

Date Wed, 14 May 2003 13:09:05 -0500

// lifted from nettime announcer...

Date: Sat, 10 May 2003 01:45:37 +0200
From: Alessandro Ludovico <a.ludovico@neural.it>
Subject: Peam2003, Electronics in Art and Art in Electronics

Peam2003
Call for participation
Deadline: 10/05/2003

Peam2003 is an international festival of contemporary electronic-based art, coordinated in Pescara City, centre-east of Italy.
The meeting is organised by Artificialia.

Main subject of the meeting is "Electronics in Art and Art in Electronics".
The focus is on the new interaction of electronics and human in art and culture.

Highlighted Concepts:

- - Autonomous Electronic Based Artifacts, Electronics in place of the artist
- - Interactive Electronic Based Artifacts, Electronics as Artist's co-author
- - Electronics as Art and Art as Electronics

Categories of accepted works:

- - Videos and Animations
- - Music and Sound
- - Software, multimedia and similar
- - Electronics based Sculptures
- - Electronics based Installations

All media electronics art works without genre limitations are accepted:

- - Video-art, VJ's, Visualizers and interactive videos;
- - Interactive electronic music and sound;
- - Multimedia installations; Accepted works are automatically published on the festival web site and, later, will be published on a CD-ROM.

Peam2003 is not a competition but, on the opposite, is organised with the purpose of eliciting the meeting and the cooperation between electronic artists.

Each category has its own curator who controls work submission and does preliminary assessment. Such a selection will be done in order to guarantee both quality and coherence, within the overall event

- - Net-art and web-art;
- - Software art;
- - Graphical and 3D experiments;
- - Robotics Art and Electronic Sculptures
- - New electronics based art concepts and similar.

The Peam2003 will be held from the 21st-25th May 2003, in Pescara, where we plan a final Exhibition where participants of the festival will be presented.

The Peam2003 is hosted by Ecoteca (<http://www.ecoteca.org/>), a Café which is specialised in conducting cultural events and festivals devoted to art, ethnic cultures, youth ecological movement, etc.

Ecoteca is located in Pescara, Abruzzo region. Ecoteca is run by the

nilo casares
comisario crítico de arte
<http://comisario.net>
Ecotech S.r.L.

nilo.casares@comisario.net
copyleft (todos los derechos al revés)

Address:

Ecoteca
Via Caboto, n.19
65126 - Pescara - Italy

Tel.:

+39 085 67341.

Peam2003 is hosted by Ecoteca (<http://www.ecoteca.org/>), a Cafè which is specialised in conducting cultural events and festivals devoted to art, ethnic cultures, youth ecological movement, etc.

The Peam2003 workgroup is a collaboration of media artists and modern culture activists from Pescara.

Peam2003 Website hosted by: Artificialia

Peam2003 Logo Design by: Emmanuel Allard

Direction:

Luigi Pagliarini

Curators:

Andrea Gabriele: Electronic Music
Francesca Colasante: Visual and Multimedia Art
Sara Marzari: Electronic Sculptures
Lele Lucchetti: Web-Art e Net-Art

Info and Contact:

e-mail: peam2003@artificialia.com.

Host:

Ecoteca , Via Caboto, n.19 - 65126 - Pescara, Italia.
Tel.: +39 085 67341.

Peam 2003 will be held in Pescara from the 21st to the 25th of May 2003.

During the meeting days will be run concerts and performances of different invited artists.

The basic idea is that Peam should be a 5 days full immersion in the Electronic Art world.

During the Peam2003, in Pescara, will be held a conference and different workshops on the meeting related subjects. Moreover, the various artists will be presented and the meeting program concerns:

- - Electronic Art Installations (fino alla chiusura del Festival);
- - Electronic Artists Concerts and Performances ;
- - Video Interactive Performances.
- - New Electronic Art Projects and Ideas;
- - Workshops and Conference

Artists who will be there:

- - Retina.it (<http://www.retina.it>)
- - Sogar (<http://www.12k.com/sogar.htm>)
- - Motion (<http://www.fat-cat.co.uk/>, <http://www.e-rmx.com/>, <http://www.12k.com/>)
- - Luca Miti (<http://www.soundohm.com/lucamiti.htm>)
- - Francesco Michi (<http://www.arteco.org/michi/index.html>)
- - Hypo (<http://membres.lycos.fr/hypo/>)
- - Fabriquedecouleurs (<http://www.fabriquedecouleurs.com/>)
- - ENT (<http://www.ent-love.org/>)
- - Elio Martusciello (<http://space.tin.it/arte/eliomart/>)
- - Tape (<http://www.hapna.com/tape/>)

- - Otolab (<http://www.otolab.net>)
- - Vedran Vucic (<http://vedran.opennet.org/>)
- - King
- - Jaromil and DinDon (<http://www.dyne.org/>)
- - Joachim Lapotre (<http://jlapotre.free.fr>)
- - k-hello (<http://www.k-hello.org>)
- - Bianco-Valente (<http://www.bianco-valente.com/>)
- - Luca Tanzini (<http://www.liberarte.it/>)
- - Mr.BD
- - Maurizio Lo Castro
- - Bernardo Uribe Mendoza
(<http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/artes/37736/index.htm>)
- - Mauro Annunziato (<http://www.plancton.com/install.htm>)
- - e-Lab
- - Claudio Carozza
- - Mass (<http://www.blkstudios.net/>)
- - Luca Pagani, Francesco Calandrino, Claudio Parodi
- - Chiara Passa (<http://www.chiarapassa.it/>)

Artists that will send material:

- - Steve Roden (<http://www.inbetweennoise.com/>)
 - - Joseph Nechvatal (<http://www.nechvatal.net/>)
 - - Qubogas (<http://www.qubogas.com/>)
 - - 0100101110101101.ORG (<http://0100101110101101.org/>)
 - - Sergio Maltagliati (<http://www.geocities.com/maltaser/>)
 - - Isabel Saj (<http://www.isabelsaij.de/>)
 - - Brian Kane (<http://www.briankane.net/>)
 - - Katie Pants (<http://www.destroyevil.com/>)
 - - Chico MacMurtrie (<http://AmorphicRobotWorks.org/>)
 - - Sarawut Chutiwongpeti (<http://www.chutiwongpeti.info/>)
 - - Joy Garnett (<http://www.thebombproject.org/>)
- to be completed ...

Deadline and Rules

Works can be submitted both via mail or e-mail and must reach the organisers by 10 th of May 2003.

Works can be submitted by mail at the following address:

Artificialia
Via B. Croce, 221
65126 - Pescara
Italy

Works can be submitted by e-mail at the following address:
artificialia2003@artificialia.com

In both cases, an accurate description of the art piece and/or installation is required.

At the same time, photos, videos and other multimedia presentation that might help and facilitate organizers understanding are encouraged.

Attention: Peam2003 can also exhibit some works of artists which won't physically reach the meeting (music, installations, website, animations, software, etc.), as far as organisers receive accurate information and detailed technical requirements.

Work Focus, Categories and Media

Highlighted Concepts:

- - Autonomous Electronic Based Artifacts, Electronics in place of the artist
- - Interactive Electronic Based Artifacts, Electronics as Artist's co-author
- - Electronics as Art and Art as Electronics

Categories of accepted works:

- - Videos and Animations

- - Music and Sound
- - Software, multimedia and similar
- - Electronics based Sculptures
- - Electronics based Installations

All media electronics art works without genre limitations are accepted:

- - Video-art, VJ's, Visualizers and interactive videos;
- - Interactive electronic music and sound;
- - Multimedia installations;
- - Net-art and web-art;
- - Software art;
- - Graphical and 3D experiments;
- - Robotics Art and Electronic Sculptures
- - New electronics based art concepts and similar.

Attention: We do not encourage art that is made by the mean of electronic and later transferred to analogue -linear media e.g. non-interactive computer animations on videotape or prints of digitally manipulated photographs. These art forms has several, already established forums, and we will therefore focus our energy on electronic based art.

Moreover, during the festival there will be held concerts and performances of invited electronic artists.

Peam2003 will be carried out from 21st-25th May 2003

Important Dates:

- - Submission deadline 10th May 2003.
- - Assessment by 15th May 2003
- - Exhibition 21-25 May 2003.

> From 21st to the 25th May 2003 we plan a final Exhibition in Pescara, where participants of the festival will be presented.

We will publish a CD with Peam2003 materials and works by the end of August.

peam2003@artificialia.com
<http://www.artificialia.com/peam2003/>

Peam2003, organized by Artificialia, has been realized thanks to the help/collaboration/sponsorship of:

- - Officina della Birra (Sponsor)
- - Di Marco Music Store (Sponsor)
- - Ecoteca (Sponsor)
- - Neural.it <http://www.neural.it> (Media Partner)
- - DE.MA. Industria Grafica (Media Partner)
- - Provincia di Pescara; (Patrocinio)
- - Cultural Association "Gramigna"; (Co-Organisator)
- - C.N.R. (Scientific Supervision)

- -

Alessandro Ludovico
Neural.it - <http://www.neural.it/> daily updated news + reviews
English content - <http://www.neural.it/english/>
Suoni Futuri Digitali - <http://www.neural.it/projects/sfd/>

the electromagnetic internetwork-list
electromagnetism / infrastructure / civilization
archives.openflows.org/electronetwork-l
<http://www.electronetwork.org/list/>

<http://archives.openflows.org/electronetwork-l/msg00541.html>, visto 22/02/20

PEAM2004

:: Friday, May 21, 2004 ::

Turbulence(New Radio and Performing Arts Inc.) have officially announced the winners for their Comp_04:

1. Kate Armstrong and Michael Tippett
2. Andy Deck with featured poster graphics from contributors Sonja Smith, Jørn Jøntvedt, Bina Altera, Verónica Perales, Fred Adam, jimpunk, Paul Garrin, Laurent Fetis, Fran Duncan, and John Schettino.
3. Nick Montfort, Dan Shiovitz, and Emily Short
4. Martine Neddham, with BlueScreen and students from Shanghai University, China.
5. Ricardo Miranda Zuñiga, with collaborators in the US and Nicaragua (to be announced)

Each team will receive \$5,000. The commissioned works will be launched in spring 2005. Eighty-seven collaborative applications involving several hundred individuals were received, many of which were highly competitive.

For complete information make sure to visit Turbulence.org

:: Eduardo Navas [+] ::

...

:: Wednesday, May 19, 2004 ::

Dal 19 al 23 maggio 2004 Shockart.net sarà presente al PEAM 2004 - Pescara Electronic Artists Meeting come curatore della sezione di web_art. La selezione operata per Peam2004 riunisce 8 progetti di artisti che utilizzano il web come piattaforma artistica in grado di conciliare diversi canali espressivi (audio, video, testo, grafica, fotografia) ai fini della costruzione di un linguaggio capace di interpretare, in modo assolutamente armonico, il ritmo della contemporaneità.

programma

Le opere saranno fruibili tramite un'interfaccia appositamente realizzata da Mitja Bombardieri visibile durante il festival ad ECOTECA e dal 19 sarà pubblicata sia sul sito del Peam

<http://www.artificialia.com/peam2004>

che sul sito di Shockart.net.

<http://www.shockart.net/peam2004>

artisti invitati: BugZ, Ines Iglesias Heras, Morpheus, Alessandro Orlandi, SquidSoup, Niko Stumpo, STV, Wladimir Vinciguerra

Forwarded by

Francesca de Nicolò

posted by

:: Eduardo Navas [+] ::

...

:: Tuesday, May 18, 2004 ::

'Its the season for award announcements, as just a few days ago Peter Luining posted the winners for the Webby Awards and Ars Electronica. Now, Rhizome is the latest institution to announce the winners for their 2004 Commissioning Program.

And the winners receiving \$2900.00 are Paul Catanese, Luis Hernandez Galvan with suport from Gabriel Acevedo, Jason Van Anden, and Carlo Zanni. Warren Zack (proposal website not available) will receive \$2,500.00, and C-level will receive \$1,750.00.

For more details look over the official online announcement.

:: Eduardo Navas [+] ::

...

:: Monday, May 17, 2004 ::

The Plannetary Collegium - (at last) a fresh concept in graduate programs in Cyber Arts

This year the CyberArt Festival in Bilbao, Spain included a very interesting and new (as a collective), group of speakers. This piece is not so much about the conference itself, which was a success as it has consistently been since 1995, but rather about the Plannetary Collegium. This is a group of doctoral and post-doctoral researchers doing advanced inquiry in the subliminal space between the arts, technology, and the sciences, with consciousness research as a core component of the work.

The genesis of the Plannetary Collegium is connected to the successful CAiiA-STAR (the Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts established in 1994, at University of Wales College Newport, and STAR, the Science Technology and Art Research centre, established in 1997 at the University of Plymouth). The group of doctoral and post-doctoral students includes names such as Eduardo Kac, Char Davies, Thecla Schiphorst, Marcos Novak, and Yacov Sharir. Very recently the Collegium opened a new node in Zurich (the Z-Node). It will be based in the Hochschule fuer Gestaltung und Kunst. The Director of Studies of Z-Node is Jill Scott PhD of the Cultural Studies Institute at HGKZ.

Upcoming, the forum "Consciousness Reframed 2004", which will take place in BEijing, China, from 24 to 27 November 2004 (<http://www.planetary-collegium.net/conferences/detail/200411/>).

This symposium is convened by this group of researchers in collaboration with the following Beijing Digital Arts Programs:

The Digital Media Studio, Central Academy of Fine Arts,
The China Electronic Music Center, Central Conservatory of Music,
Department of Digital Art and Design, School of Software, Peking Univ.
The Institute of Digital Media, Beijing Normal Univ.

As Brenda Laurel proves in her most recent book "Design Research : Methods and Perspectives" there is a need to rethink research in the field of what i will here vaguely label as "digital media". The Plannetary Collegium is a new approach to what a doctoral program in the field should be, aimed at researchers that have already proved work in the field but who were too busy doing wonderful things that taught so much to so many of us... to think of their own academic careers.

<http://www.planetary-collegium.net/conferences/detail/200411/>

:: ana boa-ventura [+] ::

...

As the term "new media" gets tossed around quite a bit these days (at least in the emerging technologies field), we find that it is much more slippery to define than expected, mainly because its definition relies on the word "new." Whatever the term may mean in the end is actually contingent upon what particular history of media is used to contextualize technology's influence in art: for Lev Manovich, in particular, is the history of Cinema. It is safe to say that "new media" implies media that is constantly changing; and so, what new media may mean today is quite different from what it could have meant in the first half of the twentieth century. (The term was actually not used then, but development of new technology at that time allows for this retrospective extension of the term to be used at least in relation to artistic practice.)

Take the history of radio broadcasting, for example, which precedes the development of current emerging technologies and artistic manifestations like internet art and software art. The radio came to be used by artists to make radio art. This becomes obvious in "New American Radio and Radio Art" an essay written by Jackie Apple for New American Radio works online. In her essay we discover that during the seventies, artists developed projects specifically for radio broadcasting in similar ways to how video artists developed projects also

nilo casares
comisario crítico de arte
<http://comisario.net>

nilo.casares@comisario.net
copyleft (todos los derechos al revés)

in the seventies for independent broadcasting, and net-artists currently develop projects for online exhibitions. But it was in the eighties that radio art projects were more specifically developed. To preserve this tradition, New American Radio currently offers 110 radio programs, mainly produced during the nineties, archived for online listening. So log on and learn more about the history of an "old" media that at one time was "new."

:: Eduardo Navas [+] ::
...

http://netartreview.net/logs/2004_05_16_backlog.html, visto 22/01/20

PEAM2005

ECOTECA E LUOGHI VARI - PESCARA
22 - 30 OCTOBER 2005

The third edition of Peam, Pescara Electronic Artists Meeting, organised by the network artificialia, in collaboration with the cultural association Gramigna and the Art Café Ecoteca. The Peam2005, a chance to see and compare – with no competitions and prizes for musician, and visual artists, performers of dance, theatre, sculpture and everything which spins around electronics or makes use of it as a mean of expression and communication, proposes from the 22 nd to the 30 th of October 2005 installations, concerts, projections, exhibitions, concerts workshops and more, alternanting shows between Pescara (Ecoteca, Cinema Massimo, Ca.Ri.Pe) to Sant'Angelo City (Museo Laboratorio). The meeting leit motiv, divided in different sections (electronic music, video art, software art and hacktivism, net art, net painting, "post-humans" project, "la linea sottile" project, and "peam educational" project) is synthesized in the formula "The new human being positionin'". In particular, will be focused on the new interaction of electronics and human in art and culture showing and highlighting the privileges and aberrations of the electronic age . There will be the national and international guests.

Main subject of the meeting is: the new human being positionin'

We will take in to consideration all art pieces that realise new way of human-machine interaction (Autonomous Electronic-Based Artifacts, Electronics that "replace" the artist; Interactive Electronic Based Artifacts, Electronics as Artist's co-author; Electronics as Art and Art as Electronics).

For The new human being positionin' we mean the ripositioning of human being, hybridated by the modern electronic cultures, in to geographical spaces, in existential timing and in its cognitive faculties.

Sabato 22 ottobre 2005

ingresso gratuito

19.00

Inaugurazione Mostra "Linea Sottile"

La Linea sottile

21.30

Luca Miti – performance

"Quieto... come lo scorrere del tempo (gripping) "

La Linea sottile

Mercoledì 26 ottobre 2005

ingresso 5 euro

8.30

Peam Educational

19.00

Meeting – Video Arte – Post Human

proiezioni video, installazioni

22.30

"ZAPPING" di Andrea Manetta e Cl_Audio (Italia)

Performance Audio Video

Post Humans

23.30

nilo casares
comisario crítico de arte
<http://comisario.net>

nilo.casares@comisario.net
copyleft (todos los derechos al revés)

FLUSHING DEVICE (Italia)
Music & AudioVideo Performance

0.20
Dj set "Automatik"

Giovedì 27 ottobre 2005
ingresso 5 euro
8.30
Peam Educational

19.00
Meeting – Video Arte – Post Human
proiezioni video, installazioni

21.30
MOBILE ARTISTS & DIARY RECORDINGS
Rinus Van Alebeek (Olanda) vs Pietro Riparbelli
Ascolto guidato e incontro con gli artisti
Music & AudioVideo Performance

22.00
THE FIELD RECORDINGS JAM SESSION
concerto – performance – jam session
Rinus Van Alebeek + Urkuma + Pietro Riparbelli + guests..
Music & AudioVideo Performance

23.00
STANZA (Uk)
Presentazione NetArt – Presentazione Lavori
NetArt

0.00
GLOBSTER
Microhouse Live Set \ Dj Set
Music & AudioVideo Performance

Venerdì 28 ottobre 2005
ingresso 5 euro
8.30
Peam Educational

19.00
Meeting – Video Arte – Post Human
proiezioni video, installazioni

21.30
XAVIER SAULE & MIRCO SANTI (Belgio- Italia)
performance audio video con giradischi e super8
Music & AudioVideo Performance

22.15
"HUMAN & POST-HUMAN LIVE MEDIA SYMBIOSIS"

nilo casares
comisario crítico de arte
<http://comisario.net>

[nilo.casares@comisario.net](mailto:nilo.Casares@comisario.net)
copyleft (todos los derechos al revés)

MARCO MESSINA – elettronica e computer
CLAUDIO SINATTI – visuals & environment
DIEGO CONTI – violino
GEOFF WARREN – flauto, sassofoni
MICHELE SCURTI – piano e tastiere
STEFANO TEDESCO (Uk) – vibrafono
IRIS GARRELS (Uk – Germania) – voce
X234Gh/2349 (Post) – non istinti
direzione: andrea gabriele & enrico glerean
Music & AudioVideo Performance

22.00
PETER LUINING (olanda) di CtrlAltDel.org
Presentazione NetArt
NetArt

23.00
HOMEWORKS.IT
Performance Audio Video
Music & AudioVideo Performance

23.00
MONO live set \ dj set
Music & AudioVideo Performance

1.00
GRAVE PREVIEW: Dj Set GIANLUCA DE TIBERIIS
Grave

Sabato 29 ottobre 2005
ingresso 5 euro
8.30
Peam Educational

19.00
Meeting – Video Arte – Post Human
proiezioni video, installazioni

22.00
ARCANGEL COSTANTINI (Mexico)
unosunosyunosceros.com
Presentazione NetArt
NetArt

23.00
GRAVE : dj REED Dj Set liquid funk

23.45
PREMIAZIONE ONE SECOND VIDEO FESTIVAL

0.15
GRAVE : The Ventriloquist Live Set microhouse

1.00

nilo casares
comisario crítico de arte
<http://comisario.net>

nilo.casares@comisario.net
copyleft (todos los derechos al revés)

GRAVE : ILIC Dj Set minimal techno, microhouse

2.00

GRAVE : Dj PLUNK Dj Set d'n'b

22.00

GRAVE ON BUS: dj CAMPAS (grecia) electronica

23.00

GRAVE ON BUS: HOMEWORKS bus set electrohiphop

1.00

GRAVE : WANG INC & SAUL SAGATTI
live set audiovideo, minimal house – elettronica

2.00

GRAVE : Dj CLOUD Dj Set electro

Domenica 30 ottobre 2005

Ingresso gratuito

21.00

Inaugurazione Mostra PEAM EDUCATIONAL

Peam Educational

22.30

LESA

Luca Tanzini strumenti analogici, computers

Nico Cascino chitarra, generatore di frasi

Performance MultiMediale

Post Humans

www.artificialia.com/peam2005/call_actreact_e.html

<https://digicult.it/news/peam-2005/>, visto 22/01/20

PEAM2006

The Diamond – PEAM 2k6

Luigi Pagliarini

Dal 6 al 10 dicembre prossimi si svolgerà la quarta edizione del Pescara Electronic Artists Meeting, una delle più importanti manifestazioni italiane dedicate all'arte elettronico/digitale contemporanea. Organizzato dal collettivo Artificialia, il Peam è luogo d'incontro e confronto per artisti, curatori ed esperti in materia e fornisce una nuova chiave interpretativa delle relazioni tra uomo e alta tecnologia, in una dimensione internazionale. Alcuni tra i maggiori esponenti del settore presenteranno una selezione di performer, installatori, musicisti, creativi: il meglio della scena attuale delle arti elettroniche. Questa impostazione sarà poi il leit-motiv dell'evento 'The Diamond' (il Diamante), tentativo di convergenza tra curatori e artisti provenienti da discipline tradizionali (scultura, danza, teatro, letteratura, musica e arti visive), tutti portatori di un forte influsso tecnologico ed eccezionalmente insieme nello spazio stimolante dell'Ecoteca di Pescara, in via Caboto 19.

'La scelta di The Diamond (il diamante) quale tema centrale della manifestazione riguarda almeno due specifiche ragioni: la prima considera la filosofia dell'edizione stessa del Peam2006, concepita per essere piccola e preziosa, dalle mille sfaccettature percepibili all'interno di un unico luogo, Ecoteca. La seconda fa riferimento al senso di dicotomia insito nell'oggetto. Poche cose difatti, con tanta nitidezza, riescono a racchiudere in sé stesse quanto il diamante tante e tali dicotomie, contraddizioni e doppi sensi. Da sempre questa pietra d'incalcolabile valore secondo alcuni e poco più di un sasso per altri, rappresenta l'amore intramontabile e l'odio eterno che nasce dalle guerre; una felice promessa e morte; lusso e ricchezza, prigionia e miseria. E' l'artefatto dove con maggior forza si scagliano i raggi solari e si riflette la luce, mentre nel contempo, è il simbolo del buio e delle tenebre più profonde di miniere tombarie. E' l'emblema dell'autenticità assoluta e del capolavoro falso. E' il solitario dai mille volti che viene custodito in gran segreto, ma che tutto sommato, è fatto per le pubbliche apparenze. E' ciò che unisce e, all'occorrenza, il più spietato dei chirurghi. Durissimo, spigoloso e colmo di forza interiore, ma molto spesso adorato dalle personalità tra le più friabili e più deboli di spirito. E' un qualcosa che – chi ama l'arte profondamente può capire bene – respinge, repelle ed inevitabilmente attrae, perché per molti versi il diamante è la prova dell'esistenza del destino, nel bene e nel male.' (Luigi Pagliarini)

L'idea è di cercare di far convergere in un unico luogo (il diamante) diversi curatori (dalle mille facce) che presentino uno (unicità) o due (dicotomia) artisti e, di conseguenza, l'intera edizione del Peam2006 verrà centrata sulle unicità e sulle dicotomie – quali, appunto, guerra e pace, amore ed odio, intelligenza e stupidità, bello e brutto, grande e piccolo, lontano e vicino, spaventoso e confortante, virtuale e reale, e via discorrendo – e sul loro senso d'esistere. In sostanza, viene messo alla prova, artisticamente, il significato stesso del concetto di opposti, intesi come rappresentazioni diverse di un unicum simbolico.

Per maggiori Informazioni: www.artificialia.com/peam2006

Conferenza stampa: Martedì 5 Dicembre, ore 11.30

Sala dei Marmi

Provincia di Pescara

Piazza Italia 30

Pescara

Main Sponsor:

Regione Abruzzo

Assessorato alla Promozione Culturale

Altri sponsor:

Officina della Birra, Chiusa Grande, Il Consorzio Enoteca,

Grand EuroHotel Montesilvano, Ecoteca, Vinnypubblicità,
Entertainment Robotics, Print House, VisualEmotion
Media Partners:

Internazionali: Art.es, Res Qualia

Nazionali: Interrupt, Digitalife, Extrart, Segno, Inside, Rock It, Pig Mag, My
Media, MusicClub, VjCentral, Aha, Sinewaves.it, Shockart, Digicult, Noema

Regionali: Agenzia Astra, Mentelocale, Intercity, Il Bene Comune, Promorama,
Clap Dance

Mercoledì 6 Dicembre

Giornata dedicata principalmente all'elettronica nelle arti visive

– Fausto Colavecchia

Goooooooooooooooooooooooooooooooooooooogle (2006)

Installazione e Cookies.

Fausto Colavecchia attraversa generi e culture differenti, fonde interventi
ambientali, performance e fotografia, mescola rielaborazioni digitali e video,
crea opere oggettuali e animazioni per sorprendere sempre lo spettatore
attraverso il suo ambiguo discorso visuale, mediante una deliberata sospensione
della razionalità che crea un violento cortocircuito tra immagine e visione.

Così l'artista riesce ad essere enigmatico e caustico, camaleontico e suadente
anche quando le sue installazioni appaiono (falsamente) tranquillizzanti, quando
mette in crisi le nostre abitudini di utenti di Google o quando spiazzata le
nostre certezze quotidiane, le nostre comodità casalinghe stravolte e mutate dal
caos costruttivo del suo caustico bricolage democratico. (Lorenzo Canova)

– Oscar Mora

pileup & dead (2004)

Como cada comisario tiene que traer a un artista yo me traigo a mi amiguito
(Nilo Casares)

Ha realizado varias exposiciones individuales y participado en numerosas
exposiciones colectivas, sobretodo con la Sociedad de Artistas Purgatori. El
carácter público del arte es esencial, no obstante para este artista multimedia,
que suele expresarse a través de happenings, performances, fallas, instalaciones
etc, etc, Utilizando también serigrafía, fotografía o video para desarrollar
conceptos artísticos. Fundador, junto con otros artistas y críticos de Frescos &
Salados, Ltda., ha estado involucrado en otros proyectos asociacionales, como
Purgatori, Memoria Industrial y Lavandería Fundació de Barcelona. También se
licenció en Valencia en Bellas Artes en 1992.

– Giuliano Lombardo

Word (2006)

Installazione Sonora

– Gazira Babeli

Second Life code performer (2006)

Installazione e Documentazione Performances

Nata in Second Life il 31 marzo 2006, Gazira Babeli è un'artista cieca di colore
che trasforma la performatività del codice in performance. Alta e sinuosa nel
lungo abito nero che cade elegantemente sulle sue anche poligonali, Gazira
trasuda uno strano fascino che la colloca a metà strada tra la strega woodoo e
un'eroina alla X-men. Un fascino che esplose durante le sue magistrali
performance, in cui Gazira lancia script come fossero formule magiche, scatena
terremoti, calamità naturali, invasioni di icone pop fitte come cavallette.
Gazira Babeli non è il progetto di un artista che opera in Second Life. È un
artista, che realizza, documenta e firma le sue performance fatte di codice. È
reale come me e voi, anche se la sua piattaforma d'azione è un universo di bit.
Salutatela, se la incontrate.

Ma attenzione: Don't say stupid... (Second Life / Real Life – Domenico Quaranta)

– Damiano Colacito

Health Bag (2005) e Alarm Box (2006)

Installazione

Nato ad Atri (TE) nel 1973, Damiano Colacito concentra il suo lavoro sugli
elementi costitutivi del paesaggio mediale contemporaneo e sul complesso
rapporto tra reale e virtuale. In anni recenti si è dedicato in particolare alla
creazione di sculture in legno che riproducono oggetti ripresi dagli sparatutto
in prima persona, come med kit, power up, armi etc. Il rivestimento di
Scotchprint gli consente di riprodurre nel minimo dettaglio le texture di questi

oggetti, cui l'uso occasionale di effetti sonori aggiunge un ulteriore tocco di realismo. Come un Pino Pascali dell'era di Doom, Colacito realizza sculture concettuali che spiazzano tanto il videogiacatore, che per un attimo si trova ribaltato in una realtà a lui familiare, quanto chi i videogame non li frequenta, che si vede apparire di fronte lacerti di un altro mondo. E mettendo in atto una sorta di teletrasporto mentale, materializza "l'impalpabile natura dell'energia elettrica." (Second Life / Real Life – Domenico Quaranta)

– Rudi Punzo

Insectarium (2004 – work in progress)

Installazione Robotica

Le Lucciole sono robot analogici fotovoltaici che si muovono, giocano, producono un ritmo e proiettano lampi di luce colorata: imitando forme di vita elementari, quasi dei protozoi, assorbono energia direttamente dalla luce trasformandola in Ritmo, Suono, Musica. Danzando sopra una bianca superficie amplificata, tre effimeri, brulicanti, irriverenti insetti friniscono insistentemente, creando così una casuale e tuttavia codificata partitura ritmica.

Probabilmente, unicamente nella robotica artistica che potranno convergere quell'imensità di aspetti percettivi che chiamiamo emozioni. (Luigi Pagliarini)

– casaluca – geiger/synusi@ virus cyborg

performance concettuale

titolo: 'posthuman actionism' 2000/2006 work in progress

Artista italo/austriaca caratterizzata nella sua ricerca da un approccio esplorativo e poliedrico.

Ha concepito synusi@ virus cyborg come possibile estensione del multi-se' in una imensione mutante. Cura da tempo il synusi@ blog su www.dromemagazine.com dove ospita, con un personale metodo di destrutturazione identitario , in un dialogo interattivo : artisti, studiosi, registi, personalita' della cultura e non.

Presenta e forgia per la prima volta il 'posthuman azionism' come ulteriore percorso sperimentale – work in progress.

– Giacomo Sabatini

La sedia Elettrica (2006)

Installazione Interattiva

Ironico, ambientale e realmente interattivo, Sabatini coglie appieno lo spirito del Peam2006 concependo un oggetto che attrae e respinge, un autentico diamante! (Luigi Pagliarini).

– Marco Cadioli

My First Second Life! (2005, work in progress)

Installazione e Performance

Marco Cadioli analizza l'evoluzione del paesaggio della rete dal 2003 con il progetto Internet Landscape. Nel 2005 presenta ARENAE, reportage in b/n dei luoghi della rete dove si combatte e nel 2006 realizza 'Interview with the robot', una video intervista di 7 minuti a una intelligenza artificiale. Da circa due anni è residente in Second Life come Marco Manray.

Marco Manray, artist and photographer in virtual worlds, realizes wide reportages about the main events, people, arts, and everyday life in Second Life. He prints his artworks and presents them in RL, both in art galleries and on press. As a free lance he published his photographs on international magazines such as El Pais, Liberation, il Sole24ore, Casamica. Marco Manray tells his story in www.myfirstsecondlife.com and in 'The diary of a net reporter'.

– Marzari Sara

Ragno M.

Electronic Interactive Sculture

Un gigantesco ragno nero di cartapesta, con una zampa ingessata, indossa calzini colorati e scarpette Nike per bambini. Il suo corpo può connettersi con lo spettatore attraverso gli auricolari di uno walkman che consentono di sentire i rumori provocati dallo schiacciamento di un pulsante disposto sul corpo stesso del ragno. Il muso è segnato con inserti di piccoli oggetti in plastica colorati non meglio identificati che insieme agli altri accessori rendono la creatura, più che un organismo mostruoso, un giocattolo-mostro assai friendly; una specie di cucciolo di qualche creatura aliena che ci potrebbe ricordare anche oggetti di design, come lo spremiagrumi 'Juicy Salif' di Philippe Starck, la cui forma

evocativa, tutt'altro che funzionalista, ha inserito nei ripiani delle nostre cucine un oggetto alieno, tanto simile ad un ragno quanto ad una astronave da fumetto.

Questa scultura-oggetto, elettronica ed interattiva, di Sara Marzari è un giocattolo che, proprio in quanto tale, stabilisce un ponte teso tra l'archeologia dell'interazione, quella più fantasmagorica e legata alla manipolazione ludica degli oggetti, e le sue realizzazioni attuali più sofisticate. Il Ragno come ogni giocattolo è una macchina che stabilisce rapporti col mondo, è la variazione su scala, macro o micro, dell'esperienza della realtà e quindi diventa spaziatura dello sconfinamento tra interno ed esterno, tra luogo domestico e territorio fantastico. È un giocattolo interattivo che non produce grandi effetti ma piccole sorprese. I gesti che sollecita al fruitore, infatti, provocano microinterazioni a bassa definizione che però contengono in sé tutto lo sviluppo che dal giocattolo conduce alle piattaforme interattive digitali, attraversando proprio le qualità fantasmagoriche dell'oggetto fantasy.

La microinterazione, che consiste nel pigiare il pulsante che provoca il rumore che si avverte con gli auricolari, stabilisce un rapporto confidenziale con l'oggetto, stabilisce una relazione fisica ed è un invito a ripetere la stessa operazione elementare che fa sperimentare un tempo reale, quel tempo tutto a disposizione del giocatore come del fruitore dell'oggetto, per cui il fruitore non è dominato dalla narrazione che l'oggetto contiene, ma semmai è il suo ruolo di giocatore che la fa riavviare continuamente.

Il Ragno è anche l'unione di una pratica artigianale antica, come la lavorazione della cartapesta per costruire pupazzi, e di una sensibilità creativa nuova legata ai processi produttivi propri del terziario, come la postproduzione: una creatività erede del readymade e che rispetto a questo si basa su un riuso ancor più a bassa definizione, e più biografico, di cose o frammenti di cose già portatrici di informazioni, la cui ricchezza semantica (gli auricolari o le scarpette Nike, ad esempio) cala tutta dentro la nuova creatura che li contiene e li rilancia. La postproduzione quindi, come i gesti del consumo quotidiano, come lo spirito del gioco di cui si inventano, facendolo, le regole, è una tattica – anche di sopravvivenza – che genera una strategia della costruzione del senso, assai vicina alle pratiche cognitive costruttiviste del soggetto adulto o bambino e che si ripropone in modo oggi sempre più convincente come origine ed 'anima' delle piattaforme espressive digitali contemporanee. (Franco Speroni).

– LESA

Luca Tanzini, Nicola Cascino.

Performance: ALLAFARAFALLA (2006)

Spazio di sfarfallamento visivo-sonoro di farfalle.

Giovedì 7 Dicembre

Giornata dedicata principalmente all'elettronica nella danza

– Ubermorgen, Paolo Cirio e Alessandro Ludovico

Amazon Noir (2006)

Hacktivism / Book

Amazon Noir – The Big Book Crime – Out of court settlement

I cattivi di Amazon Noir (Cirio, Lizvlx, Ludovico, Bernhard) avevano trovato il sistema per 'rubare' i libri sotto copyright che Amazon offre, solo in visione su monitor, tramite la nota funzione 'Search Inside the Book'.

Grazie a una sofisticata tecnologia, il gruppo era riuscito a 'crackare il sistema' e a organizzare un meccanismo perverso (Amazon Noir) in grado di mettere sotto pressione il software del server, incalzandolo con 5-10.000 richieste per titolo e costringendolo a 'consegnare' per intero i libri richiesti. I quali venivano poi riasssemblati in formato pdf grazie al SIB-Book-Generator.

Ma alla fin fine sono stati i buoni di Amazon a vincere, acquistando per una somma imprecisata quella tecnologia, e chiudendo così la partita. Pur se tra aprile e ottobre 2006 sono stati scaricati e ridistribuiti (su reti P2P quali Gnutella/G2, BitTorrent, FastTrack, ed2k) oltre 3000 testi integrali.

Una storia vera, iniziata bene e finita male.

– Kazuhiko Kobayashi

GateVision (2006)

Video Art

Nato a Shizuoka nel 1979, ha conseguito un Master in Arti Visive presso la Tohoku University of Art and Design. Lavora ad animazioni 3d e video che utilizzano l'immagine fotografica come elemento compositivo primario. Nel 2006 ha vinto il premio "Excellence Award" come migliore artista emergente nei Japan Media Awards (MAP). "GateVision" é il nome di una serie di video che partono da una deformazione del paesaggio urbano e suburbano per raggiungere un effetto di circolarità ipnotica. Kobayashi vive e lavora a Shizuoka, in Giappone.

La ricerca di Kazuhiko Kobayashi spazia febbrilmente dall'animazione 3d alle astrazioni grafiche, passando per un uso dell'immagine video-fotografica "convenzionale" (registrata grazie ad una semplice point-and-shoot digitale) che ne modifica profondamente la natura stessa di "documento". Nelle serie "Gate Vision" e "Gate Walker", le immagini del paesaggio vengono deformate fino ad assumere la dimensione di vortici circolari, spostando l'attenzione sulle loro qualità formali e sulla capacità dell'artista di mantenere viva la sensazione di stare osservando un fenomeno tanto stupefacente quanto imprevedibilmente quotidiano. Kobayashi riesce a creare un vero e proprio meccanismo ipnotico, basato sulle componenti formali e qualitative delle immagini originali, una sorta di "Roto-Relief" rivisto e corretto. Diversamente dalla celebre opera di Duchamp, nel lavoro di Kobayashi il dispositivo ipnotico pone la realtà stessa (e non la fredda geometria) alla base dell'esperienza visiva. (Marco Antonini)

– ARIA 3m/s
Autori: Emanuele Costanzo e ARSmovendi

Durata:8.5min

Anno:2006

Tipologia: Video Art e Performance

Video: Emanuele Costanzo

Coreografia: Andrea Cagnetti

Movers: Andrea Cagnetti e Alessandra Gattei

In questo nuovo lavoro di Emanuele Costanzo, per la prima volta in collaborazione con ARSmovendi, video e danza contemporanea si fondono. Ne risulta un'opera multimediale in cui si analizza il rapporto natura/artificio, pubblico/domestico, micro/macro. Gioco di contrasti che mettono in relazione ad esempio, pale del frullatore con quelle dell'aerogeneratore; quindi elementi e situazioni del quotidiano si dilatano e si contraggono in una visione a tratti estrema.

La circolarità è la direzione, il contrasto è il ritmo.

L'intervento coreografico si basa sullo studio della composizione dello spazio scenico e sugli effetti emozionali e sensoriali delle immagini. Il movimento diviene cornice del video distendendone i tempi e creando un ponte vivo con il pubblico. I due corpi collaborano sul piano grafico con le immagini interpretando un'identità neutra, e si vestono di volta in volta di vibrazione o di carnalità assecondando le sensazioni.

– Talkers

Corpi estesi dalla mente collettiva. (2006)

Performance di danza e hacking

xDxD, Salvatore Iaconesi [concetto, software, musica]

VRU, Bruno Antonio Menei Hurtado [musica, video, sceneggiatura, performance design]

Zazza, Nazzarena Ciabattoni [il cyborg, danza, feticci]

Laura Della Foresta, [costumi, performance design]

Un cyborg è un corpo aumentato dalla tecnologia. La tecnologia viene costantemente incorporata sotto forma di nuove facoltà e nuovi sensi. In Talkers il cyborg usa il software e la rete per acquisire nuove facoltà. Tecnologie comuni, che usiamo tutti i giorni, creano nuove possibilità, nuovi gradi di libertà per la mente e per il corpo. Un essere umano prende consapevolezza dell'estensione del suo corpo operata costantemente dalla tecnologia. Prendendo coscienza, diventa un cyborg, e ne incarna il personaggio. I suoi sensi e le sue facoltà fisiche sono aumentati e modificati dalla tecnologia.

– Nick Dragani e Marita Cosma

live – Italia (Hole Records, UMM, Hole)

Nick Dragani.

Le prime produzioni house-garage di Nick Dragani (Pescara, 1970) risalgono alla fine degli anni 80 in collaborazione con il dj Ivan Jacobucci. Assieme, a Bologna, danno vita all'etichetta 'Hole records'. Producono circa venti dischi di cui 15 per la UMM e 5 con Hole Records, collaborando con vari artisti tra cui J. Bakley e Dave Camacho. Abbandonato l'ambiente della house-music, continua a suonare e a sperimentare spaziando dal trip-hop all'electro-lounge-chillout, esibendosi in performances dal vivo collaborando con altri artisti. In occasione del Peam 2006 presenta il suo ultimo inedito lavoro: bip&glitch-live. Marita Cosma (live visuals).

Marita Cosma è principalmente fotografa e scrittrice. Le sue foto sono state pubblicate su riviste nazionali di prestigio e diversi siti web del settore. Ha studiato fotografia, cinema e sceneggiatura in California nel 2001. Laurata con lode in Scienze della Comunicazione-Fotografia a Padova, ha pubblicato alcuni racconti ed è autrice di performance visive legate alla musica elettronica.

– MightyMike

djset – Italia (unsigned)

keywords: Electro – ElectroFunk – Disco

Michele Tessadri aka MightyMike è un dj/produttore che si è fatto notare nell'edizione 2006 di

Electrowave Challenge. Il suo set a base di electro-funk e disco ha infiammato i dance floor di clubs italiani come il 65 mq (milano), esplosiva (torino) e Cassero (bologna).

Venerdì 8 Dicembre

Giornata dedicata principalmente all'elettronica nella musica

– Roberta Buiani

Map this!: vite a misura di mappa

Workshop Multimediale

La mediazione della rappresentazione, specialmente con le più recenti tecnologie di indagine, rappresentazione e simulazione, mostra una duplice articolazione. Da una parte la rappresentazione illumina il mondo, cercando di penetrarlo per qualche occorrenza e di assurgere a una sorta di summa, investendo il reale di nuove forme, prospettive, interpretazioni. Dall'altra ha il potere di declinare la cultura, avanzando la sua ipotetica trasparenza, scientificità, neutralità, veridicità. Questo duplice statuto, cognitivo e politico, regge fragilmente – oggi in maniera più evidente che in passato – l'universo simbolico. (Pier Luigi Capucci)

Roberta Buiani si divide tra lavoro, ricerca e attivismo culturale e si colloca al crocevia tra scienze, tecnologia e arte. Insegna presso il programma di "Science and Society" nella York University (Toronto, Canada) ed è ricercatore associato presso l'Infoscape lab al Ryerson Polytechnic, un laboratorio specializzato nella mappatura e visualizzazione di notizie e fenomeni culturali in rete. Studia il modo in cui la cultura popolare occidentale ha assimilato, manipolato e trasformato, a volte inconsapevolmente, concetti e nozioni provenienti dalle scienze e esemplificati dalla tecnologia, complice la teoria dell'informazione, le ricerche nel campo della genetica e le politiche militaristiche a partire dalla Guerra Fredda.

– dick el demaisado

live – Argentina/Olanda

Presentazione di Canalcumex.com (1996 – Work in progress)

Hay otros Benedictos, y son mucho mejores! cumbia antipapal

(Ci sono altri Benedetti, e sono molto meglio! Cumbia Antipapal)

Concerto di cumbie sperimentali con mucho VJ (Lele Luchetti)

– Ootchio

Ootchio

Arrivato a bologna nel 1997, studia presso il D.A.M.S musica. Da sempre coltiva uno specifico interesse per la musica contemporanea, l'elettroacustica, la musica concreta, il noise, l'acusmatica, l'ambient, la musica elettronica, chitarre, preparate e non, oggetti, giocattoli vetusti e dispositivi. Al Peam2006 presenterà un breve concerto di computer music. (Andrea Gabriele)

– si-cut.db

live – Uk (Bip_Hop, HighpointLowlife, Fallt, BackGround etc)

keywords: Experimental – IDM – Electronica

Douglas Benford aka SI-CUT.DB compone musica digitale fin dai primi anni 80, ed ha pubblicato numerosi album con diversi pseudonimi passando dall'elettronica e l'ambient al dub/micro house e paesaggi sonori. Ha collaborato con Stephan Mathieu, Rechenzentrum, Granny 'Ark, Janek Schaefer, Scanner e Benge [come 'Tennis'] e molti altri, pubblicando su etichette come Fällt, Bip Hop, Highpoint Lowlife, Mutek Rec, Warp e 12K. Benford ha suonato nei maggiori festival internazionali com Mutek, Dis-patch, Transmediale, New Forms, Synch, Ars Electronica, Sintesi e venues scom il Tate Modern o l'ICA di Londra. E' co-curatore degli eventi sperimentali dello Sprawl a Londra assieme ad Iris Garrelfs da circa 11 anni.

– Scuola Furano

djset – Italia (Riotmaker / Mantra Vibes)

keywords: House – Funk – Electro

Scuola Furano sono Marco Busolini e Borut Viola, due giovani dj e produttori di Gorizia, profondo nord-est italico.

Debuttano nell'ottobre 2004 con l'omonimo album (Scuola Furano) sulla indie label Riotmaker. Ricordano la New York dei primi anni 80, quando Disco, Old School Rap, Electro e Punk venivano incrociati senza barriere. Il video di 'Chocolate Glazed', brano tratto dal primo disco, è stato trasmesso dai principali canali musicali televisivi italiani: AllMusic (ospiti + intervista), MTV (ospiti + intervista) e FLUX TV.

Si presentano ad eventi come 'Island of MTV', 'Arezzo Wave', '55DSL-FeelAtHome' e

ClubToClub Festival' affiancando artisti come Tiga, Carl Craig, Nathan Fake, Spektrum, Munk, Who Made Who, Stylophonic, Snoop Doggy Dog, Chemical Brothers e toccando tutte le piu' importanti città italiane. Nel mentre incominciano la carriera di remixer e dopo gli strike di 'Guerra in Africa' dei Confusional Quartet e 'Experiment' di Santos, entrambi pezzi che han riscosso ottime critiche, Mantra Vibes, etichetta bolognese che ha commissionato i due lavori ha voluto così puntare sul duo e far produrre a loro l'EP 'MAX POWER'.

Aprile 2006 è il mese di Ma2x Power. Canzoni come G-Funk3000 e Beverly scalano le classifiche e arrivano nella top 10 della DMC buzz chart e vengono suonate normalmente nei programmi di Annie Mac e dei Trophy Twins su BBC1 e supportate da artisti come Freeform Five, Dave Piccioni, Nico de Ceglia e altri. Nel corso dell'anno han suonato per eventi di MTV, TRL, Combo e PIGRADIO e per i club di tutta Italia affiancando artisti come Francisco, Spiller, Richard Dorfmeister, Daniele Baldelli, The Gossip, etc. L'ultimo loro remix, 'Pure Imagination' di Stylophonic, è stato suonato in tutti i club e inserito in varie compilation tra cui 'Dance Revolution' di Radio DeeJay.

Sabato 9 Dicembre

Giornata dedicata principalmente all'elettronica nell'audio video

– Globalgroove (2006)

Video Art

Globalgroove rielabora immagini, testi e suoni della produzione mass-mediale. A queste fonti di recupero si affiancano repertori originali, in un cut up di pratiche artigianali e reworking digitale in bilico tra glamour pubblicitario e orrore apocalittico. Globalgroove vuole produrre assenza con un atto di forza inverso, rilanciando sull'insignificanza col niente, sul visibile con l'apparenza, sul falso con l'illusione, sul male col peggio.

Al Peam 2006 presentano l'installazione Notes for the Future (2006), un trittico video sul tema della guerra, risultato di un campionamento fotografico effettuato su pellicole di noti film. Alle immagini di battaglia, differenti per epoca, ambientazioni e costumi, ma tragicamente simili nell'interpretazione del rituale bellico, si affianca una colonna sonora avvolgente, un mix di brani musicali, suoni campionati e loop stranianti. (Valentina Tanni)

– Shockart.net

Il progetto Shockart.net nasce nel 1999 per iniziativa dell'associazione culturale Vernice.

Delineatosi nel quadro delle iniziative dell'associazione culturale, rivela ben presto le sue grandi potenzialità, facendosi immediatamente riconoscere per forza e personalità. Questo progetto si sviluppa quindi, con un dominio dedicato: www.shockart.net.

Prende così corpo l'idea di creare un importante punto di riferimento culturale per la valorizzazione e la divulgazione dell'arte digitale e della web_art.

L'arte digitale nasce, si sviluppa e viene presentata interamente su supporto digitale, senza necessità di ricorrere a stampe o riproduzioni su supporti tradizionali.

Ecco quindi che monitor, computer e reti vengono investiti dell'importante ruolo di supporto unico ed originario dell'opera digitale, che solo su di essi rimane fedele a se stessa.

Il principio guida di Shockart.net è la valorizzazione della inalienabile autenticità dell'arte digitale, capace di raggiungere un pubblico vastissimo senza perdere la nitidezza e l'impatto comunicativo dell'opera originale.

Se dall'Arte provengono le più importanti rivoluzioni culturali, è dalla ancor giovane digital_art che Shockart intende trarre la sua forza.

Shockart, lontano dal condurre un discorso limitato ai soli addetti ai lavori, indirizza le sue attenzioni all'esterno: intende coinvolgere il grande pubblico, senza limiti geografici, utilizzando tutti i mezzi della comunicazione, anche al di là del Web ed supportando contenuti al di fuori del convenzionale, ma sempre culturalmente validi. (Gianluca Del Gobbo)

– Lab 9

Progetto d'arte visuale molto attivo nel panorama milanese nato dalla collaborazione di due giovani designer. Le prime performance, 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.

Ultimi vj set con dj Aphrodite, dj Storm e mc Congo Natti (drum and bass), Bamboo Forest (goa trance)

Resident vj al tunnel sound station il venerdì per la serata drum'n'bass. Lpm 2006 presentano il progetto RGBASS, nato dall'incontro con la crew break.beat jungle/drum'n'bass del B-team.

RGBASS

Un progetto nato dalla continua influenza ed incontro durante tutte le performance underground milanesi tra la crew B-team e il collettivo LAB9.

Sonorità che variano dalla break-beat al dub per giungere alla jungle/drum'n'bass dal movimento caotico e ondulatorio.

Grafica, animazioni 3d e visual mix che incontrano geometrie cartesiane e footage della vita quotidiana, quella da affrontare e vivere...

RGBASS ar

Audio mix

dj Tommy Tumble

dj Narco

dj Berra

Visual mix

vj stv

vj 1100

vj mesh

(Gianluca Del Gobbo)

– Jose 'Jota' Manuel Garcia Izquierdo

Video e suono live (España)

Diamond Bullet (third shot). (2005)

Terza parte del progetto Diamond Bullet. Third shot é una videoazione realizzata nella quale l'assassinio di Kennedy é ricreato continuamente, mentre gli spari creano ritmi a modo di sceneggiatura. (Lele Luchetti)

– o.lamm e claudio sinatti

live – Francia (Active Suspension)

keywords: Electronic – Pop – Dance – Psychedelic

Dalla Biografia ufficiale: 'O.Lamm is odot.lamm, is o.l.lamm, is opoint l., is slow learner, is odot sings'.

Musicista elettronico. Ama i rumori bizzari, i beats magici, i suoni che si sviluppano a spirale..., suoni psichedelici e melodie pompose.' Ha pubblicato due album: "Snow Party" and "Hello Spiral", and diversi 7" e 12" sulla label parigina Active Suspension. Ha collaborazioni in corso con dDamage, Sutekh, Hypo, Domotic, Minifer, Black'n'Mate etc... Partecipa a Shoboyz United e Section Amour. Seguace di DJ Bobo-Fet.

Claudio Sinatti, 1972, regista, video designer, artista multimediale, uno dei videomaker più apprezzati della scena italiana e all'estero. La sua decennale attività e la ricca produzione artistica ha sempre avuto il merito di guardare verso due orizzonti precisi, quello della produzione commerciale di qualità e quello della ricerca artistica più sperimentale.

Si è inizialmente fatto apprezzare per la sua regia d'autore nei videoclip di alcuni musicisti pop italiani come Casino Royale, Neffa, Carmen Consoli, Articolo 31, Alex Britti, Africa Unite, 99 Posse, ma al contempo ha presto intrapreso una felice carriera artistica come video designer e artista multimediale che lo ha portato sin da subito a firmare alcuni dei progetti più importanti nel panorama della multimedialità audiovisiva italiana.

– Mass_Prod

live – Italia (Emi ed altre)

Mass_Prod è un progetto musicale di Martino Marini che sviluppa progetti sonori legati alle avanguardie elettroniche mescolando influenze electro e al sound della New Wave anni 80. Mass_Prod è stato selezionato per DF2004 Distorsionie, festival della musica e della cultura elettronica, a Bologna (Swazyak, Jeff Mills, Mike Banks, Finalfrontier...) come esponente della giovane scena elettronica genovese. Partecipa con una esibizione live al Futureshow 2004 di Milano in occasione della presentazione di "Rise Against Aids" e del lancio della iniziativa su iTunes. In seguito alla partecipazione all'evento

organizzato da Channel 83 'Every Eye is a Hole – A Coronation of Wounds' Martino Marini diventa resident artist del progetto Channel 83; a partire dal Dicembre 2004 Mass_Prod lavora con Club 74 Artsystem come DJ e art-director, presso il quale si esibisce assieme ad artisti quali Adriano Canzian ed Ether. Mass_Prod è un progetto che nasce come reazione alla maggior parte della musica elettronica prodotta nei primi anni del 2000 con l'intento di smussare l'ossessività ritmica tipica della techno mescolandovi elementi melodici provenienti da altri contesti (la New Wave appunto, o il Pop). L'intento del progetto è quindi quello di "sintetizzare" in una nuova forma l'emotività e l'energia della scena new wave/punk italiana (Cccp, Krisma), inglese (Joy Division, The Cure) ed americana (Suicide) sfruttando l'innovazione tecnologica per creare un'interessante ed ibrido amalgama sonoro, attuale, romantico, diretto; il risultato, seppur inseribile nell'emergente scena electroclash, sconfina ben oltre quest'ultima: il sound di Mass-Prod è infatti paragonabile ad una vera e propria soundtrack dove elementi prettamente Wave si mescolano a venature techno ed Electro ed arrangiamenti volutamente pop.

– Fabrizio Mammarella

djset – Italia (Bear Entertainment, Fabric)

<http://www.myspace.com/mammarellamusic>

keywords: ElectroFunk – Funk – Electronica

Inizia a collezionare dischi e ad esporsi ad una moltitudine di generi musicali da giovanissimo, e da giovanissimo nel 2004 esce il suo singolo "Panorama" per la Bear Entertainment di Stenie Kotey dei Chicken Lips, ma è il suo secondo disco "Tear Up" che fa parlare di lui a tal punto che Ivan Smaghe dei Black Strobe lo sceglie per la vendutissima compilation mixata "Fabric 23". Imminente l'uscita del suo terzo singolo e di alcuni remixes per ottimi nomi come Steve Kotey, Emperor Machine, Scuola Furano, Michoacan, Turbo Crystal, Chas Jankel, The Exile Missile...

Domenica 10 Dicembre

Giornata dedicata principalmente all'elettronica nel teatro

– Carlo Infante

E-Motion. Movimenti Elettronici (1999–2006, CD-Rom in progress)

Atlante ipermediale dell'interazione tra corpi e mondi virtuali.

Estratti video di AIEP, Stelarc, Studio Azzurro, Marcel li Antunez Roca, Michele Sambin, Falso Movimento, Myron Krueger, Knowbotic Research, etc.

Conferenza con Navigazione

E dimostrazione, con Roberto Latini, del sistema di motion-capture

“Provocante, errante, comunicante e significante, fumante e lussureggiante, mescolante e assonante, tutto questo in due parole, Carlo Infante.” (Fabio Ragonese)

Carlo Infante, ricognitore delle forme della trasformazione culturale, è libero docente di “Performing Media” all'Università di Lecce e di Udine, all'Università e all'Accademia di Belle Arti di Macerata, all'Istituto Europeo del Design di Torino e in diverse altre agenzie formative.

Ha diretto, negli anni Ottanta, festival come “Scenari dell'Immateriale” a Narni, condotto (anche come autore) trasmissioni radiofoniche su Radiol e Radio3, televisive come “Mediamente.scuola” su RAI3, ha ideato format il ‘FuturChannel’, canale televisivo satellitare di cultura digitale su Stream.

Autore di “Educare On Line” (IPM netbook,1997), “Imparare giocando.

L'interattività tra teatro e ipermedia” (Bollati Boringhieri, 2000)

“Edutainment:imparare navigando” (COOP, 2004), “Performing Media. La nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile” (Novecentolibri, 2004), ‘Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti’ (Memori, 2006) e di molti altri saggi e articoli per più testate (attualmente con MyMedia, Nuova Ecologia, Left, Sole24ore).

E' stato, tra l'altro, consulente del Ministero Pubblica Istruzione e di WebScuola di Tin.it, promotore di decine di convegni ed eventi sul rapporto creatività-nuovi media-apprendimento, ha fatto parte del comitato direttivo dell'Associazione Nazionale Critici di Teatro. Su www.teatron.org , www.performingmedia.org , www.glocalmap.to, www.geoblog.it , si sviluppano le piattaforme di creatività connettiva, basate su blog, di cui è protagonista da anni.

– Fortebraccio teatro

LE MADONNE

di e con roberto latini

musiche gianluca misiti

ambienti digitali interattivi andrea brogi

assistente al motion capture paolo pasteris

luci e direzione tecnica max mugnai

organizzazione esmeralda villalobos

ufficio stampa matilde de luna

amministrazione costanza vinciguerra

‘Dalla Super marionetta di Craig, all'attore biomeccanico di Mejercold, all'abbattimento della quarta parete, ormai divenuto fatto storico, più che annientamento di una barriera psicologica, le definizioni sul teatro contemporaneo e sul cyber attore possono aiutarci a decodificare una modalità della rappresentazione umana nello spazio scenico, ma in che modo ci aiutano a riflettere sulla nuova condizione dell'attore, per metà personaggio immerso nella scena e per metà identità in bilico tra dubbio e verità, metà corpo e metà concetto? Ancora una volta la dualità, la dialettica degli opposti così presenti nel teatro, ci aiutano a capire in che modo l'interazione tra l'uomo e la macchina possano creare nuove suggestioni sul senso e l'uso della tecnologia senza presupporre la familiarità con il suo funzionamento. Fascinazione e stupore: nell'era della conoscenza e del controllo, si può ancora dire grazie al teatro, alla ricerca e alla sperimentazione di nuove forme di comunicazione.’ (Fabio Ragonese)

FORTEBRACCIO TEATRO, compagnia riconosciuta dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, è uno dei gruppi fondatori dell'Associazione AREA06.

Presente negli ultimi anni nei maggiori festival o rassegne nazionali (da MaggioCercandoI Teatri ai Festival di Santarcangelo, Volterra, Castiglioncello, delle Colline, Enzimi, Mittelfest, BassanoOperaFestival, Primavera dei teatri, AltreScene...), FORTEBRACCIO TEATRO è nel pieno sviluppo di un progetto intitolato RADIOVISIONI, che, dall'approccio e svolgimento con mira prettamente contenutistica del precedente 'dell'anima e delle forme' (2000-2002), sta destinando il campo di ricerca della compagnia sulle strutture sonore e visive degli spettacoli dal vivo.

LE MADONNE

Articolatosi negli spettacoli BUIO RE _ da Edipo a Edipo in radiovisione (2003); PER ECUBA _ Amleto, neutro plurale (2004); UBU INCATENATO (2005), il progetto RADIOVISIONI è confluito nel 2006 nella sperimentazione di una sorta d'appendice a quello e intitolato LE MADONNE. L'esperienza venuta dagli studi sull'amplificazione ci hanno portato a pensare l'ultimo LE MADONNE come una sorta di 'ri-percorso'. Le tappe affrontate negli ultimi anni hanno trovato una possibile sintesi e una specie di riesame extracontestuale. LE MADONNE è il titolo di uno spettacolo pensato multidisciplinariamente.

È un contenitore capace di alternare sviluppo contenutistico ad applicazioni tecnologiche e di definire all'interno del proprio rappresentarsi gli equilibri dinamici di regia, drammaturgia, interpretazione e scena teatrale rispetto all'uso di applicazioni legate all'audiovisivo. Lo spettacolo costruito con la tecnologia di animazione in tempo reale chiamata 'motion capture', è stata l'occasione di approfondimento rispetto al percorso di "Ubu Incatenato", "Per Ecuba" e "Buio Re". Esprimendo una risultante dei vari momenti di una ricerca teatrale tra la dimensione naturale e quella artificiale della scena.

La possibilità di utilizzare la realtà-virtuale si basa, quindi, sulla fondamentale performatività dell'attore dal vivo, misurandosi con un'estensione che va oltre quella materiale, per amplificarsi in quella virtuale, attraverso un sistema di motion-capture che traduce i movimenti fisici nello schermo.

'Dal microfono alla Realtà virtuale' potrebbe essere il sottotitolo di questa operazione firmata dall'attore e regista Roberto Latini e dal musicista compositore Gianluca Misiti. Affidato a figure della letteratura teatrale, LE MADONNE vive in episodi separati e paralleli.

Il personaggio di MIRANDA dalla Tempesta di Shakespeare è la prima di queste figure femminili. Un ritratto animato. Non della propria specifica rappresentabilità ma di tutte le altre occasioni che ogni personaggio porta con sé.

– Ilaria Cappelluti, Silvano Torrieri
Con Ilaria Cappelluti e Silvano Torrieri
Scenografia di Sara Marzari
Testo e musica di Diego Conti

IL CANTO DELLA SIRENA

Amo tantissimo la mia città, più vado in giro e più la amo.

Certo, molti possono prenderci in giro, parlo di noi pescaresi, perché Pescara non è esattamente una città che possa essere definita 'bella' secondo indiscutibili canoni architettonici.

Non era però questo che mi dava fastidio quando dovevo difenderla dallo schermo di miei amici, conoscenti o nemici provenienti da altre più nobili parti d'Italia; mi dava fastidio il non poter contrapporre alla storia e la cultura delle loro città la storia e la cultura della mia.

Cominciai allora a comprare un po' di libri di architettura, a documentarmi; scoprii che Pescara ha in realtà una storia antica, anche se la povertà che per lungo, lunghissimo tempo l'ha contraddistinta l'ha privata d'una memoria storica visibile.

La fortezza che dal Cinquecento all'Ottocento l'ha racchiusa, ad esempio, fu smantellata pezzo dopo pezzo dai pescaresi perché le pietre che la componevano servissero a costruire le loro case.

Durante la seconda guerra mondiale è stata rasa al suolo.

Avevamo un bellissimo teatro sul mare, il 'Pomponi', dove mio padre raccontava d'aver visto, fra gli altri, Totò. Lo hanno buttato giù, per adibire lo spazio a

parcheggio (che ciò sia da imputare ad un'antica abitudine dei pescaresi all'auto-distruzione?).

E per quanto strano o incredibile possa sembrare, Pescara al tempo dell'antica Roma (all'incirca duemila anni fa ne 'Il canto della sirena') esisteva già. Si chiamava Ostia Aterni, ed era un porto Romano abbastanza importante a causa degli scambi commerciali con l'altro lato dell'Adriatico.

Spesso mi sono chiesto come potesse essere la mia città allora.

A forza di fantasticarci mi è venuta in mente una storia... che è poi, nella trama, un racconto di fantascienza.

Pescara e la fantascienza sono state e sono gran parte della cornice della mia vita; lo sono anche nel caso di questa storia, che è una storia sulla diversità, sull'amore, sull'incomprensione e su quello che queste tre cose insieme possono provocare a seconda dei casi.

Website: <http://www.artificialia.com/peam2006/>

<https://noemalab.eu/memo/events/the-diamond-peam-2k6/>, visto 22/01/20