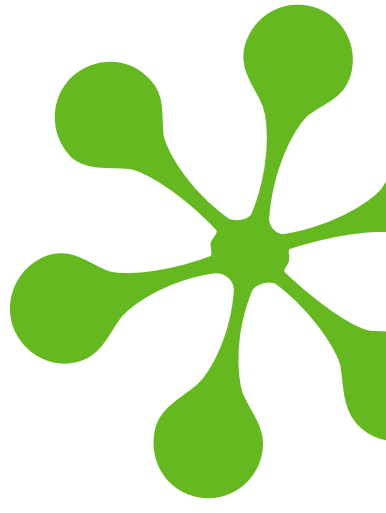




SHOCKART.NET





SHOCKART.NET

UN PROGETTO AMBIZIOSO: 1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION

INDICE

L'IDEA

PREMESSA

MOTIVAZIONI

OBIETTIVI

DESCRIZIONE



UN PROGETTO AMBIZIOSO: 1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION

L'idea

Forti dei riscontri positivi ottenuti dalle nostre precedenti esperienze ci sentiamo pronti a realizzare un evento di grande impatto culturale che si concretizza in una prima Mostra Internazionale di web_art. Il luogo deputato a tale iniziativa è senza dubbio la città di Roma. La ragione che giustifica questa affermazione è dettata dal fatto che Roma ha una consolidata fama acquisita nei secoli passati per essere stata testimone e promotrice della creatività artistica contemporanea. Ospitare la prima Mostra Internazionale di web_art offre quindi a Roma la possibilità di riappropriarsi del proprio ruolo guida di fronte alle sperimentazioni artistiche innovative riaffermandosi, ieri come oggi, Capitale mondiale dell'arte.

Premessa

La tecnologia ha cambiato il nostro modo di interpretare il mondo, ha permesso di sovvertire i canoni dell'interazione sociale, ha creato nuove modalità di comunicazione fornendoci strumenti sempre più efficaci e potenti in grado di esaltare la creatività umana. L'arte per prima ha esplorato l'impatto dei mezzi di comunicazione su un quotidiano sempre più influenzato dall'accelerazione tecnologica, producendo nuovi e visionari linguaggi che hanno stravolto l'architettura concettuale del nostro presente.

In questa realtà che diventa sempre più virtuale, il ruolo dell'arte è mostrarci gli scenari oscuri e fantastici aperti dalle innovazioni della scienza e della tecnologia analizzandone il rapporto con i modi ed i mezzi di comunicazione e mostrandone l'influenza sulla società e sugli stili di vita. Le nuove Tecnologie hanno così aperto nuovi scenari nei quali si assiste ad una ridefinizione dei concetti di estetica ed identità artistica, del rapporto tra artista e fruitore. La web_art propone di fatto delle opere totali, arti figurative, musica, scultura e poesia confluiscono nelle mani dell'artista non come discipline separate, ma come un'unica materia grezza (s)composta in un codice totalmente astratto (0 e 1), rappresentazione binaria della realtà moderna. Le possibilità espressive degli artisti si ampliano a dismisura così come contemporaneamente sbiadiscono fino ad annullarsi, i codici comunicativi e le caratteristiche strutturali delle singole arti.

**UN PROGETTO AMBIZIOSO: 1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION**

L'artista digitale non crea opere ma mondi virtuali e reali al tempo stesso, ne stabilisce le leggi, ne indica i confini, ne detta il tempo, ne regola le possibilità. L'opera, dunque, si smaterializza completamente passando dalla condizione di oggetto a quella di puro concetto privo di dimensioni finite e di un'estetica convenzionale. Le opere così generate trovano la loro ragion d'essere ed il loro valore nell'energia artistica potenziale che contengono, forza che necessita di un (s)oggetto per potersi manifestare; ecco quindi che lo spettatore, inconsapevolmente agendo e mutando le relazioni causali esistenti in queste nuove realtà, compie un'opera generativa divenendo egli stesso l'artista dell'opera che muta in relazione alla sua sensibilità e partecipazione, per poi ritornare a quello stato di affascinante quiete che precede e segue la tempesta emotiva. La relazione uomo-macchina passa così ad un livello più alto, di conoscenza reciproca dove è possibile esplorare nuove possibilità concettuali.

Motivazioni

In questi ultimi dieci anni il computer, la macchina meno creativa per antonomasia, cambia: nascono i primi software che permettono di gestire immagini, suoni e più recentemente ancora, il video.

Ma è proprio di questi ultimi anni la svolta: internet.

Il computer ormai maturo strumento per la produzione creativa per musica, immagini e video, diventa indipendente come lo erano tela e pennello fino al secolo scorso. Ma non solo, finalizza le sperimentazioni delle 'installazioni' che, già nel secolo appena trascorso, avevano intuito la possibilità di interazione tra opera e fruitore.

Il lavoro prodotto dalle ultime avanguardie deve adesso essere proposto all'interno dei classici spazi della proposizione artistica e investire gli aspetti più familiari e consueti della nostra quotidianità, perché se da un lato l'innovazione tecnica procede ad un ritmo forsennato, dall'altro la consapevolezza dei cambiamenti che essa prospetta ci sfugge sempre più, oscurandone le potenzialità ed i possibili utilizzi. La web_art sta progressivamente suscitando l'interesse e la curiosità dei circuiti

**UN PROGETTO AMBIZIOSO: 1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION**

culturali ufficiali, e se i cyber-artisti non aspettano di entrare nei luoghi sacri dei musei e delle gallerie per cogliere l'arte digitale, tali istituzioni ne hanno man mano riconosciuto la forza artistica ed il valore del messaggio. E' significativo il fatto che nel corso dello scorso anno, musei storicamente dedicati all' arte in senso tradizionale come il MOMA (Museum of Modern Art) di New York e di San Francisco (SFMOMA), il Whitney Museum of American Art e la Tate Modern di Londra non che la Biennale di Valencia, abbiano presentato delle mostre di arte digitale e web_art accostandosi agli slittamenti concettuali derivati dall'uso delle nuove tecnologie e dalle loro applicazioni alle forme artistiche. In questo contesto di fermento creativo derivato dalla crescita della web_art riteniamo sia il momento opportuno per proporre una mostra di sperimentazione e d'avanguardia di respiro mondiale a Roma.

Obiettivi

Consapevoli della portata culturale di tale nuovo fenomeno espressivo, il progetto ha come obiettivo quello di dare grande visibilità alle opere d'arte digitale e di web_art allestendo una struttura, in modo idoneo per ospitare opere create interamente attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, presentate quindi sul loro supporto originale, nel luogo (il Web) e nel formato (Flash-Shockwave-Director, ecc) per i quali l'opera è stata concepita. La manifestazione vuole stupire i suoi fruitori favorendo l'acquisizione di una sensibilità artistica nuova, in assonanza con le tecniche espressive contemporanee avendo come traguardo il superamento delle barriere percettive tradizionali e l'ingresso a pieno titolo del computer tra gli strumenti di creazione artistica del terzo millennio. La definizione di produzione ed essenza artistica dell'arte digitale, legata intimamente ai concetti di smaterializzazione ed astrazione temporale, e l'esplorazione delle dinamiche dell'interattività, ovvero del rapporto artista-macchina-fruitori, saranno i temi che intendiamo presentare ed analizzare nella rassegna, selezionando artisti che hanno evidenziato con le loro opere i mutamenti della nostra comunicazione ed estetica dovuti all'esplosione della 'cultura tecnologica'. In relazione a tali finalità si intende creare un evento ripetibile nel tempo, capace di diventare un riferimento culturale per le attuali e future

**UN PROGETTO AMBIZIOSO: 1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION**

forme artistiche legate alle nuove tecnologie.

Un'evento realizzato permanentemente nella città di Roma, insistendo sul ruolo indiscutibile della città di Roma quale culla delle arti e al tempo stesso permettendo alla capitale di innovare ed innovarsi, in linea con le aspettative del panorama culturale e artistico europeo e con gli stimoli della comunicazione globale.

Descrizione

Abbiamo pensato ad un evento/esposizione/workshop che integri arte, tecnologia ed intrattenimento, dove mostreremo le enormi possibilità che un tale mix può offrire; musica, immagini, video e testi verranno tra loro miscelati, scomposti e sovrapposti, creando una manifestazione di sperimentazione dal forte impatto visivo ed emotivo, un'esperienza di totale coinvolgimento sensoriale ed intellettuale sia per il pubblico che per gli artisti che vi parteciperanno. Le opere esposte saranno rigorosamente legate al loro supporto originale: il computer e quindi videoproiettori e monitor.

Protagoniste dell'esposizione saranno: web installazioni interattive, animazioni sperimentali, quadri digitali e musica elettronica. Sarà sviluppato un apposito software per supportare l'intera esposizione sia durante la mostra sia su Internet. Gli spazi potranno essere suddivisi in tre aree che si differenzieranno per il loro grado di interattività:

Area 1 - Nessuna interattività

Proiezione di opere che non hanno bisogno dell'interazione del visitatore, ospitate in spazi che contengano come minimo 30/40 persone. Ascolto musica elettronica

Area 2 - Media interattività

Postazioni fornite ciascuna di un monitor al plasma e di un 'mouse' per consentire l'approfondimento dell'opera facendo condividere la visione anche ad altri visitatori.

Area 3 - Massima interattività

Postazioni per singoli visitatori per la presentazione di opere che richiedono la diretta interazione con il loro osservatore.

**UN PROGETTO AMBIZIOSO: 1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION**

Lo sviluppo delle aree di interattività terrà conto delle diverse tipologie di fruitori ai quali si rivolge la rassegna: da coloro che lavorano con le nuove tecnologie, agli operatori dell'arte, agli appassionati e ai semplici curiosi. In relazione a tale varietà di pubblico di riferimento, le tre aree permetteranno di sviluppare meccanismi di interazione opera-fruitori flessibili e spontanei, per agevolare anche nel grande pubblico, la comprensione dei nuovi orizzonti espressivi legati all'arte digitale.

La manifestazione avrà, inoltre, un ruolo divulgativo e didattico teso a promuovere la conoscenza e l'utilizzo delle nuove tecnologie. Verrà creata un'area allestita con computer corredati delle più moderne periferiche (scanner stampanti, masterizzatori, foto e videocamere digitali) con installati all'interno software 'creativi' per la manipolazione di immagini e suoni, per il montaggio video, per la creazione di modelli 3D ecc. che forniranno al pubblico la possibilità di avvicinarsi a capire l'utilizzo del computer come nuovo pennello. Il pubblico sarà invitato ad usare la propria creatività che un gruppo di tutor stimolerà attraverso un ruolo attivo nella manifestazione, aiutando i partecipanti a sperimentare in prima persona le possibilità espressive delle attrezzature a disposizione.



SHOCKART.NET

**Vernice • Italy Rome
Via Appia Nuova 420
Tel. +39 06 78147301
Fax + 39 06 78390805
vernice@vernice.it
www.vernice.it
www.shockart.net**