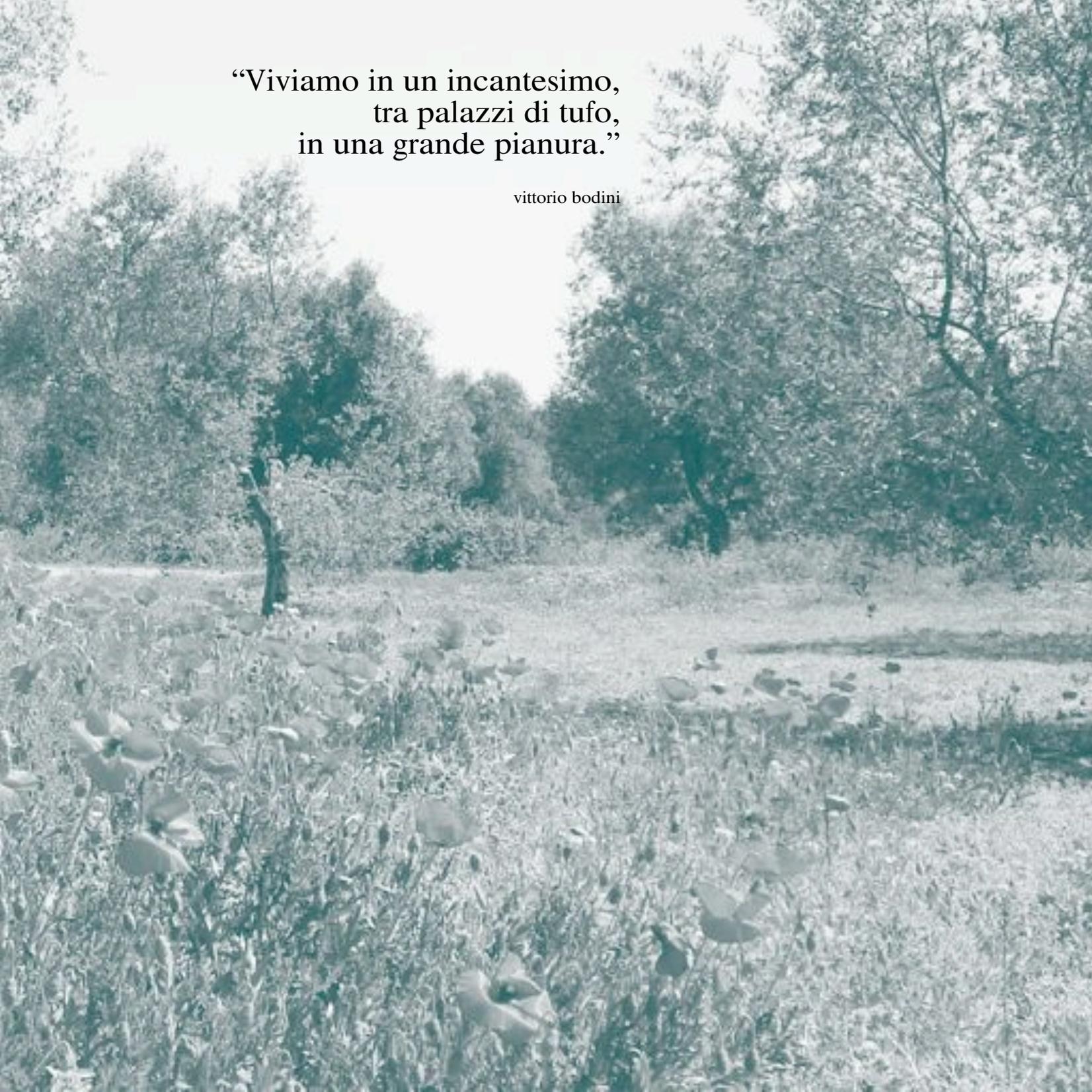


“Viviamo in un incantesimo,
tra palazzi di tufo,
in una grande pianura.”

vittorio bodini





“all media work us over completely”

marshall McLuhan



PL

AY



global



local

Antonio Rollo

Figura eclettica che abita il cyberspazio sin dai primi anni novanta. Artista digitale, teorico dei nuovi media e consulente strategico della comunicazione ha fatto del computer lo strumento di lavoro ed espressione sia artistica che di ricerca di nuovi linguaggi. Il suo lavoro in rete è stato di ispirazione alla fine degli anni novanta per le nuove generazioni di autori multimediali, una sintesi di progettazione algoritmica ed estetica partecipativa. Nel 1995 è parte della collezione della Galleria d'Arte Moderna di Torino con la prima opera di computer grafica acquisita. Master Europeo 'Interscena' in Culture Digitali con i Summer Class della Kunsthochschule fur Medien di Colonia tenutosi nella primavera del 1997. Laureato nel 1999 con una tesi di Intelligenza Artificiale e Musica per la facoltà di Scienze dell'Informazione dell'Università di Torino, pubblicata sulla rivista AIIA. Nel 2002 l'Università degli Studi di Torino assegna la tesi di laurea *Dalle origini della net.art all'esperienza del gruppo 80/81: il progetto ISLAND.8081* sul lavoro fatto insieme al gruppo 8081. Nel 2003 partecipa con l'ATI TO2006 alla gara per l'assegnazione delle Cerimonia di Apertura e Chiusura delle XX Olimpiadi Invernali di Torino2006. Nel 2003 si trasferisce a Los Angeles dove diventa vice presidente di Hell.com. Nel 2005 ritorna nel Salento continuando a lavorare sia su progetti locali che globali. Attualmente è libero docente di Computer Grafica presso l'Accademia di Belle Arti di Lecce.

Dall'idea alla realtà.

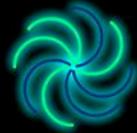
Il Salento, terra di confine, accoglie la prima edizione dello StreamFest. Un festival di Nuovi Media che riposiziona un territorio in un contesto globale associandolo e diventando propulsore delle culture digitali emergenti frutto della Rivoluzione Informatica della metà del '900.

Quando nel 1990 lasciai il Salento per andare a studiare i computer all'Università di Torino non avevo ancora chiaro il concetto di non-lineare, l'adolescenza di un ragazzo in un paese della provincia di Lecce di poche migliaia di anime scorre in maniera abbastanza lineare in sintonia con un ecosistema che scandisce il tempo secondo uno dei climi più invidiati al mondo, il clima mediterraneo, non troppo freddo d'inverno e non troppo caldo d'estate. Un adagio cullante che comunque già aveva finestre di non-linearità nella televisione, e nei primi computer *semi-giocattolo*. Oggi il contesto è completamente mutato. Fa molto caldo d'estate e molto freddo d'inverno. Non solo il clima è cambiato ma anche le persone e i desideri, e come dice **Edgar Morin** *“L'indebolimento della percezione del globale conduce all'indebolimento delle responsabilità (in quanto ciascuno tende a essere responsabile del suo compito specializzato), nonché all'indebilitamento della solidarietà (in quanto ciascuno non sente più il legame con i concittadini)”*. L'idea di realizzare un festival sulle Arti Elettroniche e i Nuovi Media nasce dalla consapevolezza di portare in una terra di confine come è il Salento, i lavori e le esperienze che attraverso la lente della sperimentazione artistica con i nuovi media mettono a fuoco problematiche di carattere sociale e culturale in cui il rapporto tra globale e locale viene scritto in forme di partecipazione multisensoriale che attivano una nuova percezione del reale più profonda. Nell'introduzione al ventennale dell'Ars Electronica di Linz scrive **Hannes Leopoldseder** *“Esattamente come ogni nuovo media ha portato trasformazioni nel reale - ad esempio la stampa ha prodotto le librerie, il telefono la cabina telefonica; il film i cinema, oppure la televisione che ha creato una sua presenza in ogni casa - la cultura dei nuovi media digitali*

porterà alla creazione di nuovi spazi, nuovi ambienti, nuove installazioni” e la cultura dei nuovi media digitali serpeggia silenziosa tra le strade incorniciate da ulivi del Salento. Il festival che sta nascendo in questi giorni è frutto di relazioni non lineari che sono confluite in un progetto “StreamFest” che avrà luogo nel quartiere fieristico di Galatina dal 26 al 28 luglio. In questi tre giorni artisti locali, nazionali e internazionali porteranno installazioni, musica e immagini frutto di lavoro con i nuovi media digitali. Sono molto legato da un concetto di Carlo Infante “Nativi Digitali”, ovvero quelle generazioni che a partire dagli anni ‘80 sono nate quando le tecnologie iniziavano il processo di trasformazione del reale e che oggi sono giunte a livelli di sofisticatezza tale da ridiscutere completamente non solo la cultura digitale ma il sistema cultura nel senso di bene pubblico e processo di sviluppo. Bruce Sterling nel suo ultimo libro “La Forma del Futuro” si interroga sui cambiamenti in atto affermando che sono mal compresi per due ragioni “Primo, compaiono nuove forme progettuali e produttive che non hanno alcun precedente storico e sono destinate a creare novità sostanziali. Secondo, i modi di produzione usati attualmente non sono più sostenibili. Hanno scale enormi, la loro storia è lunga, e hanno conosciuto lunghe fasi di ricerca e sviluppo, ma non possono andare avanti nella forma attuale. Lo status quo usa forme di energia e di materia arcaiche, limitate e tossiche: danneggiano il clima, avvelenano la popolazione e fomentano guerre per le risorse”. Stiamo consegnando un mondo mal messo ai nostri nativi digitali che raramente trovano modo di esprimere pubblicamente la propria visione del mondo così com’è, ancora da costruire. Il mercato locale sembra non pronto ad accogliere il crescente numero di nativi digitali neo-laureati che formati in questo ultimo decennio definito da tutti “accelerato”, faticano a praticare la cultura in un sistema che ha radici troppo lineari per fronteggiare una società che sta facendo dell’incertezza un valore. Vivendo nel Salento mi accorgo che dei nuovi media abbiamo una percezione sfuocata e come dice John Maeda nelle sue leggi della semplicità “Le rappresentazioni sfocate hanno un fascino mistico e dunque sono invitanti per natura” e secondo natura c’è in questo territorio una sorta di fascinazione non supportata da consapevolezza sui processi globali che le nuove tecnologie e i nuovi media stanno mettendo in atto giorno per giorno.

E giorno per giorno la prima edizione dello StreamFest sta diventando realtà. Artisti e amici di ogni parte d’Italia e d’Europa portano il frutto delle riflessioni sui nuovi media e le esperienze di manipolazione dei suoni e delle immagini per creare contesti di racconto emozionale e di voglia di condivisione. Lo spirito dello StreamFest è quello di armonizzare la bellezza del territorio locale con i processi e le prospettive globali. Non un festival di nicchia o solo per gli addetti ai lavori ma aperto al pubblico in generale, proprio per condividere quelle traiettorie contemporanee e per portare a casa un’esperienza che possa permettere di aiutare a decifrare il mondo interconnesso in cui viviamo. Le chiavi proposte dallo StreamFest sono per quest’anno: **emozioni, scoperta e gioco**. *Emozioni* perché in una società dell’incertezza la riscoperta delle proprie

emozioni può funzionare da collante sociale e linfa progettuale. Scoperta perché la capacità di lasciarsi stupire è una virtù da coltivare per fronteggiare un mondo che può impazzire da un momento all'altro. Infine il *gioco*, la necessità naturale che mette in moto la nostra capacità di relazione e di partecipazione. Scriveva Gregory Bateson nel 1979 *“Perfino molti adulti con figli non sono in grado di fornire una spiegazione soddisfacente di concetti come entropia, sacramento, sintassi, numero, quantità, struttura, disegno, relazione lineare, nome, classe, pertinenza, energia, ridondanza, forza, probabilità, parti, tutto, informazione, tautologia, omologia, massa, messa, spiegazione, descrizione, legge dimensionale, tipo logico, metafora, topologia, ecc...”*, nel 2007 queste parole hanno acquistato un significato condiviso perché sono concetti che attraversano il nostro quotidiano, sono nella nostra testa. In tre giorni ne mostreremo solo alcune, ma è già una grande gioia poterle vivere in forma di installazioni, video e suoni. La prima edizione dello StreamFest nasce all'insegna del non lineare e del network socio-culturale. I protagonisti della scena artistico-culturale sono stati invitati a presentare dei lavori che indagano sul rapporto nuovi media e partecipazione attiva. Il processo empatico generato dalle tecnologie informatiche, per attivare canali percettivi che altrimenti resterebbero sopiti, porta ad una dimensione ludica e di scoperta per il visitatore di passaggio. In un continuo evolversi di emozioni lo StreamFest propone un progetto artistico in cui diversi protagonisti della scena internazionale, nazionale e salentina si confrontano per definire strategie e traiettorie per il futuro prossimo. Il Festival estivo propone tre percorsi di partecipazione: le installazioni, le performance audiovisive e i le VJ-Jam (flussi visivi in tempo reale). In questa prima edizione dodici installazioni formano un corridoio sul quale si aprono le diverse esperienze degli artisti invitati. Dal semplice utilizzo del video, in cui il contenuto si mostra in forma non interattiva alle installazioni in cui vengono costruiti degli ambienti sensibili. Le performance audiovisive sono disegnate come story tellina stream, un viaggio in cui audio e immagini costruiscono linee che accompagnano verso una riflessione sulla tecnologia e gli algoritmi e il comune condividere spazi narrativi. Infine le VJ-Jam sono esperienze di flussi visivi dove l'immagine in movimento generata, creata, mescolata e trasmessa diventa lo spazio esteso della fruizione sonora. Il progetto StreamFest è stato accolto con interesse sia dagli Enti Pubblici sia dalle realtà economiche locali private che hanno sposato l'idea di costruire uno spazio di visibilità per le culture digitali emergenti. L'espressione di un processo di avanzamento tecnologico sostenibile che da alcuni anni ha visto coinvolto anche un territorio di confine come il Salento. L'innovazione coinvolge la sfera pubblica nella misura in cui si realizza una sensibilizzazione critica alla novità. L'innovazione tecnologica e culturale assume un valore economico per le società commerciali nel momento in cui si considera nel processo economico il valore della conoscenza.



streamfest

Piazza delle emozioni

Palco delle scoperte

Conferenza

Piazza delle scoperte

HASCII CAM
Jaromil, Amsterdam

Cyborg- tarantulae 2006/2007
Casaluce-Geiger, Vienna

V.I.P.
Studenti Master D3D, NABA, Milano

Fini's Terrae Cronotopo
Pleo + Urkuma, Lecce

Nitido
Giulia Mainenti, Trieste

Web Cinema 3.0
Luca Barbeni, Torino

Ingenium Loci
Giada Totaro, Lecce + Giorgio Rinolfi, Genova

Cellule Temporalì
Pierpaolo Leo, Lecce

Alsos*
Scenocosme, Lyon

Mobile Dream Machine
Etichetta Discografica, Terni

e-Motion
Carlo Infante, Torino

KEIN mobile
KEIN.TV

SECOND FLUX-US
Antonio De Luca, Mauro Tre, Fabio Tolledi,
Pierpaolo Licheri, Marco Fratoddi, Domenico
Pellegrino



HASCII CAM

Jaromil, Olanda (NL)

L'HasciiCam rende possibile live set video in rete. Catturando il segnale da un tv card vengono renderizzate delle immagini composte da lettere ascii o in un semplice file di testo.



cyborg- tarantulae 2006/2007

Casaluce-Geiger, Austria

Nulla è più strano che vedere le proprie radici riflesse nello specchio di quello che siamo adesso, lontano da lì. Come ha rilevato l'antropologo, nel sud italia ci sono tracce di forme d'arte arcaiche ma ancora vive. La pizzica morde e prende in giro: deride tutta l'aspettativa, prende in giro qualunque credenza, ti porta a ballare con il suo ritmo. [Luca Scarlini]



V.I.P.

Studenti Master D3D, NABA, Milano

Produzione: NABA - Master in Digital Environment Design

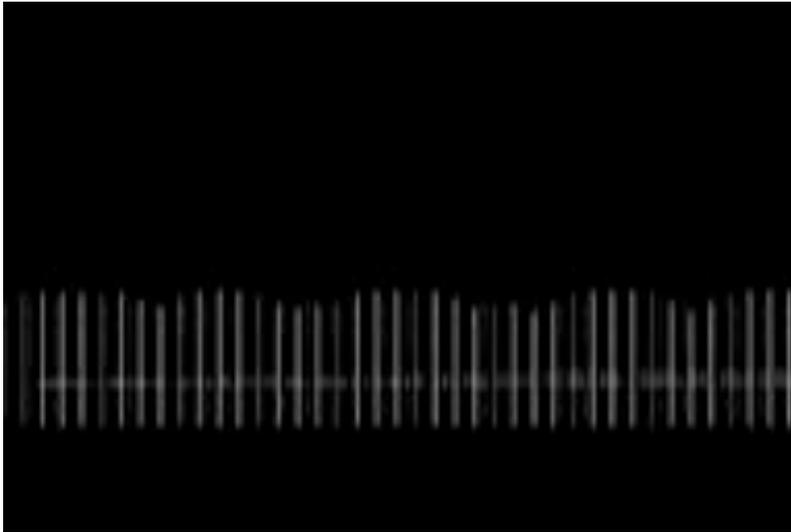
C'è in VIP, Virtual Identity Process, un'attitudine a voler rappresentare il corpo contemporaneo nel binomio presenza corporea (fisica) e presenza digitale (databody). L'intento principale del progetto è quello di rappresentare la presenza di ciascun utente all'interno della rete con una serie di frammenti rappresentativi l'identità digitale (immagini, codici, link...)



Fini's Terrae Cronotopo

Pleo + Urkuma, Lecce

Il progetto Fini's Terrae Cronotopo, ideato e realizzato dal duo di artisti salentini Pleo & Urkuma; lavoro che esplora attraverso 37 paesaggi sonori una delle coste più amate d'Italia, il Salento, vale a dire finis terrae: la fine della terra.



Nitido

Giulia Mainenti, Trieste

Nitido è un'installazione basata sul flusso di un video che genera un sistema sonoro.

Il lavoro prende spunto dalla condizione di “perdita di senso data dall'eccesso di senso”: nell'epoca dell'advertising, epoca barocca in cui il senso straborda, un "nitido non senso" ci può meglio indirizzare, forse, verso un'esperienza paradossale vicina al nostro essere umani.



Web Cinema 3.0

Luca Barbeni, Torino

I raccontastorie digitali sperimentando all'interno di un sistema aperto come Internet hanno dato forma a molteplici formati di visione, nate dall'ibridazione dell'immagine in movimento con i linguaggi della rete come l'interattività, i database, i browser.



Ingenium Loci

Giada Totaro, Lecce + Giorgio Rinolfi, Genova

Fotografia: Alessandra Cascione Musica: Gilvia. Nell'installazione interattiva Ingenium loci lo spettatore è immerso in un ambiente in cui sono proiettate una serie di fotografie di edifici storici, e non, del Salento, abbandonati e in disuso. In realtà i luoghi selezionati ospitano, o hanno ospitato, forme di aggregazione sociale e/o culturale auto-gestite e auto-organizzate, per periodi di tempo variabili, ma mai stabili. Sviando il concetto di Genius loci, (lo spiritello di un luogo), parliamo d' ingenium dei luoghi, cioè della disposizione naturale, della superiorità mentale di tali edifici (di chi li ha creati e di chi li vive), per attuare un approccio fenomenologico allo studio di questi ambienti e dell' interazione tra luogo e identità collettiva, in Salento. Lo spettatore entrando al centro dell'ambiente è catturato da una telecamera di videosorveglianza ed è riproiettato all'interno di tali luoghi.



Cellule Temporalii II

Pierpaolo Leo , Lecce

Cellule Temporalii II è la rielaborazione attraverso software dell' opera 'Variations II' (1961) di John Cage.

Nell'installazione sonora "Cellule Temporalii II" la sovrapposizione dei 6 fogli con le linee è stata effettuata direttamente attraverso il computer da Pierpaolo Leo, mentre i 5 fogli con il punto sono stati sostituiti da 5 pulsanti che vanno premuti dal visitatore e permettono di simulare al computer la sovrapposizione casuale di ogni punto sulle linee. Premendo uno dei 5 pulsanti si riposiziona uno dei 5 punti all'interno della superficie simulata al computer e vengono ricalcolati i 6 parametri relativi alla sua nuova posizione. La durata totale della sequenza sonora ottenuta è estremamente variabile dai 2 ai 5 minuti riprodotti continuamente in loop. Se i pulsanti non vengono premuti, nessun ulteriore calcolo viene effettuato, e la sequenza di suoni rimane invariata. Il risultato di Variations II può consistere in un'alternanza di momenti di silenzio e momenti sonori.



Alsos*

Scenocosme, Lyon (FR)

Come nelle favole, lo spettatore entra all'interno di una foresta fantastica, con una pila. Scopre una vegetazione sconosciuta fatta di piante e fiori luminescenti. Il buio trasforma lo spazio e le percezioni. I fiori fluorescenti reagiscono alle modifiche dei flussi luminosi. Ogni fiore collegato ai sonorities vari genera un'ambiente acustico che cambia secondo le intensità della luce.



MOBILE DREAM MACHINE

Etichetta Discografica, Terni

Lo scenario contemporaneo è basato sulla convergenza dei media, l'attualizzazione di opere installative è realizzabile attraverso il detournement di tecnologie diffuse ed economiche. Etichettadiscografica, esplora le dimensioni dell'interazione attraverso i media mobili e intende realizzare una installazione interattiva. Il pubblico entrerà in una stanza contenente 3 grandi schermi e alcuni piccoli monitor. Il contenuto audio e video sarà prodotto attraverso l'interazione. Lo spettatore spedisce un SMS, il contenuto viene elaborato dall'installazione che genererà musiche e immagini avvolgenti. L'SMS dello spettatore diventa un'opera emozionale che avvolge lo spettatore stesso. Più SMS spediti da spettatori contemporaneamente produrranno emozioni collettive di suoni, rumori, immagini, dromoscopie.



e-Motion

Carlo Infante, Torino

Atlante ipermediale su Corpi e Mondi Elettronici. Dal videoteatro all'interaction design.



KEIN mobile

KEIN.TV

La produzione di KEIN.TV è basata sul KEIN mobile, un furgone bianco dotato di audio e video, i miscelatori, il soundsystem, due assistenti del linux, le antenne ed i punti di accesso alla rete senza fili e un piatto satellite per un collegamento bidirezionale ad Internet che può essere stabilito in un paio di minuti.



SECOND FLUX-US

Antonio De Luca, Mauro Tre, Fabio Tolledi, Pierpaolo Licheri, Marco Fratoddi, Domenico Pellegrino

Le sculture sonore di Antonio de Luca e Mario Ciccioli sono strumenti materici che vibrano e risuonano stimolati dalla natura. Flussi sonori che esistono per la loro composizione fisica. In occasione della prima edizione dello STREAM FEST le sculture sonore di Antonio de Luca vengono teleportate nel mondo virtuale di Ecopolis (l'isola di Legambiente) in Second Life.



BLOW

Hermes Mangialardo, Copertino (Le)

Il Dio della guerra avanza sul suo carro carico di morte e distruzione. Chi riuscirà a fermarlo? Forse un piccolo è sufficiente...un soffio. Animazione in Flash ideata e realizzata dal web design Hermes Mangialardo aka h-e-m.



Palco delle emozioni

performance

vj-set

dj-set

Giovedì 26 luglio

h.20
SELECTED WORKS
Mauro Tre, Fabio Tolledi, Lecce

h.21
Enrico Ascoli, Torino

h.22
A SPIDER CALLED ANDROMEDA
Urkuma, Lecce
Angelica Castello, Vienna

h.23
DJ FORESTA, Torino

h.24
CHANDELIER SESSION
Claudio Sinatti, Milano
Pierpaolo Leo, Copertino (LE)

h.01
Papa Guru, Galatina (LE)

h.02
Giorgio Viva, Copertino (LE)

VJ-JAM con
Mushroom Lab, Giuseppe
Scarciglia, Erchie (BR)
Agroelettronica

Venerdì 27 luglio

h.20
SOUNDS FROM BAGDAD
Celile Landman + Jaromil, Amsterdam
StreamTime.org

h.21
Agroelettronica feat
PrommerUnit, Lecce
Scisto, Lecce
Cocoon, Lecce
Special guest Elena Ghigas

h.23
MuertePop feat
Mark Hamn, Taranto

h.24
Hiroshi Tsuyama, Tokio

h.01
TonyMusic feat
Titta + Gambo, Torino

h.03
MiniMono, Firenze

VJ-JAM con
Flxer, Gianluca Del Gobbo, Valeria
Guarcini, Roma
Lab9, Nicola Stefano Santomauro, Luca
Dell'Annunziata, Alessandro Galli, Milano

Sabato 28 luglio

h.21
LIVE MEDIA
Etichetta discografica, Terni
Alberto Cecchi: Vj
Michele Rotelli: sample, drum
programming, electronics
Daniele Ciabattoni: Vj
Emanuele Colonnella: Vj
Giampiero Travaglini: guitar, bass,
sample, aysynth, electronics, ambient
treatments.

h.23
SOUNDS OF COMPLEXITY
Kinotek, Roma

h.24
SOMBRERO PARTY
F.X Randomiz + C-Sculz, Colonia

h.02
Illogik Records feat
Pulsar, Torino
MK05, Torino

h.04
LackLuster, Helsinki

VJ-JAM con
Kiddz, Torino
Sabota, Trieste
Kinotek, Mattia Casalegno, Enzo
Variale, Roma
Lab9, Nicola Stefano Santomauro, Luca
Dell'Annunziata, Alessandro Galli,
Milano
Flxer, Gianluca Del Gobbo, Valeria
Guarcini, Roma



SELECTED WORKS

Mauro Tre, Fabio Tolledi - Lecce

Una selezione di lavori degli ultimi cinque anni. Sperimentazioni digitali su frammenti sonori di diversa natura che ridefiniti elettronicamente generano nuove forme di composizione e di ascolto.



A SPIDER CALLED ANDROMEDA

Urkuma, Lecce
Angelica Castello, Vienna

Stefano De Santis, in arte Urkuma (termine che nell'antico dialetto salentino, indica uno scompenso, un travagliato stato d'incertezza fisica) è un attivo ricercatore della musica elettronica contemporanea, del trattamento digitale del suono e del Circuit Bending. RegISTRAZIONI pesantemente manipolate, dissonanze e plink plonk auditivi, arcaiche e modernissime evoluzioni per chiunque ancora dell'elettronica ami soprattutto il versante più sperimentale.



CHARILLON CHANDELIES SESSION

Claudio Sinatti, Milano
Pierpaolo Leo, Copertino (LE)

Carillon Chandelier Sessions è una performance mixmediale le cui componenti sono uno speciale video lampadario ed un motore di immagini in tempo reale realizzati da Claudio Sinatti e la presenza di un musicista elettronico, per lo StreamFest, Pierpaolo Leo aka Pleo. Il video Chandelier è una intricata struttura di schermi di tessuto semitrasparente su cui le immagini proiettate vengono frammentate per assumere una forma quasi olografica. Le immagini sono create in tempo reale da Sinatti per mezzo del Carillon, un software realizzato in Isadora che genera e gestisce geometrie cromatiche finemente sincronizzate all'audio. Sinatti si fa accompagnare in ogni sessione da un differente musicista risultando in visualizzazioni radicalmente differenti.



SOUNDS FROM BAGDAD

Jaromil, Amsterdam (NL)
Cecile Landman, Amsterdam (NL)

Streamtime è un progetto di Radio Reedflute in collaborazione con Rastasoftware e sviluppato con artisti e attivisti dall'Iraq ed altre parti del mondo. Streamtime è un network di media activists dedicato ad assistere medial locali a stare connessi. Streamtime usa media nuovi e vecchi per la produzione di contenuti e relazioni nel mondo dei media, arte, cultura e area di crisi, come l'Iraq. Cecile Landman (Olanda) propone un viaggio poetico-narrativo sulla base delle registrazioni effettuate con StreamTime.org



AGROELETTRONICA

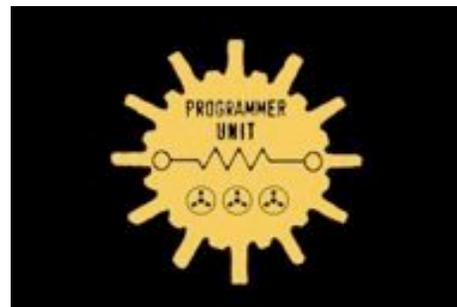
feat

QUESTA NON È L'AGROELETTRONICA

Questo volgare ossimoro che contiene anticorpi in lotta contro spazio tempo e omologazione, articolerà una performance auto-de-rigenerata. Un trattore "cuneo" aprirà una breccia Dionisiaca: i paesaggi sonori proposti da Programmer Unit, Scisto, Cocoon si serviranno dell'elettronica per decontestualizzazioni sonore e visioni partecipanti; un tentativo, una ricerca, una suggestione della vita che partecipa del nostro mondo senza riconoscimento.

PROGRAMMERUNIT

PROGRAMMER UNIT e' un progetto musicale, ideato da Andrea Mazzotta, che miscela stili ed orizzonti sonori, usando diverse forme di apparecchiature elettroniche.



SCISTO

Suoni sintetici e suoni concreti disegnano il percorso d'ascolto degli Scisto (nati nel 2007). Orientale e occidentale, antico e nuovo, vero e falso, sono sensazioni che si avvertono nelle loro composizioni. La profondità astrattista dei rumori è proiettata in spazi sonori freddi e sintetici, quasi come nel descrivere l'ipocrisia sessuale dell'essere materiali.



COCOON

COCOON nasce nel 2005 dalla collaborazione tra Giacomo Merchich (musicista) Mauro Marzo (musicista) e Valentino Curlante (video-maker). Il progetto è una sorta di bozzolo in continua evoluzione che esplora il connubio tra musica elettronica e visual art. Nulla di preparato, il loro liveset lascia spazio all'improvvisazione video/sonora, passando da ambienti rarefatti e dilatati fino ad arrivare ad un rigore ritmico del tutto sintetico.



special guest

ELENA GHIGAS

Pianista salentina di formazione classica, collabora alla colonna sonora del film L'inizio del cielo di E. Caravaca e M. Congiusti. Il suo repertorio coniuga il rigore della tradizione alle sperimentazioni più ardue, spaziando dalla musica barocca ai contemporanei. Artista emergente è impegnata in una ricerca all'insegna dell'esplorazione totale e spregiudicata del sonoro, supportata dai suoi studi sulla Gestalt Musik.





LIVE MEDIA

EtichettaDiscografica, Terni

Etichettadiscografica è un nome sotto il quale si promuovono spettacoli, progetti e prodotti di un gruppo di sperimentatori del suono e dell'immagine. Il nostro gruppo è formato da studenti, docenti, musicisti e appassionati. Stiamo esplorando le possibilità performative dell'elettronica: Vj.set, live media, live-cinema, installazioni con interazione ambientale, intrecci tra vecchie sonorità e nuovi ambienti elettronici...



SOMBRERO PARTY

*F.X. Randomiz, Colonia (GE)
C-Sculz, Colonia (GE)*

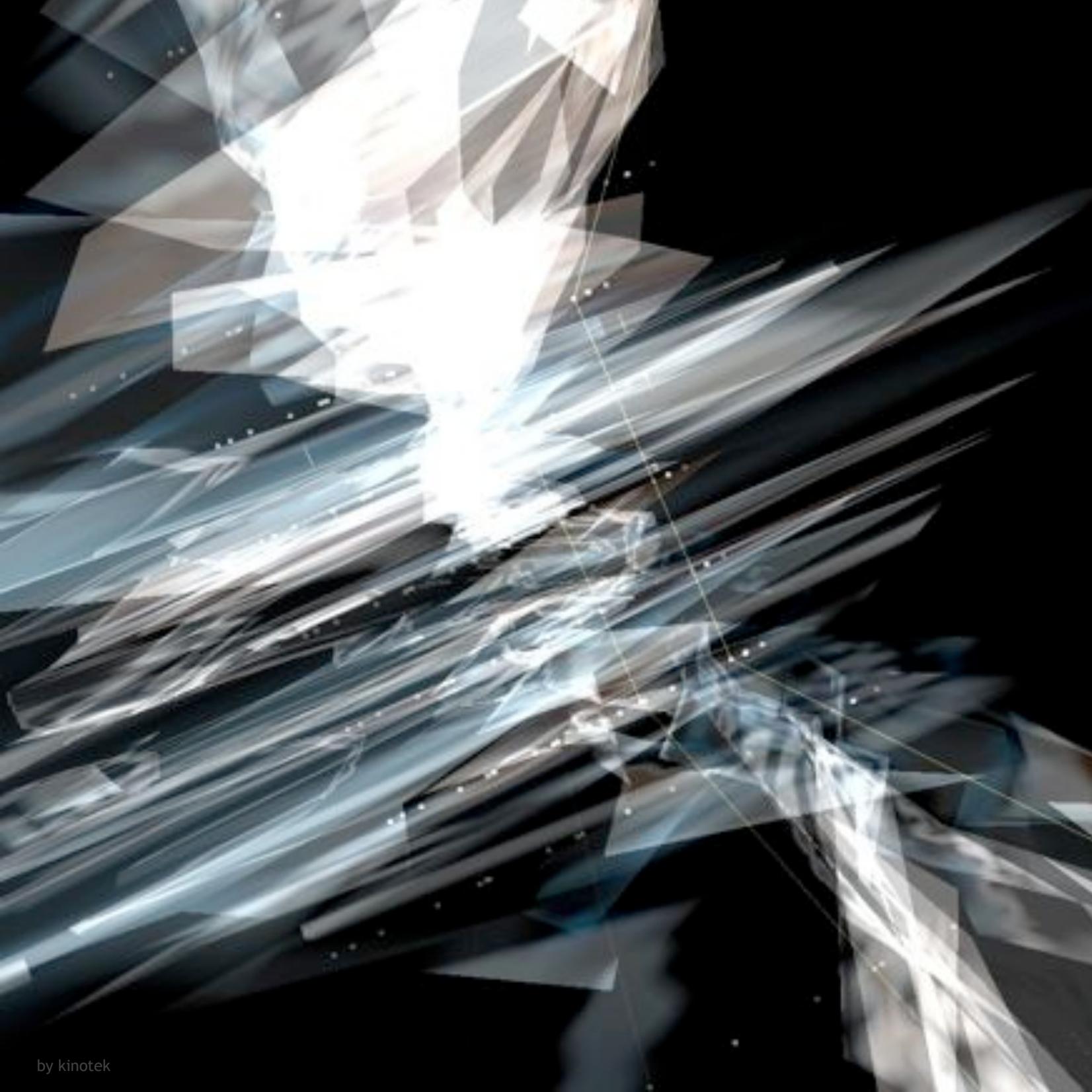
F.X Randomiz (Germania) un musicista che ha segnato con memorabili CD come HOLOSUD e partecipazioni con i Mouse on Mars il mondo dell'elettronica, per la prima volta nel Sud Italia si presenta con un elettronica melange, altamente sintetica, con il glitch nelle vene che nelle sue esibizioni genera nel pubblico una richiesta quasi naturale a continuare a suonare. Insieme a C-Sculz anche lui di Colonia, presentano un Sombrero Party tutto da vivere e scoprire



SOUNDS OF COMPLEXITY

Kinotek, Roma

Kinotek è un progetto sperimentale di video elettronica che utilizza gli strumenti delle nuove tecnologie per manipolare in tempo reale le immagini. La loro ricerca è improntata alla costruzione di ambienti immersivi audiovisivi tramite l'utilizzo dei linguaggi delle new media arts. Nasce a Roma, nel 2001, dalla mente di Mattia Casalegno e Giovanni D'Aloia. Kinotek promuove ed incoraggia un uso ecologicamente sostenibile delle nuove tecnologie ideando performance interattive tra i flussi visuali e l'energia cinetica.





INSERT COIN-GAME OVER

Mushroom Lab aka Giuseppe Scarciglia, Erchie (Br)

Il progetto Mushroomlab nasce nel 2002, come supporto scenografico a degli spettacoli musicali.

MushRoomLab aka Giuseppe Scarciglia presenta INSERT COIN-GAME OVER il nuovo visual set di Mushroom lab. Un omaggio ad una delle prime forme di interattività ludica tecnologica: i videogames. Un progetto che si avvale dell'interazione tra i giochi classici degli anni '80 (arkanoid, pacman, asteroide, space invaders ecc.) e le architetture urbane riverberate, destrutturizzate ridotte a forme minimali.



lab9.it

LAB9

Milano

Progetto d'arte visuale molto attivo nel panorama milanese nato dalla collaborazione di due giovani designer. Le prime performance, nel 2001, di tipo analogico, hanno lasciato il passo alla pratica del VJ live set di tipo digitale. Nel 2004 si laureano presso il Politecnico di Milano in Disegno Industriale con una tesi dal titolo: VJing: Nuova frontiera della Video-Art, proponendo una live performance audio/video a doppia proiezione dal titolo: Spagh@ti.it, progetto grazie al quale Lab9 sarà invitato al PEAM2004 Pescara Electronic Artist Meeting. A Ottobre Lab9 partecipa al LPM Live Performance Meeting a Roma, incontro internazionale di VJs.



FLXER

Gianluca Del Gobbo, Roma

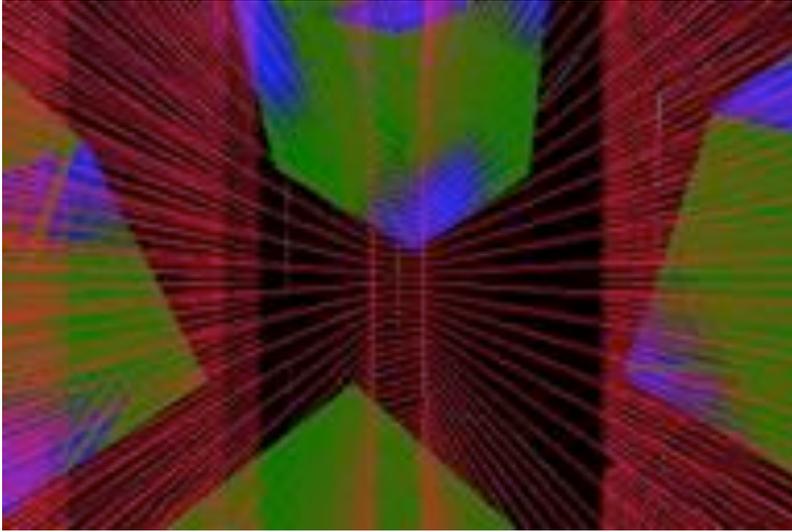
FLxER nasce nel 2001 come strumento risolutivo e risposta naturale alla necessità di fondere le arti espressive di un collettivo di creativi digitali. Oggi è un free software per mixare grafica vettoriale, audio, video, testo e media interattivi. Dal virtuale al reale, dallo schermo video alla televisione, dal club al teatro, alle serate evento, FLxER assume in pochi anni un carattere itinerante ed internazionale, divenendo protagonista di serate ed eventi all'insegna del VIDEO, del LIVE e della PERFORMANCE.



PHOTOSTREAM

Matteo Barbeni, Torino
Alberto Ribotta, Torino

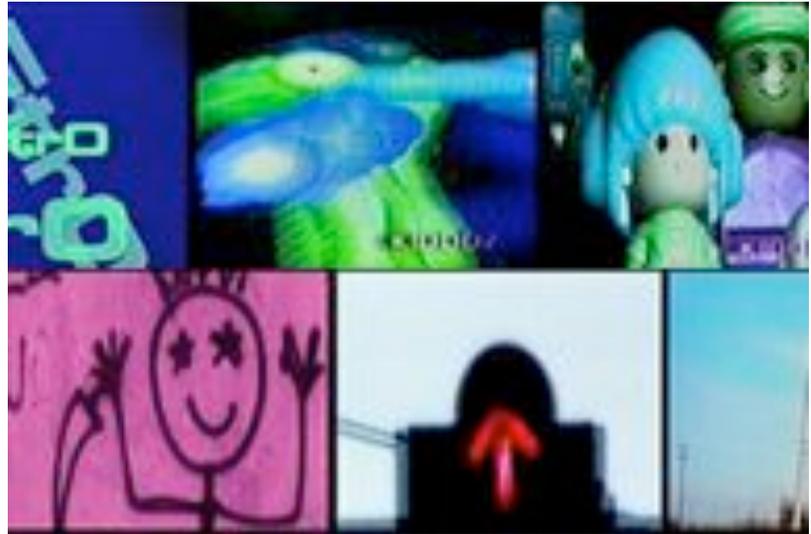
Il Progetto comprende la creazione di un'applicazione flash per la proiezione di immagini. Le immagini in questione saranno le foto che nel tempo dei tre giorni del festival verranno scattate da noi. Il motore di caricamento delle immagini, che sarà in modalità random, farà riferimento ad un file xml per la definizione del numero delle cartelle ed il numero delle immagini interne ad esse. L'ambientazione nella quale si sviluppa il progetto è un prato, sul quale camminano le formiche. Loro saranno incaricate di portare le immagini in campo e di farle vedere. A random quindi entreranno in campo delle formiche, che con diverse velocità porteranno con loro le immagini come fossero il loro cibo. Abbiamo scelto le formiche, perché rappresentano un bel esempio di flusso, concetto che arriva dal nome del festival, streaming!



SABOTA

Trieste

Cancellazione della parola per un'esperienza polisensoriale, uditiva, visiva, che mira non più a catturare l'attenzione del fruitore attraverso la coscienza, bensì a stimolarne il subconscio: niente inizio, niente fine, solamente il viaggio. L'arte visiva, la pittura, la fotografia, il video, la musica, come linguaggio che qualsiasi popolo, di qualsiasi Paese, ha la possibilità di "leggere", interpretando liberamente.



KIDDDZ

Torino

I KIDDDZ si mettono in azione complementare nel Gennaio 1999 ideando cortometraggi; in seguito sentono la necessità di fare interagire le situazioni create nei video con ambientazioni reali e decidono di collaborare con artisti ed alcune gallerie d'arte. Quindi il video non rappresenta più un frammento di storia delimitato da un inizio ed una fine, proiettato al buio per alcuni minuti, ma un loop che crea e complementa atmosfere, avvolge lo spettatore e le opere e grazie alle video-installazioni diventa espressione artistica. Trascorsi tre anni e senza averlo pianificato, l'elevazione di questa interazione tra video, situazioni e spettatori ci ha portati ad una naturale collaborazione con djs e clubs, facendoci interpretare la musica con il nostro immaginario visivo. I Kiddz sono Nadia Zanellato e Andrea Daddi, entrambi nati nel 1974.





Dj



ENRICO ASCOLI

Torino

Enrico Ascoli, musicista lap-top, sound-designer, specializzato in psicoacustica e scienza della musica cognitiva.



MARCO FORESTA

Torino

Marco Foresta suona i giradischi in modo molto originale adoperandoli come veri e propri strumenti per produrre una mistura sgangherata ma di forte impatto ritmico. Sintonizza roccambolleschi momenti di sperimentazione estrema a incalzanti momenti in cui trita con amore ma senza scrupoli electro-clash, disco-music e baile-funk.. riassumendo, si trova a suo agio negli zoo abbandonati così come in capannoni dismessi!



PAPA GURU

Galatina (LE)

Rinomato DJ della Versilia, grazie al suo meltin'pot musicale dalle prime sperimentazioni elettroniche anni '80 sino alla moderna elettro-house lo hanno reso famoso suonando nelle piu'importanti discoteche della Toscana.Fever, Kama next,Jab, tra le altre.



GIORGIO VIVA

Copertino (LE)

Giorgio Viva è pittore, scenografo, musicista elettronico, dj, illustratore, investigatore di quella twilight zone enigmatica nella quale le pulsioni si mescolano ai desideri relevantissimi dell'espressione e, allo stesso modo, resistono nascosti e celati nell'occulto. Il suo background musicale prende ispirazione dalla scena musicale industrial degli anni 80: Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire, 23 Skidoo, Esplendor Geometrico, Spk. I suoi primi DJ sets sono stati influenzati da produttori come DJ Duke, Armando Gallup, DJ Pierre. Oggi il suo gusto musicale è ancora aperto a nuove forme di musica house suonando principalmente deep house, minimal e techno.



MUERTE POP

feat

Muertepop records è una netlabel italiana che produce release con l'intento di promuovere artisti della scena musicale indie, elettronica e sperimentale. Le release di Muertepop sono finalizzate esclusivamente alla distribuzione e alla promozione musicale, senza alcun intento di tipo economico. Tutta la musica presente sul sito www.muertepop.com è soggetta alle licenze creative commons.



MARK HAMN

Taranto

Mark Hamn , al secolo Francesco Giannico, è originario di Carosino un piccolo paese in provincia di Taranto nel sud Italia. E' laureato in Musicologia con una tesi in storia della musica per film presso l'università di Lecce. Musicalmente nasce come chitarrista , ma da quasi dieci anni si occupa di Elettronica sperimentale e sistemi informatici per produrre musica. Durante gli ultimi anni ha stretto numerose collaborazioni con una serie di netlabel, Sinewaves.it, WebbedHands Records, Nishi, Earlabs.org e da ultimo l'italiana Muertepop. Da poco è stato pubblicato il suo disco per Afe Records /Bar La Muerte Je déchire l'ongle aux criminels. Il suo approccio musicale è leggero ed evocativo ma al contempo si avvia verso un inasprimento di toni , un incupimento della dimensione territoriale per dirla alla Deleuze. Il live set verterà sui materiali tratti dall'ultimo album edito per Bar La muerte / Afe Records , un concept sulla globalizzazione del pianeta e la sua assurdità.



HIROSHI TSUYAMA

Tokio

Hiroshi Tsuyama Nato a Tokyo il 28 ottobre 1984. Dal 2003 residente in Italia. Grazie al suo stile e alla sua personalità entra in contatto con la crew di Gold, dove entra ufficialmente in seguito. La sua passione per la musica lo ha portato nel 2005 a intraprendere la carriera di deejay. Ha suonato in club di spicco della scena italiana e quella giapponese. Suona dalla Drum'n'Bass e Elettrohouse.



MINIMONO

Firenze

Minimono nasce a Firenze nel 1997 come gruppo multimediale impegnato in attività performative e nell'organizzazione di eventi per giovani artisti dalle più svariate attitudini (dj sets, video proiezioni, teatro, danza). Nel 2004 ha inizio la collaborazione tra Fabio della Torre ed il musicista elettronico Ennio Colaci.



TONYMUSIC

feat

Toni Music, con base a Torino, promuove nuove economie della musica elettronica e della free culture con l'obiettivo di generare uno spazio aperto di scambio sia di pensieri che di lavori. Toni Music è dedicata a quegli artisti che sentono la musica come un linguaggio. Le nostre releases puntano ad esplorare gli spazi mentali ascoltati e ancora da ascoltare.

TITTA

Torino



Quando Titta aprì gli occhi per la prima volta punk era sinonimo di musica. Già allora era consapevole del suo futuro. Da quel momento i dischi diventarono la presenza più importante nella vita di Titta e la musica la colonna sonora naturale del suo viaggio. Il suo palco principale è la città di Torino, dove da diversi anni porta avanti la maggior parte dei suoi progetti. Cofondatore dell'etichetta e del programma radiofonico General Elektric, Titta è il cuore sanguinante della squadra Tonimusic.

GAMBO

Torino



Da sempre appassionato di tutti i generi musicali, specialmente funky, disco 70, new wave e rock, amore nato dai vinili dei suoi genitori, dal 1996 inizia ad affacciarsi sulla scena dei free tekno party italiani. Nell'ottobre 2003 ha vinto la serata Kids are Fresh, una one night dedicata ai dj emergenti torinesi, da quel giorno è diventato resident per la serata The Plug del Centralino, club di fama internazionale. Attualmente è resident dj e direttore artistico del Dottor Sax Music Club, locale che si sta affermando come the best place to play minimal techno in Italy (Someone Else).



ILLOGIK RECORDS

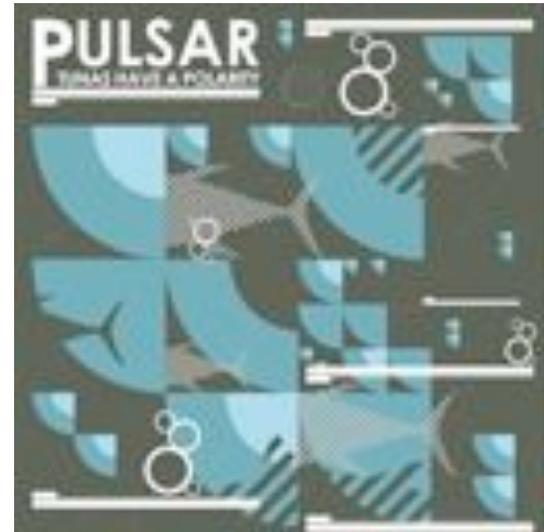
feat

Andrea Taddei è il fondatore del collettivo Illogik. Crea con lo stesso nome la prima net label indipendente italiana. Tra i primi a concepire e realizzare dei live set in streaming. Ha al suo attivo numerose produzioni con diversi moniker: Pulsar, Seoul, Palindrone, Space Kick Propaganda, A Dog with a Cam. Anche se come dj e musicista live esterna un lato più movimentato e dance, intende la musica come un percorso interiore, conoscitivo e di ricerca.

PULSAR

Torino

Le sue produzioni di Andrea Taddei (Pulsar) sono maggiormente introspettive, una musica elettronica da camera concepita per l'immersione e l'ascolto.



MK05

Torino

Mk05 (Mirko Aimar) entra a far parte del collettivo Illogik nel 1999. Partecipa alle compilation Try to Communicate e Sanity vs Insanity. Sempre per Illogik pubblica Cucumbers for Vegetarian Girls, My Neighbours Don't Love My Noise at Late Hours e, con il nome Synapsick, Have You Seen My Head?. Esegue colonne sonore per video installazioni con la crew VJ Sweety. Attualmente suona il basso nel gruppo punk/hc Plastination.





LACKLUSTER

Helsinki (FI)

Lackluster defocus (KU), merck (usa), u-cover (belg), psychonavigation records (IR) Esa ruoho (a.k.a. Lackluster) è nato a Helsinki nel 1978, e per i vent'anni passati è vissuto nei sobborghi est di Helsinki. Interessato ai computer fin da piccolo, ha iniziato a comporre musica nel 1994. Ha passato molto tempo in Irlanda, per poi tornare a Helsinki dove continua a lavorare sulla musica e altri progetti.

'il fondamento organico della musica che si ascolta, porta inevitabilmente a pensare a Madre Natura nella sua infinita molteplicità e ricchezza'.



streamfest

Conferenza

STREAM. I nuovi format dei flussi audiovisivi

Giacinto Leone dell'Accademia di Belle Arti di Lecce, **Paolo Atzoridella** NABA di Milano, **Marco Fratoddi** di Legambiente - Nuova Ecologia, **Fabrizio Pecori** di MyMedia, **Robin Goodi** robingood.tv, **Alessandro Ludovico** di Neural.it, **Ilary Valbonesi** di ecopolis.org, **Gabriele Contedi** di ClioCom, **Alessandra Pomarico** di Sound Res, **Luca Barbeni** di Share Festival, **Florian Schneider** di Kein.tv, **Jaromil** dell'Istituto Nazionale Olandese di Arti Multimediali, **Cecile Landman** di streamtime.org, **Gigi De Luca** dell'Ufficio Cultura della Provincia di Lecce, **Sivia Godelli** Assessore della Regione Puglia e i protagonisti dello StreamFest. Coordinano **Carlo Infante** e **Antonio Rollo**, consulente progettuale e direttore artistico dello StreamFest.

Torcito Parco del Salento





Carlo Infante

Paolo Atzori

Denis “Jaromil” Rojo

Luca Barbeni

Giulia Mainenti

Carlo Infante

Carlo Infante, nato a Roma, vive a Torino e opera fondamentalmente come free lance sia come giornalista sia come esperto di nuovi media e consulente culturale.

Docente di PerformingMedia all'Accademia di Belle Arti di Macerata, Istituto Europeo di Design

performing media

PerformingMedia è una piattaforma per la sperimentazione di nuovi format di comunicazione interattiva e mobile basate sul web (Blog, Moblog, Vlog, animazioni flash, streaming video, etc) possibilmente in aree connesse in wi-fi (wireless, senza cavi).

Il medium è il massaggio.

Mettere in relazione il mondo del vjing con le pratiche indiscriminate dello streaming video può aver senso se si fa chiarezza su una serie di aspetti.

Il primo è quello che riguarda la netta presa di distanza da cinema e televisione che hanno approfittato delle intuizioni del linguaggio video, neutralizzandone le specificità (tanto da chiamare “corti” le produzioni video, associandole ai cortometraggi) o affogandole nei palinsesti bulimici o saccheggiandole negli spot pubblicitari.

La sensibilità video inaugurò negli anni ottanta delle **nuove pratiche dello sguardo**, sincopato rock o rarefatto ambient, diverso ed alieno dalle logiche narrative e consolatorie dei format allora vigenti.

Più che la videoart genericamente detta è stata la videomusic di stampo inglese o il videoteatro italiano (espressione di una postavanguardia teatrale che anticipò i tempi) a segnare l'impronta culturale di questo nuovo linguaggio video capace di esprimere lo “zeitgeist”: lo spirito del tempo. Trattiamo di un tempo che è legittimo definire **postmoderno** perché, già qualche decennio fa, ha inaugurato un superamento dei modelli di interpretazione e narrazione ordinaria, par-letteraria, per avviare altre sensibilità di forte ibridazione audio-visuale, se non visionaria.

E' su queste pratiche della visione che hanno anticipato la multimedialità, sperimentate dalle arti elettroniche e sviluppate dal variegato mondo delle diverse culture della “tecono”, dei nuovi media in genere e del vjing in particolare, che è opportuno focalizzare l'attenzione. Si tratta del rapporto con gli schermi e di come questi non riguardino più solo le cornici degli artefatti video ma il loro sconfinamento nelle videoproiezioni, investendo lo spazio pubblico nel flusso audiovisivo diffuso nell'ambientazione elettronica. E' questa la caratteristica fondante del vjing,

ovvero la poetica video che s'innerva a quella del djing: il gioco audio che si sposa con quello visivo modulando l'elettronica come una nuova sensibilità che attua **sinestesia** spiazzando i modi consueti dell'audiovisivo convenzionale. Cose nuove, parole nuove, mondi nuovi.

Linguaggi nuovi che non descrivono, non narrano, evocano.

Per entrare ancora più nel merito ripesco dal mio libro ("Performing Media 1.1. Politica e Poetica delle Reti") un passaggio che considero emblematico.

La TV ci guarda

"Sei così bella che faccio fatica a tenere gli occhi fissi sul tassametro" (Woody Allen)

Perché ho scelto quella citazione?

Innanzitutto perché m'ha fatto ridere e ogni tanto fa bene sdrammatizzare l'uso di queste citazioni-grimaldello, per alleggerire il peso della retorica. Poi perché la battuta di Woody Allen, mentre corteggia Diane Keaton nel film "Manhattan", dichiarando la sua emancipazione dal piccolo schermo del tassametro, m'ha fatto scattare qualcosa.

Mi sono interrogato sul perché si è così attratti dagli schermi, televisivi e interattivi. M'ha fatto pensare all'assorbimento d'informazione subita: alla pervasività delle immagini che attirano il nostro sguardo in una sorta d'ipnosi nella quotidianità del consumo televisivo.

E' un dato, c'è da prenderne atto; semmai è opportuno innalzare il livello di guardia, non solo per sottrarsi ma per cercare un equilibrio possibile nel rapporto che intercorre tra i nostri corpi e gli schermi.

Quando guardiamo la televisione è il tubo catodico a "leggere" noi, "le nostre retine sono il bersaglio diretto del fascio di elettroni", suggerisce De Kerckhove, rilanciando l'assioma di Marshall McLuhan per cui la "TV ci guarda". Il televisore è elettronico, modula frequenze, va oltre l'idea del montaggio sequenziale per fotogrammi proprio del cinema, crea un campo elettromagnetico in cui vengono modulati i nostri sensi e i nostri processi cognitivi. "Massaggia il cervello" affermò lo stesso McLuhan, parafrasando il suo celebre assioma: "il medium è il messaggio". Non solo, per anni s'è giocato su questo doppio senso rivelatore, tant'è che "il medium è il massaggio" divenne per molti l'idea chiave per affrontare le culture

elettroniche nel loro sviluppo musicale e ancor più nella cultura tecno. Nel momento in cui McLuhan sosteneva che la televisione ci massaggia, facendo assorbire le informazioni, aveva colto l'essenza di quell'automatismo psichico indotto dal flusso elettronico.

Qualcuno inizia a preoccuparsi? No, non dobbiamo preoccuparci bensì occuparci del problema. Anche perché è di una nuova sensibilità che si tratta.

Segnale radiante

E' da qui che inizia il percorso: le culture digitali possono giocare con gli schermi, al di là dell'inerzia televisiva (il vero pericolo), ne reinventano l'uso. creando inediti contesti di fruizione culturale. Nuovi ambienti dove il video va fuori dalla sua cornice e viene rilanciato come segnale radiante. Segna lo spazio con pictogrammi immateriali, esalta il suono e c'invita ad ascoltare anche con lo sguardo. E' questa la sinestesia che sta alla base dell'idea del vjing come nuova spettacolarità che nasce nella mente sollecitata e nel corpo che danza: impatto più di partecipazione sensoriale che di rappresentazione. Un semplice atto di liberazione del rapporto corpo-mente emancipato dalle costrizioni logico-conseguenziali.

Paolo Atzori

Nasce a Iglesias. Ha vissuto e lavorato a Venezia, Roma, New York, Vienna, Colonia, Bruxelles, Tel Aviv. Ha studiato architettura a Venezia e a Roma e Arti Mediai a Colonia. Dal 1990 al 1992 lavora come architetto a Vienna, nell'Atelier Albert Wimmer. Dal 1994 al 1997 lavora come assistente di Fabrizio Plessi, professore dell'Accademia Superiore di Arti Mediali di Colonia con cui nel 1994 costituisce il nuovo corso di "Scenografie Elettroniche" che realizza diverse produzioni sperimentali di teatro-danza. Negli ultimi anni '90, concentra le sue ricerche nello studio di una nuova scena teatrale che consenta una rappresentazione dinamica delle trasformazioni che caratterizzano la società contemporanea, in particolare quelle relative allo sviluppo delle tecnologie della comunicazione.



Il Master DIGITAL ENVIRONMENT DESIGN sperimenta un nuovo approccio formativo che consiste nell'integrazione di teoria, critica, ricerca e pratica professionale.

Il Master in DIGITAL ENVIRONMENT DESIGN intende sviluppare competenze sia tecniche che critiche e formare nuove figure professionali, capaci di realizzare ambienti che integrino gli scenari digitali della società dell'informazione in nuove rappresentazioni dello spazio caratterizzate da dinamiche di pervasività ed interazione.

In un'ottica di Ecologia della Comunicazione (utilizzare le tecnologie digitali con coscienza critica e consapevolezza etica, verso un uso sostenibile dei media) il Master DIGITAL ENVIRONMENT DESIGN persegue una strategia di polarizzazione delle energie creative per il riposizionamento dell'attività artistica all'interno del tessuto sociale, invertendo la tendenza contemporanea alla privatizzazione non solo degli spazi pubblici ma anche di molti aspetti della vita sociale.

A tal fine è previsto, come fondamentale integrazione dello stage formativo, lo svolgimento di alcuni progetti da realizzare in collaborazione con una rete di partner istituzionali che operano nel campo della produzione culturale e della comunicazione. Istituzioni con forti motivazioni etiche che svolgono un'analisi indipendente dei problemi socio-politici e filosofici che caratterizzano la nostra contemporaneità con particolare attenzione ai problemi di accesso, digitale divide, democratizzazione della comunicazione, ecc.

• • •

• • •

• • •

Denis “Jaromil” Rojo

Conosciuto come il Rasta Coder è un programmatore free software, un media artist e un attivista che ha dato un contributo rilevante allo sviluppo della multimedialità e alle applicazioni di streaming sulla piattaforma GNU/Linux.



Since 2000 dyne.org is a free software foundry for digital artisans. We produce open source tools and ideas for media arts, sharing a grassroots access to technology, education and freedom of creation.

ForkBomb

Quando parliamo di software come di arte è bene considerare l'intero processo creativo che porta alla sua concezione e realizzazione, concezione e realizzazione di una nuova operabilità nel dominio digitale: stiamo volgendo il nostro sguardo al codice sorgente (1), all'affascinante mondo dell'algebra e dell'algoritmo che nell'immanenza digitale prende forma in espressioni molteplici: dense, riformulabili e produttrici di senso.

Il codice sorgente o meglio gli algoritmi e l'algebra, strumenti digi-artigianali privilegiati dalla nostra contemporaneità e memori di millenarie teorie matematiche (2), solo da poco più di un quarto di secolo arrivano a costituire il software: strumento di creazione artistica e di comunicazione, una meta-letteratura che definisce modalità di veicolare e (ri)produrre senso moltiplicando le possibilità di comunicazione. Come il software è uno strumento di meta-comunicazione, così esso stesso a sua volta rappresenta una Parole (citando Saussure) che deriva la sua esecuzione da una Langue: l'universo grammaticale e linguistico del codice. L'esercizio metafisico è ricorsivo; anche se per molti è un oscuro criptogramma il codice sorgente condiziona indirettamente il nostro modo di comunicare, ed ancor più l'efficienza con cui lo facciamo.

È a fronte di tali premesse che proviamo a considerare il fenomeno dei virus software: al contempo ribelle atto poetico, sintomo politico e strutturale, tentativo di escursione della rete nella sua permeabilità e 0; intelligenze artificiali (di rado dannose, a dover di cronaca) che da sempre popolano l'universo digitale.

Digital Bohème

Nel considerare il codice sorgente letteratura, dipingo i virus come delle "poesie maledette", "giambi" rivolti contro chi vende la rete come un posto sicuro e borghese. Il dominio digitale è

regolato da rapporti di forza e leggi "fisiche" differenti dal dominio naturale: realizza un chaos - scomodo perché è insolito, fertile - nel quale navigare; in esso i virus sono delle composizioni spontanee, liriche nel causare l'imperfezione di macchine "fatte per funzionare" e nel rappresentare la ribellione dei nostri servi digitali.

Potrebbe sembrare che il lirismo di cui si parla sia apprezzabile solo grazie a cognizioni tecniche specifiche, ma non è così; uno dei tentativi dell'esposizione I Love You (<http://www.digitalcraft.org/>) sui virus software che si terrà nel Museo delle Arti Applicate di Francoforte è proprio questo: esplorare aspetti troppo spesso trascurati di una "bohème digitale" che è riuscita a dare un corpo più organico alla rete nella quale ci muoviamo oggi, elaborando in essa nuove modalità di circolazione delle informazioni ed una vera e propria estetica della quale la cosiddetta net-art ha spesso saputo permearsi.

Il chaos:

"The last possible deed is that which defines perception itself, an invisible golden cord that connects us: illegal dancing in the courthouse corridors. If I were to kiss you here they'd call it an act of terrorism - so let's take our pistols to bed & wake up the city at midnight like drunken bandits celebrating with a fusillade, the message of the taste of chaos."

Hakim Bey

Ora digita `:(){ :|:& };;` in un qualsiasi terminale Unix.

Anticorpi della Rete

Così come un organismo difende se stesso dalle malattie che lo infettano, così la rete ha reagito producendo anticorpi che assalgono i banchi di alcuni software difettosi. Una particolare specie di virus che si è maggiormente propagata di recente, il worm, lo ha fatto soprattutto tramite programmi di posta e server di dati. Le case produttrici dei software vulnerabili sono ancora impegnate nel tentativo di migliorare la sicurezza dei propri prodotti, che nel nostro caso significa la privacy delle nostre comunicazioni.

Sul piano politico vediamo che la reazione di molti scrittori di virus, entità che si identificano in rete per una profonda conoscenza dei suoi elementi costitutivi, è provocata proprio dall'approccio corporativo e monopolista di alcuni giganti del mercato che sognano di rendere la rete una piazza virtuale per i propri affari, senza rispettare l'orizzontalità che la caratterizza e le abitudini dei cittadini che l'abitano. Ad oggi contiamo innumerevoli tentativi di ostacolare la velocità con la quale le informazioni possono circolare, dalla censura alle restrizioni sul copyright (3):

"Since the earliest days of the personal computer, Cyberspace was seen as a vehicle to restore

disappearing public spaces. Lee Felsenstein, one of the founders of the personal computer, advocated using this new tool to restore an information commons (Felsenstein). Felsenstein and many of his fellow personal computing pioneers envisioned that the Internet could provide a vast public space that would reflect diverse interests and encourage free speech and creativity.

For many years popular discourse framed the Internet as a diverse free speech zone where 'anyone can be a creator'. But in the early days of the WorldWide Web, public areas of the Internet became increasingly walled-off. In 1994 this author warned of the 'colonizing effect' that commercial interests would have on the public space that the Internet then represented (Besser, 1994). And in 1995 he discussed how control by large industries would supercede the public benefit and diversity aspects that the Internet had promised. Almost a decade later, we see Internet spaces increasingly fenced off, and peoples' actions increasingly tracked and recorded."

Howard Besser

I virus sono il sintomo politico di una comunità ad oggi molto vasta e bandirli non è la soluzione ai problemi da cui scaturiscono. Lo stesso discorso valga per anonimato e hacking.

Rhizography

Ad uno scrittore di virus interessa esplorare la permeabilità della rete. Un rizoma di tali e tante dimensioni come internet non può essere rappresentato in nessuna topografia, ad oggi i tentativi sono stati molteplici, ma mai completi. La sua estensione può essere tracciata seguendo un cammino: sondare i meandri, seguirne i percorsi e le connessioni. Iniettare un liquido di contrasto nell'organismo per seguirne la conformazione e la struttura; al risalto otteniamo il percorso tipico dei vasi nell'angiogramma.

Ora facciamo uno sforzo e consideriamo le origini dell'Istinto di Esplorazione così ec come possiamo rappresentarcelo nella nostra storia, quella del mondo organico conosciuto.

Ringrazio di cuore tutto il team di digitalcraft.org per l'attenzione e l'interesse a quello che è stato il nostro lavoro, una ricerca collettiva e appassionata alla quale sono onorato di contribuire; con un ringraziamento particolare a Franziska Nori, Lobo, Florian Cramer, Andreas Broeckmann, Alessandro Ludovico, Garderobe23/Kunstfabrik Berlin, Woessel; in solidarietà con tutti coloro che ancora resistono.

Luca Barbeni

Luca Barbeni è nato a Torino nel 1976, è artista e giornalista. Attivo dal 1998 al 2004 con il gruppo di net-artisti 80/81, è curatore del Piemonte Share Festival. Attualmente lavora ad ECOPOLIS.ORG, un progetto editoriale multimediale sul cambiamento, sulle mutazioni e sull'innovazione culturale, insieme ad Antonio Rollo e Ilari Valbonesi .



PIEMONTE SHARE FESTIVAL rappresenta l'edizione italiana dei più importanti festival internazionali (Transmediale a Berlino, Ars Electronica a Linz, Sonàr a Barcellona) ed è aperto a collaborazioni con le realtà italiane più disposte a condividere creatività.

La Regione Piemonte si pone come sede del festival per la sua vocazione all'innovazione e per la sua ricchezza di proposte culturali. Torino ne è il cuore in quanto vetrina privilegiata di importanti avvenimenti internazionali, all'interno dei quali sarà possibile far emergere nuove idee ed eventi.

Piemonte Share Festival è un'idea di Simona Lodi e Chiara Garibaldi.

Web Cinema 3.0

web cinema = open source

Il cinema attraverso diverse fasi evolutive, sia di linguaggio che tecniche che produttive, si è cristallizzato nella forma da noi conosciuta. Il cinema è un prodotto culturale che facendo ancora parte dei cosiddetti “old-media” o media analogici, rispecchia la minore flessibilità di queste tecnologie rispetto ai flussi di dati del mondo digitale. Il cinema tradizionale è un sistema chiuso, un processo produttivo che oggi non ammette intrusioni dalla molteplicità dei linguaggi del digitale, che per loro prerogativa scorrono fuldi come l'acqua.

I raccontastorie digitali sperimentando all'interno di un **sistema aperto** come Internet hanno dato forma a molteplici formati di visione, nate dall'ibridazione dell'immagine in movimento con i linguaggi della rete come l'interattività, i database, i browser.

Come dice Calvino, nel *Castello dei destini incrociati*:

“Ogni racconto corre intorno a un altro racconto e mentre un commensale avanza la sua striscia un altro dall'altro estremo avanza in senso opposto, perché le storie raccontate da sinistra a destra o dal basso in alto possono pure essere lette da destra a sinistra o dall'alto in basso e viceversa, tenendo che le stesse carte presentandosi in un diverso ordine spesso cambiano significato, e il medesimo tarocco serve nello stesso tempo a narratori che partono dai quattro punti cardinali.”

L'immagine in movimento su Internet viene creata dai raccontastorie digitali utilizzando i più differenti linguaggi e le più disparate fonti, che possono essere: materiale girato, video e immagini scaricate, flussi di dati, stringhe di testo. Con il webcinema è come se tutte queste carte, queste scene fossero organizzate dall'autore in uno spazio, che viene vissuto, esperito dallo spettatore. Nel webcinema l'immagine nasce secondo un processo che richiama più l'animazione che il

cinema, e il **collage** di stili e tecniche costituisce la regola.

La **non-linearità** dell'immagine si accompagna ad una non-linearità della drammaturgia. Come sostiene il filosofo Paul Ricoeur, il rapporto concettuale tra tempo e narrazione si è invertito: nel passato abbiamo imposto una falsa linearità al tempo, poiché le storie che ci raccontiamo e i miti della nostra formazione hanno preso la forma di narrazioni lineari, ma capovolgendo il rapporto è possibile aumentare la nostra comprensione del tempo e contemporaneamente del mondo e di noi stessi.

Il montaggio non è una prerogativa dell'autore, quanto una dinamica tra utente e opera, in particolare attraverso l'interfaccia. Con questo tipo di linguaggio lo spettatore diventa utente, ed è attraverso l'interfaccia che crea la sua storia personale. Non si tratta di anarchia semantica, dove la sostituzione del montaggio lineare con l'interfaccia interattiva non porta necessariamente ad una perdita di controllo da parte dell'autore della drammaturgia, quanto di un approccio differente alla costruzione della storia, alla costruzione di senso.

La **drammaturgia**, nel momento in cui si utilizza Internet come media di diffusione, diventa un **processo aperto** dove lo script dell'autore contempla porte aperte su altre realtà, altre immagini, altre storie.

Non bisogna dimenticare che di fronte al monitor c'è sempre uno spettatore o utente, dipende dal punto di vista e dalla struttura dell'opera in questione, che per la prima volta si trova a vedere, condividere, creare storie con altre persone, ma nel suo luogo fisico in assoluta individualità. Se il cinema è un'esperienza individuale in un luogo collettivo e la televisione è intrinsecamente un'esperienza collettiva più che individuale, le opere di digital storytelling raggiungono il massimo dell'efficacia con una persona sola di fronte al monitor e alla guida del mouse. L'interattività risiede nelle mani dell'utente, che non è in grado di "condividerla" con altre persone fisicamente vicino a lui, ma solo con altre persone collegate in rete.

Indubbiamente il cinema è un linguaggio molto più definito di questo tipo di produzioni, ma voglio sottolineare due fattori che concorrono nel lasciare il campo della produzione di immagini in movimento per internet molto aperto: la **bassa definizione** e la **distribuzione globale**. Una delle caratteristiche fondamentali del cinema tradizionale è la bellezza e la qualità delle immagini, realizzate in passato attraverso la pellicola fotografica e oggi anche tramite software

dedicati alla creazione di immagini ad alta risoluzione: il cinema visto in una sala di proiezione è intrinsecamente ad alta qualità.

La qualità dell'immagine costa e solo attraverso buone produzioni è possibile raggiungere il risultato. La qualità dell'immagine è una *conditio sine qua non* per il cinema tradizionale. Il webcinema vive e si propaga in un contesto di visione completamente differente. Gli spettatori che assistono a questo tipo di spettacoli sono molte volte soli e di fronte a un computer. Il loro percorso di avvicinamento alla storia parte sul web, un medium intrinsecamente a bassa qualità, prima di tutto per problemi di trasmissione delle informazioni. Nel cinema tradizionale l'immagine passa attraverso la luce di un proiettore, nel webcinema ogni immagine per giungere a destinazione deve attraversare un tortuoso percorso fatto di cavi telefonici, fibre ottiche, server. Se la magia del cinema che incanta lo spettatore è l'immagine ad alta qualità, nel webcinema è l'**immagine distribuita** ad affascinarlo.

Bisogna ricordare che navigando su internet siamo abituati a una serie di visioni piuttosto banali e standardizzate, dalle interfacce dei motori di ricerca a quelle dei grandi portali di informazioni, il solo fatto che su alcuni siti internet sia possibile vedere delle immagini in movimento affascina moltissimo lo spettatore, che non ha più bisogno della qualità a questo punto del suo percorso percettivo: l'immagine distribuita perde in qualità, ma affascina per il contesto nel quale colpisce lo spettatore.

La forza dell'immagine digitale risiede anche in questa sua possibilità di giungere in qualsiasi momento davanti a tutti i possibili spettatori della Terra. È un processo piuttosto immediato e che aiuta da un lato i realizzatori a creare le proprie opere e dall'altro affascina gli spettatori che, comodamente seduti a casa di fronte al loro computer, possono vedere e interagire con contenuti audiovisivi provenienti da qualsiasi luogo della terra.

Webcinema è creatività totale e senza filtri, anche a discapito della qualità, qualche volta, ma per molte creazioni questo fatto è risultato essere un propulsore permettendo la creazione e la distribuzione di opere che altrimenti non avrebbero potuto essere apprezzate dal pubblico.

Giulia Mainenti

" ... Occorre che il sonoro diventi immagine invece di essere una componente dell'immagine visiva ... "

(Immagine Tempo, Gilles Deleuze)

Giulia Mainenti nasce nel 1975 a Trieste, città cerniera, limite che separa/unisce Italia ed ex-Jugoslavia, crocevia di diversità, luogo di incontro e scontro fra gente e cose. Si avvicina alla ricerca filosofica studiando con Pier Aldo Rovatti, tra i fondatori del "Pensiero debole".

Il suo percorso di riflessione si sviluppa attraverso i concetti di paradosso, ambiguità nel senso di non rigidamente prefissato, spaesamento, perdita del sé, molteplicità dell'essere, gioco.

I suoi lavori si muovono a partire dall'intuizione di un confine percepito come mobile, percepito come un qualcosa che divide ma allo stesso tempo unisce un dentro e un fuori comunicanti.

Prendendo spunto da alcune riflessioni di Gilles Deleuze applica la medesima intuizione anche all'audio e al video; nascono così "Nitido" e i successivi progetti, in cui è l'audio a essere generato dal video, adottando un divertente esercizio di capovolgimento dei termini A/V che divengono V/A.

Dal 2003 lavora a progetti mix mediali, partecipa a spettacoli audiovisivi in diversi spazi ed eventi e collabora con diverse riviste d'arte come giornalista freelance.

Nel 2004 inizia a collaborare con il DSM (Dipartimento di Salute Mentale) di Trieste al progetto "Archivi Generali della Deistituzionalizzazione" come curatrice del settore video.

Vive dove lavora e lavora dove vive.

Condivisione

Il tubo dei raggi catodici prende il posto delle tele.
Nam June Paik, 1965

Immaginando un mondo con meno confini rispetto a quelli, purtroppo, esistenti (e parlo dei confini geografici come ideologici), difficilmente si può non prendere in considerazione uno spazio, comune, dove "condividersi" e dove condividere "cose", come quello della rete.

La connettività porta noi frequentatori del *cyberspazio*, a provare un senso di grande leggerezza (forse un po' proprio come quella leggerezza che ci attraversa alla visione degli astronauti galleggianti nello spazio, che man mano si allontanano dalla terra e sempre meno risentono della sua forza di gravità) quando navigando nella rete (magari a vista) scopriamo nuove terre di passaggio così naturalmente condivise.

I contenuti che in tale navigazione ci vengono trasmessi (e con i quali possiamo interagire, commentando o dando a nostra volta *input*) sono recepiti da sensi quali l'udito e la vista.

L'audiovisivo, un mondo dove le sensazioni hanno la possibilità di fondersi nella percezione delle cose, dove il netto confine che sembra separare occhio e orecchio viene reciso, grazie soprattutto alla tecnologia che attraverso i nuovi media ha reso, all'ennesima potenza, ciò che agli inizi del '900 personaggi come Schoenberg e Kandinskij avevano intuito;

"La musica di Schoenberg - scrive Kandinskij - ci introduce in un nuovo regno, dove le esperienze musicali non sono acustiche bensì puramente psichiche: qui ha inizio la musica del futuro". Così avviene nelle *performances* audiovisuali, dove l'esperienza di percezione della musica diventata psichica si intreccia a quella visuale, dando luogo a un sentire sinestetico superando i limiti formali tra i diversi campi di espressione.

E ancora, la *performance*, il *vjing*, come pratiche di comunicazione svincolata dalla parola; linguaggio, che qualsiasi popolo, di qualsiasi Paese, ha la possibilità di "leggere", interpretando liberamente. Spazi vibranti, musicali. Punti di vista azzardati e precari, paradossali. Decostruzione, come cancellazione e apertura dei confini imposti. Con una specie di salto.

Una struttura pensata come un nastro di Moebius insomma, come uno spazio ripiegato dove, da un dentro e un fuori, si passa agevolmente.

L'esperienza del muoversi nello spazio ricrea così l'architettura virtuale del *web*; le relazioni fra le cose, le relazioni fra gli uomini, le relazioni fra le cose e gli uomini e l'architettura.

Prendendo le mosse da un'approccio ludico all'apprendimento, si noti come possa in questo modo risultare spontaneo (e non doveroso), piacevole, divertente avvicinarsi oggi alla comunicazione, ambito complesso, articolata nelle sue applicazioni.

Così, in una società attraversata sempre più velocemente da profondi cambiamenti, dove il rapporto che sussiste fra l'uomo e la macchina diviene man mano fluido, "amichevole", si può forse individuare nella filosofia, nell'arte e in una contaminazione fra diverse discipline e mezzi comunicativi, possibili

“pieghe” attraverso le quali ricercare una qualità di vita “migliore”.

Il *web* visto come spazio pubblico dove prendere posizione può risultare non difficile, esponendo proprie idee, sensazioni, intuizioni in modo più rapido e autonomo rispetto ai luoghi spesso chiusi e ostici, filtrati, sino a ieri detentori assoluti di tale possibilità.

Certo, le problematiche così sollevate sono diverse e in continuo divenire, fra le più urgenti il problema ecologico dell'inquinamento e dello sfruttamento delle risorse ambientali a cui un utilizzo delle tecnologie può portare; in questo senso diviene fondamentale dare sempre più valore e sostegno a quella che definiamo ricerca per uno sviluppo sostenibile di comunità umane e naturali.

Approfondimento: a seguire alcuni estratti da due interviste elaborate nel 2006 in occasione della partecipazione delle crew Kinotek e Flxer al Sonar di Barcellona.

GM: Mattia Casalegno, che con un'intensa attività solista cura la parte video in numerose live-performances audiovisuali oramai dal 2001, ospite ad esempio dei festival Netmage 05 e Mutek 06, è anche membro fondatore del collettivo Kinotek, gruppo di sperimentazione attivo nell'ambito del *vjing* e del *livemedia*, produttore di spettacoli audiovisivi e progetti mixed-mediali. Lo abbiamo incontrato per alcune riflessioni sullo “stato delle cose”:

Ciao Mattia, ti occupi della parte video in numerose performances audiovisuali oramai da diversi anni; come emerge dalla biografia, i tuoi lavori “nascono dalla necessità di esplorare e re-inventare interconnessioni tra codici musicali e visivi”; voglio domandarti che cosa pensi a proposito di queste “interconnessioni”, se dai valore uguale o diverso alla musica e al video.

MC: Sia “il suono” che “il video” nell'ambito delle nuove tecnologie possono essere sintetizzati come flussi digitali, e ciò che mi interessa è proprio l'esplorazione delle nuove forme di sinestesia che emergono da tale prospettiva. Il passaggio dalla cultura del “campionamento” -cinema, televisione-, a quella della “sintesi” -programmazione, design dell'interazione- è emblematica in questo senso; penso che tale passaggio abbia sancito l'inizio di una sorta di meta-linguaggio audiovisuale che va oltre la rappresentazione “sensibile”. In effetti la capacità di sintetizzare grandi complessità d'informazione porta ad una rappresentazione oltre i sensi, o, meglio, che “espande” il sensibile. Credo che questa nuova caratteristica della rappresentazione sia un'ottima opportunità per sperimentare nuove estetiche, che non siano bloccate nelle definizioni del linguaggio - “musicale”, “visivo”, “performativo”, etc.- ma piuttosto un'ibridazione di esse. In questo senso do valore uguale alla musica e al video.

GM: Buckminster Fuller ha detto: “The best way to predict the future is to design it.” Quanto pensi sia importante il ruolo del designer per uno sviluppo sostenibile delle comunità umane e naturali oggi?

MC: Se per design intendi la “progettazione” in senso lato - di forme, di spazi, di relazioni - questa è in effetti una caratteristica propria della specie umana, ed è ovviamente di fondamentale importanza. Per ciò che riguarda il presente credo sia imprescindibile una “progettazione” che tenga conto dell'uomo e del contesto in cui si trova, che non sia solo in funzione di dinamiche economiche e commerciali. Sicuramente serve un design che affronti le problematiche più urgenti della nostra epoca rispetto all'ecologia, alla sostenibilità dello sviluppo e alla convivenza. Detto questo, vedo che comunque il più delle volte il designer è qualcuno che trova soluzioni commerciabili per un cliente che deve vendere o produrre un determinato prodotto e che si preoccupa relativamente delle conseguenze che la sua opera può provocare nel medio/lungo termine.

GM: Pensi che la connettività stia cambiando forme e contenuti dell'arte? Se sì, come?

MC: Sicuramente l'avvento di Internet, delle tecnologie telematiche e della condivisione informatica sta cambiando profondamente la nostra cultura; le forme d'arte emerse da tali tecnologie - penso all'interesse di questi anni cresciuto intorno alla net.art - riflettono le incognite, le paure, i sogni di libertà che "l'era di Internet" porta con sé. Sicuramente queste pratiche hanno messo in discussione alcune prerogative delle forme d'arte a cui eravamo abituati, sono cambiati gli spazi di fruizione, è venuta meno la divisione produzione/distribuzione dell'opera d'arte, è emerso il problema della conservazione di tali opere.

GM: In che cosa consiste per te l' "estetica di un database"?

MC: Con il digitale ovviamente è cambiato il modo in cui conserviamo e organizziamo il nostro sapere, le nostre conoscenze, il nostro materiale culturale. Gli archivi elettronici - i moderni database informatici - hanno introdotto una nuova forma culturale che si basa sullo scambio e sulla conservazione di quantità di informazioni molto più complessa di prima. In questo senso una "cultura dello scambio" (vedi il file sharing) e una nuova pratica del riutilizzo di materiali (vjing, djing) hanno dato vita ad estetiche particolari; un' "estetica del database" è quell'estetica che emerge da una consapevolezza della centralità dell'archiviazione nelle pratiche artistiche contemporanee, e che si pone domande rispetto alle conseguenze che l'utilizzo dell'archiviazione informatica può portare al nostro vivere.

GM: FLxER è un free software per mixare sorgenti video, testi, grafica, immagini in performance video live, ma anche una web-community di oltre 9,000 persone che condividono le loro produzioni. FLxER nasce nel 2001 e vuole essere un laboratorio di sperimentazione audiovisiva in continua evoluzione. Parliamo della filosofia del progetto con uno dei membri fondatori del gruppo, Gianluca Del Gobbo:

Ciao Gianluca, Il progetto FLxER si fonda sull'open source / open content, grande conquista per la diffusione e la condivisione delle informazioni, che richiede però una rilettura del diritto d'autore e lo sviluppo di sistemi alternativi di sostegno economico per gli artisti. Quali pensi possano essere questi nuovi modelli di sostegno economico?

GDG: Sono d'accordo sulla rilettura del diritto d'autore, ed infatti siamo stati invitati più di una volta in conferenze proprio su questo argomento come caso anomalo.

Anomalo in realtà proprio perché dalla condivisione delle informazioni, nel nostro caso video, nasce il sostegno economico di chi fa parte della community e questo mette ancora più in crisi il diritto d'autore proprio se rivisto in chiave più attuale.

Mi spiego meglio, entrando nella community di FLxER oltre a poter scaricare gratuitamente il software, è possibile condividere i propri video il che oltre a rappresentare il proprio portfolio on line va a creare una libreria di filmati che oggi raggiunge i 3.600 file. Tale libreria da un lato permette anche ai neofiti di disporre di una quantità impensabile di video a disposizione dall'altra tale quantità e soprattutto le Hit inserite nei live caratterizzano le performance dei FLxER abusers.

Altra caratteristica dei file condivisi su FLxER.net ed in particolare il loro formato Flash è la loro breve durata e quindi la qualità della performance dipende solo dalla capacità di mixare nei 7 livelli a disposizione su FLxER tutta questa quantità di materiali.

Come avrai notato nel mio discorso è sottinteso che dalla condivisione nascono liveset, performance, vjset profumatamente pagati anche dalle stesse multinazionali che vedono nella condivisione del sapere un pericolo per i loro stessi interessi.



Antonio Coroneo

Stefano Mastrandrea

Antonio Rollo

Andrea Valentino

info@streamfest.it

Il Salento brucia. Brucia la sua terra rossa arsa dal sole. Brucia la sabbia dei suoi litorali. Bruciano le passioni dei suoi abitanti che rendono questo luogo di confine, a sud-est, un teatro di sperimentazioni artistiche, spesso legate alla sua tradizione.

E' in questo scenario che prende vita e forma l'associazione culturale Sud-eStream, nata con lo scopo di promuovere e sostenere le nuove arti contemporanee. La manipolazione del codice di programmazione, la sperimentazione audio-visiva, le sonorità elettroniche sono la nuova arte contemporanea, le *new media art*.

La tecnologia stà cambiando progressivamente il nostro modo di comunicare. Bisogna imparare a “giocare” con le tecnologie. Una delle componenti che maggiormente caratterizzano l'arte elettronica è infatti l'aspetto ludico, l'invito al gioco, che stimola l'immaginazione, la conoscenza, la comunicazione. Così la tecnologia diventa forma espressiva, artistica. L'associazione Sud-eStream, attraverso lo StreamFest, vuole essere promotore di questo percorso di ricerca, sostenendo gli autori locali ed invitarli a condividere nella “piazza” pubblica dello StreamFest le proprie esperienze con quelle di altri autori nazionali ed europei. L'eclittismo di Giorgio Viva, la ricerca sonora di Pierpaolo Leo, le manipolazioni acustiche di Urkuma diventano, tra gli altri autori locali, le fiamme di questo nuovo fuoco artistico che il Salento stà alimentando e che l'associazione Sud-eStream ne vuole essere ambasciatore. Il Salento brucia.

di Andrea Valentino

Le tecnologie multimediali, fino ad ora basate su una specializzazione di natura puramente tecnica, stanno conoscendo un intenso sviluppo. Sta crescendo un po' in tutto il mondo il numero di artisti che ricorrono all'ausilio di nuove tecnologie e alla multimedialità per la ricerca e la produzione artistica. Internet e le nuove tecnologie digitali stanno contribuendo all'adozione di un nuovo modo di intendere e fare spettacolo. L'applicazione flessibile delle nuove tecnologie e della multimedialità permette di creare, ricorrendo ad opportuni software, nuove forme di espressione d'arte creando nello spettatore un maggiore coinvolgimento percettivo facendolo diventare in alcuni casi parte integrante dell'opera stessa. E proprio dall'osservazione di queste nuove forme d'arte che nasce l'idea di organizzare StreamFest con l'obbiettivo di dare maggiore spazio e visibilità ad innumerevoli artisti locali e internazionali che cercano di contribuire positivamente al cambiamento rivoluzionario dei nostri tempi non solo inteso come concetto artistico ma anche nel socio-economico.

di Stefano Mastrandrea





www.streamfest.it

