Associazione Culturale Traiettorie

— **CON IL SOSTEGNO DI** Confederazione Elvetica — Regione Lombardia — Repubblica del Cantone Ticino — Repubblica Italiana — Swiss Los - DECS Divisione Cultura — Programma Interreg IIIA – Asse III misura 2

— **PROGETTO** INnet: rete di punti informativi on e off line sui nuovi media interattivi applicati all'arte e alla comunicazione. Programma Interreg IIIA – Asse III misura 2 Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR)

— **CREDITS** Direzione artistica: Ariella Vidach e Claudio Prati — Organizzazione e comunicazione: Sara Prandoni - via Procaccini, 4 - 20154 Milano — Promozione/Coordinamento laboratori ed eventi pubblici: Francesca Telli — Tutor: Paolo Solcia, Christian Steiner — Responsabile tecnico: Gabriele Rescigno — Documentazione video: ARTdok — Grafica e web design: Domitilla Biondi, ekidna.it — Webmaster: Massimo Tobia

— **CON IL CONTRIBUTO DI** Emma Zanella e Vittoria Brogini per la mostra



WWW.INNETPROJECT.NET



Città di Lugano



AVVENTURE IN ELICOTTERO
PRODOTTI



ariella vidach AiEP

Associazione culturale AVVENTURE IN ELICOTTERO PRODOTTI

L'Associazione culturale Avventure in Elicottero Prodotti nasce nel 1988 a Lugano come centro di ricerca e di sperimentazione interdisciplinare per la produzione di arti visive multimediali.

Dall'88 a oggi il gruppo ha prodotto diversi spettacoli, ha realizzato mostre e convegni sull'arte interattiva e la computer grafica, partecipando a numerosi Festival di danza e a rassegne di videodanza.

L'Associazione è sostenuta dalla Divisione Cultura del Cantone Ticino, da Pro Helvetia e dalla Città di Lugano.

Associazione culturale ARIELLA VIDACH – AiEP

L'Associazione culturale Ariella Vidach – AiEP viene creata nel 1996 a Milano e si occupa della ricerca nell'ambito delle nuove tecnologie applicate alla danza contemporanea, sperimentando sul palcoscenico sistemi sempre più sofisticati e facendo conoscere le potenzialità artistiche offerte dai nuovi software interattivi attraverso l'organizzazione di convegni, mostre, conferenze, incontri e dibattiti.

L'Associazione Ariella Vidach – AiEP è sostenuta dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, dalla Regione Lombardia, dal Comune di Milano e dalla Provincia di Milano.



Avventure in Elicottero Prodotti

via Rava 6,
CH-6974 Aldesago (Svizzera)

tel/fax+41 091 9710232
info@aiiep.org

www.aiiep.org

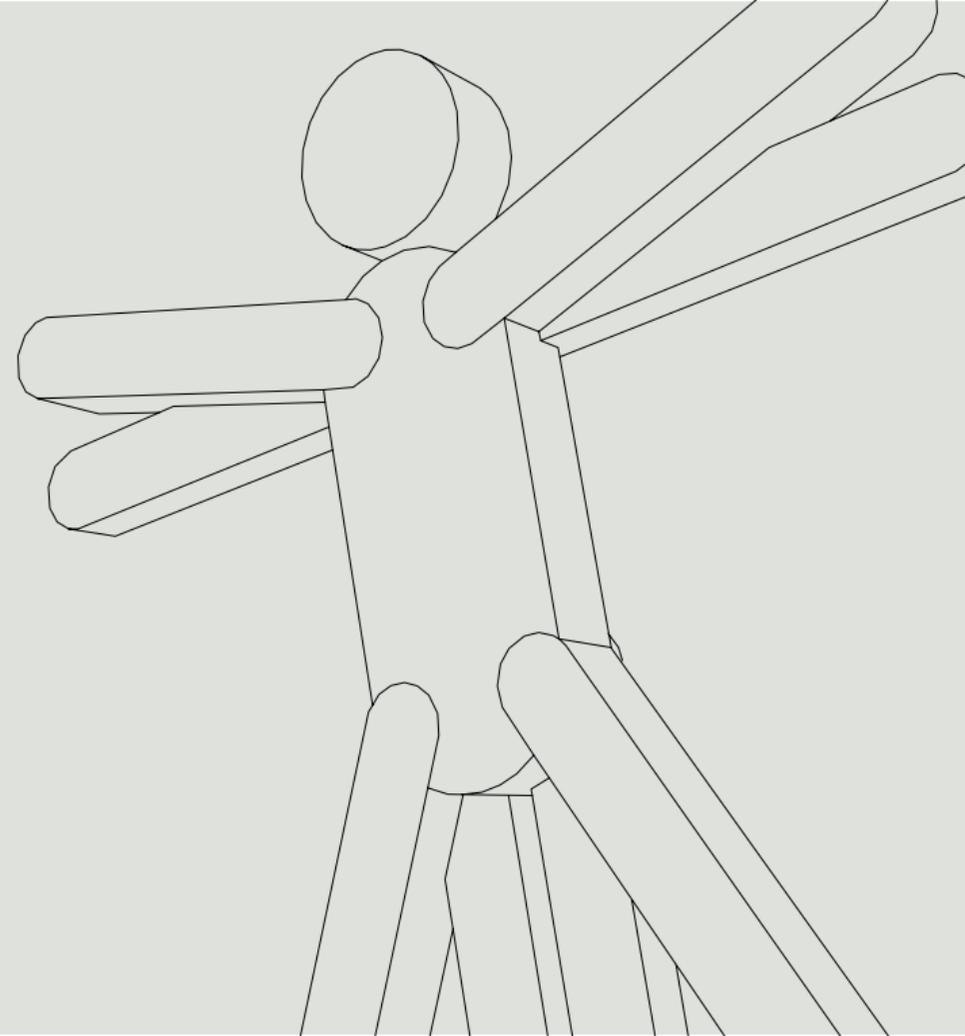
ariella vidach AiEP

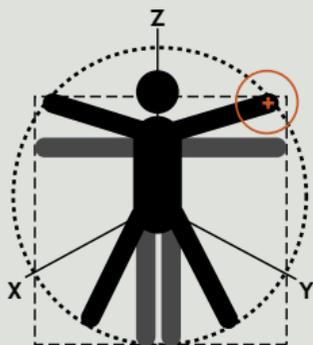
Ariella Vidach - AiEP
associazione culturale

via Procaccini 4,
20154 Milano (Italia)

tel. fax +39 02 3450996
info@didstudio.org

www.didstudio.org





INNET interattività in rete

Rete di punti informativi online e offline sui nuovi media interattivi applicati all'arte e alla comunicazione.

Programma Interreg IIIA – Asse III misura 2
Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR)

Il progetto INnet, promosso dalle associazioni culturali Avventure in Elicottero Prodotti (Lugano) e Ariella Vidach - AiEP (Milano) e sostenuto dal Programma Interreg IIIA, intende creare una connessione tra i centri di ricerca internazionali e le più importanti realtà operanti nel settore delle nuove tecnologie digitali interattive. Attraverso lo svolgimento di un programma triennale (2004-2006) di eventi pubblici e workshop teorico-pratici introduttivi all'uso di programmi informatici e sistemi interattivi, si vuole portare a conoscenza di un pubblico più ampio le metodologie "applicative" sviluppate dalla ricerca.

Conoscere, testare e applicare l'interattività a diretto contatto con chi l'ha ideata permette di acquisire, attraverso un approccio personale, informazioni di alto valore relative a programmi ancora poco conosciuti. Forte dell'interesse che le nuove generazioni stanno dimostrando verso l'informatica e la multimedialità, il Progetto INnet intende incoraggiare l'elaborazione di originali metodologie produttive e favorire la formazione di nuove competenze professionali nel settore dei media digitali.

Gli obiettivi principali del Progetto riguardano:

- la realizzazione di punti informativi, definiti IPOINT, volti a creare una rete di scambio e di cooperazione continua tra centri di ricerca, istituzioni e associazioni sia pubbliche che private;
- la creazione di una mostra-evento conclusiva e itinerante (Como, Gallarate, Lugano, Milano) con installazioni e performance interattive;
- la produzione di un DVD documentativo del Progetto e la divulgazione delle metodologie applicate alla tecnologia interattiva.