

HUB12.0

snodi dell'interaction design



22 / 23 GIUGNO 2007

interactive performing media

interazioni tra suono, immagine e movimento

mediadanse /anomos (fr)
tempo reale (it)
paolo atzori (it)
granular synthesis (au)
armando menicacci (it)
michele tadini (it)
liveintermedia
ipoint

22/23:06:07

CONSERVATORIO DI MUSICA AVIA CADORNA 4, COMO



www.innetproject.net

— PROMOTORI Avventure in Elicottero Prodotti / Ariella Vidach AiEP

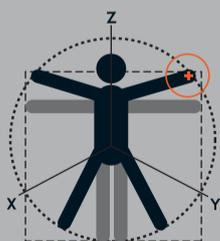
— IN COLLABORAZIONE CON Musei Civici di Como — Museo Cantonale d'Arte di Lugano — Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate — DECS Divisione della Formazione Professionale del Cantone Ticino — Settore Eventi ed Iniziative del Comune di Lugano — Associazione Culturale Traiettorie

— CON IL SOSTEGNO DI Confederazione Elvetica — Regione Lombardia — Repubblica del Cantone Ticino — Città di Lugano — Repubblica Italiana — Swiss Los - DECS 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

Si ringrazia: la Direzione e il personale del Conservatorio di Como



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:

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)

— 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.

interact ive perfor ming me dia

interazioni tra suono,
immagine e movimento

Il dodicesimo ed ultimo evento del Progetto INnet: interattività in rete focalizza l'attenzione sulla dimensione performativa dei media interattivi. **Interactive performing media** è un'espressione ancora poco utilizzata che indica nuove attitudini e modalità creative nate con l'applicazione della tecnologia digitale alle arti performative. La manifestazione propone incontri, rassegne, installazioni e performance

di giovani artisti che propongono la loro ricerca nel panorama della sperimentazione audio-visiva e interattiva, esplorando le possibilità offerte dall'interazione suono/immagine/movimento nell'ambito dell'evoluzione tecnologica ed estetica degli ultimi anni.

In programma seminari/conferenze con il prof. Armando Menicacci di **MEDIADANSE/ ANOMOS** (Parigi) Università di Paris VIII, il prof. Michele Tadini del **CENTRO TEMPO REALE** (Firenze), e l'incontro con il media artista **PAOLO ATZORI** (Trieste), condotto da Carlo Infante con Ariella Vidach.

È presente anche una sezione video, con una rassegna storico-antologica intitolata **IMMERSIVE WORKS 1992-2002**, dedicata ai **GRANULAR SYNTHESIS** (AU), uno dei gruppi più innovativi della ricerca sull'audiovisivo. Sono inoltre consultabili quattro postazioni di **iPOINT**, punto informativo on e off line sui nuovi media interattivi applicati all'arte ed alla comunicazione,

con una serie di videoantologie di artisti internazionali particolarmente significativi.

programma

venerdì 22:06:07

Conservatorio di Como, Sala Auditorium

- 18.30 — **DAL VIDEOTEATRO ALLA PERFORMANCE INTERATTIVA**; Incontro con Paolo Atzori, Carlo Infante e Ariella Vidach. Introduce Claudio Prati
- 20.00-21.30 — **GRANULAR SYNTHESIS**: Immersive works 1992-2002; rassegna video
- 18.30-21.30 — **I-POINT**: antologie video

Conservatorio di Como, Sala A

- 18.30-21.30 — **TERRA!** videoinstallazione interattiva gruppo Lābun

sabato 23:06:07

Conservatorio di Como, Sala Conferenze

- 10.00-13.00 **Panel 1 — MEDIADANSE-ANOMOS** A. Menicacci Parigi
- 15.00-18.00 **Panel 2 — TEMPO REALE** M. Tadini Firenze

Conservatorio di Como, Sala Auditorium

- 10.00-13.00 — **I-POINT**: antologie video
- 20.45-22.45 — **LIVEINTERMEDIA** performance / concerti
 - **BODYLANDS** _ G. Roncucci
 - **BREATHE DANCE** _ P. Solcia / F. Telli
 - **ANIMULA** _ Otolab
 - **ESITO INFAUSTO** _ D. Clovis
 - **FORMA/MEMORIA** _ M. Tadini

Conservatorio di Como, Sala A

- 10.00-22.30 — **TERRA!** videoinstallazione interattiva gruppo Lābun

CONSERVATORIO DI MUSICA GIUSEPPE VERDI
via Cadorna 4, Como
ingresso gratuito

HUB 12.1 — 22:06:07 alle 18.30
— Conservatorio Como, Sala auditorium

DAL VIDEOTEATRO ALLA PERFORMANCE INTERATTIVA

Incontro con Paolo Atzori, Carlo Infante e Ariella Vidach. Introduce Claudio Prati

L'incontro è l'occasione per analizzare il contesto socio-culturale dell'evoluzione tecnologica degli ultimi trent'anni, mettendo in evidenza i performer che hanno sperimentato le possibili interazioni dell'artificiale dell'elettronica e del digitale con il naturale dei corpi in azione. Basandosi su una ricognizione ipermediale e video a cura di Carlo Infante, attraverso il concetto di Performing Media, ci si misura con un ampio arco di esperienze: dalla post-avanguardia italiana che negli anni ottanta ha generato il videoteatro, fino agli sviluppi più recenti dell'interaction design, individuando le diverse forme della performance interattiva.

HUB 12.2 — 22:06:07 dalle 20.00 alle 21.30
— Conservatorio Como, Sala auditorium

GRANULAR SYNTHESIS: IMMERSIVE WORKS 1992-2002

Rassegna video

Granular Synthesis è un duo creato da Kurt Hentschläger e Ulf Langheinrich nel 1991. Il nome indica una tecnica utilizzata per sintetizzare piccole campionature audio, assemblate poi digitalmente. I temi della ricerca artistica dei due pionieri sono l'esplorazione delle potenzialità dei software, l'indagine sulla relazione suono-immagine e l'analisi l'impatto che questi elementi hanno sulla percezione sensoriale. La rassegna video **IMMERSIVE WORKS** raccoglie le opere del gruppo austriaco dal 1992 al 2002.



HUB 12.3 — 22:06:07 dalle 18.30 alle 21.30
— 23:06:07 dalle 10.00 alle 22.30
— Conservatorio Como, Sala A

TERRA!

Videoinstallazione interattiva di Gruppo Lābun (Como-Lecco)

Concept: S.Fumagalli – Interface design: S.Fumagalli – Interactive sound design: A.Perini – Registrazioni sonore: V.D'Angelo, S.Fumagalli – Registrazioni video: S.Fumagalli – Video editing: V.D'Angelo, S.Fumagalli

L'installazione vuole far riflettere sul rapporto quotidiano tra l'uomo e l'elemento Terra. Il visitatore è invitato a scoprire, entrando in contatto fisico con la materia stessa, i differenti aspetti di questo rapporto: la dicotomia naturale/artificiale, lo sfruttamento indiscriminato delle risorse, la terra intesa come strada e come spazio vitale.



HUB 12.4 — 22:06:07 dalle 18.30 alle 21.30
— 23:06:07 dalle 10.00 alle 13.00
— Conservatorio Como, Sala Auditorium

IPOINT videoantologie

Tra gli obiettivi del Progetto INnet c'è la creazione di una rete di scambio tra centri di ricerca e istituzioni, realizzata tramite punti informativi on e offline chiamati **iPOINT** che raccoglieranno inoltre l'archivio dei tre anni del Progetto INnet.

- **PRIX ARS ELECTRONICA LINZ** (AU) : Cyberart mix / Interactive art 2002-03-04
- **FUTURE LAB LINZ** (AU) : Christopher Lindinger Le ricerche interattive al Future Lab / Klaus Obermaier Antologia di opere interattive
- **ZKM Karlsruhe** (GER) : Il premio internazionale di media-art 2001 Medienkunstpreis / Media Arte e Interazione in Germania 1980-90
- **CHRISTIAN ZIEGLER** (GER) : Antologia di opere interattive
- **STEIM** (GER) : Interactive touch at Steim 1999
- **DANIEL SCHORNO** (CH) : Garden of Dream - interactive pocket opera
- **TROIKA RANCH / MARK CONIGLIO E DAWN STOPPIELLO** (USA) : Future of memory
- **GOLAN LEVIN** (USA) : Antologia di opere interattive
- **MIT/MEDIA LAB BOSTON / JOE PARADISO** (USA) : Le ricerche interattive al Media Lab e del Responsive Environments Group
- **TAMAS WALICZKY** (UN) : Antologia di opere interattive
- **MARCEL.LI ANTUNEZ ROCA** (SP) : Antologia di opere interattive
- **WOODY E STEINA VASULKA** (USA) : videoantologia
- **MAURICE BENAYOUN** (FR) : videoantologia

HUB 12.5.1 — 23:06:07 dalle 10.00 alle 13.00
— Conservatorio Como, Sala Conferenze

PANEL 1 — MEDIADANSE / ANOMOS (Parigi): TRA NUMERI E POESIA. STORIA ED ESTETICA DEI RAPPORTI FRA LA DANZA E LE NUOVE TECNOLOGIE.

Seminario/Conferenza tenuto dal prof. Armando Menicacci

La conferenza presenta l'evoluzione dei rapporti tra danza e tecnologia attraverso la storia delle interfacce e dei dispositivi interattivi, analizzando le opere e le estetiche che ne derivano. Dal 1998 Anomos si occupa di ricerca sui nuovi aspetti della creazione contemporanea, con particolare attenzione all'impatto delle tecnologie digitali sull'arte. Mediadanse, fondato nel 2001, è un laboratorio specializzato di Anomos, dedicato allo studio delle relazioni tra danza e media digitali.

HUB 12.5.2 — 23:06:07 dalle 15.00 alle 18.00
— Conservatorio Como, Sala Conferenze

PANEL 2 — TEMPO REALE (Firenze): MODELLIZZAZIONE DI STRUTTURE COMPOSITIVE IN AMBIENTI DI INTERAZIONE IN TEMPO REALE

Seminario/Conferenza tenuto dal prof. Michele Tadini

L'incontro illustra le possibilità offerte dall'integrazione dell'elettronica e dell'informatica nella composizione musicale, analizzando applicazioni pratiche per la creazione di algoritmi per il live electronics. Viene inoltre presentato il Laboratorio di Esplorazione e Creazione Musicale, progetto per bambini delle scuole elementari, finalizzato allo sviluppo della sensibilità musicale. Fondato nel 1987, il Centro Tempo Reale è luogo privilegiato di ricerca, sviluppo, didattica e pratica di nuove tecnologie applicate alla musica e importante punto di riferimento internazionale per compositori e musicisti.

HUB 12.6 — 23:06:07 dalle 20.45 alle 22.45
— Conservatorio Como, Sala Auditorium

LIVEINTERMEDIA

Performance e Concerti

- **FORMA/MEMORIA** concerto/performance progetto di Michele Tadini (Firenze)

- **BREATHE DANCE** performance di danza interattiva progetto di Paolo Solcia (Milano) con Francesca Telli (Milano)

BREATHE DANCE indaga il concetto di leggerezza e di tensione costante tra forza di gravità, che attira a terra, e vento, che strattone e spinge in alto. Nella scena vuota, alcune danzatrici virtuali pendono appese al soffitto e il pubblico può interagire con loro generando immagini e suoni, mentre fanno da eco riprese live e sequenze di foto rielaborate.

- **ESITO INFAUSTO** performance progetto di D.Clovis (Como) – Musiche di Steve Piccolo e Gak Sato – Danzatrice: Stefania Trifone – Attori: Simone Ricciardi, Sara Quattrino, Martina Codecasa – Video di Donata Clovis e Valeria Palermo

Lo spazio scenico è una scatola da gioco in cui suono e immagine offrono molteplici possibilità di ascolto e osservazione. Lo spettatore cerca nello spazio il suo punto di vista, decidendo liberamente se guardare o semplicemente ascoltare

- **BODYLANDS** performance progetto di Giulia Roncucci (Milano)

Il lavoro propone un'indagine visiva che mette in relazione le strutture formali della fotografia con quelle della performance. Il percorso tematico audio-visivo trova lo spazio relazionale ideale nel corpo che diviene superficie di proiezione.

- **ANIMULA** video Progetto e realizzazione: Otolab/Milano per Optofonica (www.optofonica.com) – video: mud – audio: ssim-el

Cinque forme luminose rinchiusi in uno spazio metafisico danzano e cantano, scindendosi e fondendosi tra loro.

