



**iNET** interat  
tivitain  
rete\_\_

**HUB**

snodi dell'  
interaction  
design

10 — 13 MAGGIO 2007

**11.0**

media  
mixati



HUB11

# i media MIXATI

l'immagine tra videoarte ed interattività

- HUB 11.1 — MEDIA ARTISTS  
**WOODY & STEINA VASULKA**  
Retrospectiva video
- MAURICE BENAYOUN**  
Installazione interattiva SO.SO.SO  
Retrospectiva video
- HUB 11.2 — IPOINT  
Videoantologie
- HUB 11.3 — INnet\_LAB  
Installazioni interattive  
dei partecipanti ai laboratori INnet
- HUB 11.4 — IN-MAGINA  
Seminario-tavola rotonda

L'undicesimo evento del Progetto INnet - interattività in rete presenta uno degli aspetti più significativi delle mutazioni estetiche avvenute nella sperimentazione artistica degli ultimi quindici anni: il passaggio dalla tecnologia elettronica a quella digitale in un percorso che dal video giunge ai nuovi media interattivi (computer graphic, realtà virtuale e Internet).

L'evento offre una retrospectiva video dedicata ai Vasulka, artisti americani che con Nam June Paik hanno dato inizio alla videoarte, ed un'installazione di realtà virtuale di Maurice Benayoun, intitolata SO.SO.SO. (Somebody Somewhere, Some time) completata da un'antologia delle opere dell'artista realizzate in computer animation.

Al Museo Cantonale d'Arte di Lugano saranno presentate anche le installazioni interattive realizzate durante i laboratori INnet\_LAB dai giovani partecipanti selezionati dal Progetto. Sarà inoltre consultabile una forma prototipale dell' IPOINT, punto informativo on e off line sui nuovi media interattivi applicati all'arte ed alla comunicazione, che metterà a disposizione una serie di videoantologie significative nell'ambito della sperimentazione multimediale.

In collaborazione con INPUT 2007, sabato 12 maggio avrà luogo il seminario/tavola rotonda IN-magina, dedicato al rapporto tra televisione e nuovi media e al ruolo dell'immagine nella sperimentazione video ed in quella digitale interattiva. Oltre ai Vasulka e a Maurice Benayoun, intervengono Marco Meier (SSR), Maria Pallier (Televisione Nazionale Spagnola), Gary Danner e Elisa Rose (Station Rose) ed due personalità significative nell'ambito dell'arte interattiva italiana: Paolo Rosa (Studio Azzurro) e Romano Fattorossi (Invideo festival). La tavola rotonda sarà coordinata da Claudio Prati, Maria Grazia Mattei e Conny Voester.

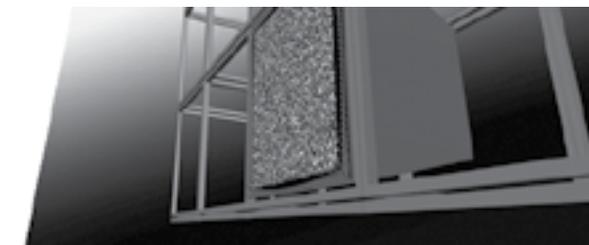
## 11.1 HUB

### WOODY & STEINA vasulka

INTERATTIVITÀ INTERNA  
Retrospectiva video

Pionieri della sperimentazione elettronica basata sul feed-back video e l'interazione diretta tra suoni e immagini, con pochi altri grandi autori rappresentano un punto di riferimento nel percorso che partendo dalla videoarte si estende fino alla computer-image e alle esperienze di interattività o di realtà virtuale. Nel 1971 fondano a New York The Kitchen, collettivo artistico non-profit che ha ospitato negli anni alcuni tra i più importanti artisti nell'ambito della videoarte e delle arti performative, favorendo lo scambio e la diffusione di nuove sperimentazioni; oggi è riconosciuto a livello internazionale per l'attenzione rivolta ai giovani artisti.

I Vasulka sono stati membri del Media Study di Buffalo, un centro creato per diffondere la conoscenza dei media, in particolare fotografia, film, video e musica e incoraggiare l'esplorazione delle possibilità dell'arte elettronica e computerizzata. La retrospectiva "Interattività Interna", curata in collaborazione con gli artisti stessi, presenta una selezione di opere "storiche" che in vario modo toccano uno degli aspetti più interessanti del design interattivo: il rapporto tra immagine, suono e movimento.



### MAURICE benayoun

SO.SO.SO  
Installazione interattiva / Retrospectiva video

Dal 1980 Maurice Benayoun sperimenta le potenzialità dell'immagine digitale sviluppando in modo articolato le ricerche sull'incidenza che hanno la realtà virtuale e l'interattività sulle nuove forme di scrittura multimediale. Con la casa di produzione ZA ha realizzato la serie televisiva in computer animation intitolata "les Quarxs", che costituisce una tappa importante nella storia dello sviluppo delle immagini di sintesi. Con il suo progetto AME (Après Musée Explorable), ha dato inizio ad una riflessione relativa all'inserimento della realtà virtuale nell'ambito della creazione artistica realizzando fino ad oggi numerose installazioni interattive e di realtà virtuale nei musei di tutto il mondo. Benayoun, attraverso le sue opere è riuscito a sintetizzare ed a rappresentare la mutazione introdotta dal digitale: ciò che cambia veramente nell'opera d'arte è il ruolo che il fruitore assume nel processo dell'interagire e il rapporto che crea con l'immagine. Nella creazione di immagini virtuali la semplice riproduzione della realtà non basta; si deve essere capaci di creare nuovi universi nei quali collocare le immagini stesse. Questi universi, però, acquistano vero significato solo nel momento in cui sono fruiti, visti: è il rapporto con lo spettatore che attribuisce significato all'opera.

# SO.SO.SO

somebody, somewhere, some time

Indossando un binocolo VR l'osservatore vede una serie di panorami sferici che si riferiscono ad un momento preciso, ore 7.47 di mattina (some time), in luoghi differenti (somewhere), coinvolgendo persone che vivono condizioni differenti (somebody).

Esplorando questi quadri, l'osservatore sposta lo sguardo da un particolare all'altro, alla ricerca di un significato nell'apparente banalità della scena. Quando decide di fermarsi su un dettaglio la scena cambia. Compreso il meccanismo, l'osservatore scopre di essere egli stesso autore di una vera e propria storia che viene scritta e proiettata in tempo reale su uno schermo visibile ad un pubblico estraneo all'azione. Le stesse immagini vengono diffuse simultaneamente online attraverso internet e il percorso che i navigatori del web compiono viene scritto sullo stesso schermo. Le tracce più vecchie vengono man mano cancellate da quelle dei nuovi osservatori.

Questo procedimento viene chiamato **Collective Retinal Memory** (CRM - Memoria retinica collettiva): lo schermo diviene una sorta di lavagna dinamica su cui vengono impresse le tracce del percorso compiuto dagli osservatori, trasformandosi in esperienza collettiva, nella quale ognuno legge significati diversi. La particolarità che caratterizza il CRM è che la linearità del racconto viene continuamente sconvolta: in ogni momento un osservatore può ripercorrere una strada già percorsa da altri o ritornare, anche inconsapevolmente, sui propri passi; allo stesso modo la simultaneità dei fatti presentati contribuisce a creare una storia che non procede, che non ha inizio né fine e si svolge sempre nel presente. È chi osserva a dover dare un senso a quello che vede.



Installazione interattiva di Maurice Benayoun  
Musiche di Jean-Baptiste Barrière  
Anno di produzione: 2002-2003

# programm AMMA

— da venerdì 11:05:07 a domenica 13:05:07 | MEDIA MIXATI

Mostra di  
installazioni interattive

giovedì  
10:05:07

alle  
18.00

IN-CONTRO

Maria Grazia Mattei  
e Claudio Prati incontrano  
i Vasulka e Maurice Benayoun

alle  
19.00

OPENING

Vernissage mostra

c/o Museo Cantonale d'Arte  
Via Canova 10, Lugano

sabato  
12:05:07

dalle-alle  
15.00  
18.00

INPUT 2007

IN-MAGINA: L'IMMAGINE TRA  
VIDEOARTE ED INTERATTIVITÀ

Seminario/ tavola rotonda

coordinato da:

Maria Grazia Mattei, Claudio Prati e Conny Voester.

con interventi di:

Woody e Steina Vasulka, video artists (USA)

Maurice Benayoun, media artist (FR)

Romano Fattorossi, Invideo (IT)

Paolo Rosa, Studio Azzurro (IT)

Marco Meier, SSR (CH)

Maria Pallier, Televisione Nazionale Spagnola (ES)

Gary Danner e Elisa Rose, Station Rose (GER)

c/o Palazzo dei Congressi — Sala Blue Room  
Piazza Indipendenza 4, Lugano

Orario di apertura Mostra:  
Venerdì - Domenica: h 10-17

L'ingresso a tutti gli eventi è gratuito.

domenica  
13:05:07

dalle-alle  
14.00  
17.00

LABORATORIO INTRODUTTIVO  
PER BAMBINI

Dal video al computer: spettacolo per bambini  
MANIMALI di Paolo Solcia

c/o Museo Cantonale d'Arte  
Via Canova 10, Lugano

# 11.2 HUB

## iPOINT videoantologie

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 creazione di punti informativi on e off line chiamati iPOINT.

In questa occasione la nuova forma in progress dell' iPOINT permette di consultare, tramite quattro postazioni DVD, le antologie video degli artisti e dei centri che hanno partecipato ai laboratori di INnet.

PRIX ARS ELECTRONICA LINZ

- Cyberart mix
- Interactive art 2002-03-04

FUTURE LAB LINZ

- Christopher Lindinger
- Le ricerche interattive al Future Lab

KLAUS OBERMAIER

- Antologia di opere interattive

ZKM KARLSRUHE

- Il premio internazionale di media-art 2001  
Medienkustpreis
- Media Arte e Interazione in Germania 1980-90

CHRISTIAN ZIEGLER

- Antologia di opere interattive

STEIM

- Interactive touch at Steim 1999

DANIEL SCHORNO

- Garden of Dream - interactive pocket opera

TROIKA RANCH / MARK CONIGLIO E DAWN STOPPIELLO

- Troika Ranch: ricerca e produzione

GOLAN LEVIN

- Antologia di opere interattive

MIT/MEDIA LAB BOSTON / JOE PARADISO

- Le ricerche interattive del Media Lab e del Responsive  
Enviroments Group

TAMAS WALICZKY

- Antologia di opere interattive

MARCEL LÌ ANTUNEZ ROCA

- Antologia di opere interattive

# 11.3 HUB INnet LAB

Installazioni interattive dei partecipanti  
ai laboratori INnet

## Manimali

teatrino digitale per bambini

Ideazione, testi e performance dal vivo Paolo Solcia (IT)

In un angolo sperduto, ai confini di una galassia sconfinata, esiste un pianeta inesistente, abitato da strani e curiosi animaletti, misteriosamente mai comparsi. Sono i MANIMALI, come il manoceronte, il pappamano, il camanoleonte... Antiche tradizioni di burattini e ombre cinesi si ri-generano attraverso le nuove tecnologie di elaborazione video ed audio in tempo reale, dando vita ad animaletti fantastici, misteriosamente inesistenti. Attraverso microfono e videocamera puoi entrare a far parte dello spettacolo usando la voce ed i movimenti, per inventare sempre nuovi e sorprendenti MANIMALI. Prima e dopo la performance i bambini possono giocare con i computer sperimentando con le loro mani le elaborazioni video ed audio.

## NETCube

di Patrizia Lattuada (IT)

Prendendo ispirazione dall'analisi di Laban sui possibili movimenti in tutte le direzioni, si è voluto riproporla semplificata all'interno di uno spazio cuboide interattivo. Lo spazio scenico nel quale il visitatore-performer è inserito viene mappato dal programma di motion detection INCROM che attraverso il rilevamento dei colori, associa ad ogni movimento in un dato punto dello spazio un suono/campionamento/o brani musicali.

## RGB 400/700 NM

di Elisa Mastrofrancesco (IT) e Rosario Grieco (IT)

RGB 400/700 NM è uno spazio interattivo che permette l'incontro di più sorgenti luminose generando la massima luminosità, il colore bianco: sintesi dei tre colori primari RGB. La naturale e istintiva propensione ad avvicinarsi alla luce, è il principio da cui nasce l'installazione, che propone un ambiente sensibile alla percezione visiva e al coinvolgimento del corpo nei confronti dello schermo. Un diaframma di tela è il punto d'incontro fra più proiezioni luminose, il centro dove si innesca l'azione. Il fruitore si interpone con il suo semplice passaggio o con movimenti più articolati e ne modifica il senso in uno scambio simbolico. Questa interazione, restituisce nuove suggestioni testuali e percettive con messaggi indirizzati al fruitore, come risposta metaforica alla sua presenza.

## SPIRITUAL DE-KRYPT

di Roberto Vitalini (CH) e Dante Tanzi (IT)

SPIRITUAL DE-KRYPT mette in scena una metafora degli opposti, l'assenza e la presenza, la contemplazione e la partecipazione, legando la prima ad una cornice ambientale e la seconda alle azioni del fruitore. Se la cornice ambientale corrisponde ad uno sfondo sonoro perpetuo, il movimento prodotto dal visitatore corrisponde alla comparsa di altri eventi sonori, e l'assenza di movimento corrisponde alla loro scomparsa. In SPIRITUAL DE-KRYPT assisterete alla visione della vostra aura, mentre i suoni potranno incontrarsi o scontrarsi col vostro stato d'animo. Voi potrete assecondarli con i vostri movimenti oppure rifiutarli rimanendo completamente immobili, immergendovi in una oscurità contemplativa. Entrando in SPIRITUAL DE-KRYPT potete decidere di inibire la presenza del suono e della luce oppure di lasciarvi esistere, lasciando che il suono sia, e che la vostra immagine divenga di luce.

# 11.4 HUB

## INPUT2007: IN-magina

12:05:07

seminario-tavola rotonda condotto da:

Conny Voester, Maria Grazia Mattei, Claudio Prati

con interventi di:

- WOODY e STEINA VASULKA, video artists (USA)
- MAURICE BENAYOUN, media artist (FR)
- ROMANO FATTOROSI, direttore del Festival Invideo (IT)
- PAOLO ROSA, artista - Studio Azzurro (IT)
- MARCO MEIER, giornalista - SSR (CH)
- MARIA PALLIER, giornalista - Televisione Nazionale Spagnola (ES)
- GARY DANNER e ELISA ROSE, artisti - Station Rose (GER)

Il seminario IN-magina, organizzato in collaborazione con Input 07, è dedicato alla discussione critica sul ruolo dell'immagine nella sperimentazione artistica digitale e alle possibili interazioni tra i media. Uno degli argomenti di riflessione sarà quello indicato come "deriva iconografica", conseguenza del processo di mutazione che l'immagine ha subito a causa della massiccia diffusione delle nuove tecnologie interattive nell'arte e nella comunicazione.

La collaborazione con Input 07, organizzazione da anni impegnata a promuovere la qualità della televisione di servizio pubblico, favorirà il dibattito su interazione tra arte e mezzo televisivo e sulla convergenza dei media. Il seminario intende porre l'accento della discussione sul rapporto tra video-arte e (mass)media-arte e sulle possibilità che la televisione offre incoraggiando nuovi formati più artistici ed originali.



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 ed a rassegne di videodanza.

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

via Rava 6,  
CH-6974 Aldesago (Svizzera)

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

www.aiiep.org

ariella vidach AiEP

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.

via Procaccini 4,  
20154 Milano (Italia)

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

www.didstudio.org

CON IL SOSTEGNO DI



Città di Lugano



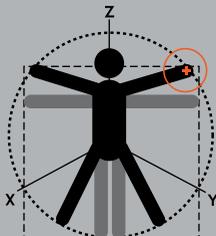
— **PROMOTORI** Avventure in Elicottero Prodotti /  
Ariella Vidach AiEP

— **IN COLLABORAZIONE CON** Museo Cantonale d'Arte  
di Lugano — Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate  
— DECS Divisione della Formazione Professionale del  
Cantone Ticino — 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  
— CITTÀ DI LUGANO — Repubblica Italiana — Swiss Los  
- DECSa Divisione Cultura — Programma Interreg IIIA

— **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



**INNET** interat  
tività 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.

[www.innetproject.net](http://www.innetproject.net)