

I sentieri della cultura elettronica

Pescara Electronic Art Meeting 2004

di Marco Mancuso

Cercherò di non dilungarmi in noiosi preamboli e arrivo subito al nodo centrale di questo articolo, ciò che da tempo voglio avere l'occasione e l'onore di raccontare e che su queste colonne trova finalmente (parte) dello spazio che merita. Voglio parlarvi, per chi non lo conoscesse, del **Pescara Electronic Art Meeting**, punto di incontro di artisti elettronici e non solo, ormai stabilmente presente da due anni sulla mappa della cultura digitale italiana e internazionale. Il **Peam**, un meeting internazionale d'arte elettronica contemporanea che si svolge quindi a Pescara, sulle rive dell'Adriatico, curato dall'organizzazione no-profit che risponde al nome di **Artificialia**, con la collaborazione dell'**Associazione Culturale Gramigna** e del locale alternativo **Ecoteca**. Lo scopo dichiarato è semplice quanto difficile da realizzare, quasi utopico nel suo incipit (per questo mi piacciono e ne parlo): promuovere e tutelare l'arte elettronica in Italia, quella forma d'arte cioè che respira, prende forma e si muove attraverso circuiti elettrici e chip, che nasce sfruttando le potenzialità dei computer e che attraverso di essi, e la loro integrazione con strumentazioni analogiche, tende ad esprimersi.

Grande dinamismo è ciò che traspare quindi dalla dichiarazione di intenti di questo incontro sicuramente unico e altresì atipico del panorama culturale italiano; dinamismo che sicuramente fluisce spontaneo attraverso l'eclettismo, umano e professionale, del suo curatore e ideatore, **Luigi Pagliarini**, esperto in robotica, intelligenza artificiale, entertainment ed edutainment,

hardware e software, progettista multimediale, programmatore ed artista elettronico.

Un festival-meeting, il **Peam**, ampio nelle tematiche, preciso nella sua analisi critica, sicuramente coraggioso nella proposta artistica, assolutamente coerente per tutta la sua durata. Qualcosa di non facilmente classificabile, vario e multiforme come del resto tutte le entità che compongono l'associazione **Artificialia**, diversi soggetti di diversa estrazione culturale, regionale e artistica, tutti attivamente e propositivamente impegnati alla realizzazione di questo evento. Molti, parlando anche con amici e colleghi, definiscono il **Peam** un festival, ma il termine, mai come in questo caso, è un po' semplicistico. Il **Peam**, come suggerisce l'acronimo stesso, è un meeting, un incontro appunto, di artisti e addetti ai lavori, nonché intraprendenti curiosi e fedeli seguaci, legati al panorama digitale e che in esso si riconoscono come espressione artistica, culturale ed emotiva. È un momento di aggregazione, di dialogo, di discussione e di incontro, oltre che ovviamente una mostra di arti visive e musica elettronica che presenta molte delle realtà appartenenti al panorama nazionale e internazionale, facendo lo sforzo di seguire, non solo di raccontare, questo universo proponendo ogni anno qualche novità tra i vari progetti presentati. Dal 19 al 23 Maggio scorso quindi, a cavallo tra il **Museo Laboratorio di Città Sant'Angelo**, il **Codice a Bar**, la **Stazione Centrale**, lo **Spazio Scenico del Gruppo 4** e soprattutto all'interno della bellissima **Ecoteca** in Pescara City, la mediateca ecologista, un contenitore eclettico in grado di unire ricerca didattica d'avanguardia,



Yael Kanarek (usa) > *Da Manhattan al Mondo della Meraviglia. E il varco è un semplice cancello della Sesta Strada. Comincia così la storia dell'anonimo viaggiatore, catapultato in un universo di sconfinati deserti digitali. Yael Kanarek, giovane artista israelo-americana, sviluppa questo il progetto interdisciplinare World of Awe dal 1995.* www.worldofawe.net



Bianco-Valente (italia) > *Il duo partenopeo Bianco-Valente lavora sui fenomeni legati alla percezione e sui processi cerebrali che ci permettono di mantenere il ricordo delle esperienze, di percepire immagini mentali e, tramite esse, di instaurare una riproduzione in continua evoluzione della realtà esterna.* www.bianco-valente.com

esposizione di arte elettronica e puro spirito ludico partecipativo, il **Peam** ha aperto le sue ali elettroniche articolandosi attraverso varie sezioni (musica elettronica, video art, net art, software art, web art, robotica e sculture elettroniche, installazioni audio-video, live media, ecc...) seguite da dieci curatori (**Lele Lucchetti**, **Alessandro Ludovico** di **Neural**, **Gianluca del Gobbo** di **Schokart**, **Andrea Gabriele** di **Artificialia**, **Eric Namour** di **No.signal** tra gli altri) sotto la direzione artistica dello stesso **Luigi Pagliarini**. (Il programma lo trovate all'indirizzo <http://www.artificialia.com/peam2004/index.html>)

Tra le pareti dell'**Ecoteca** ho avuto quindi l'occasione di conoscere proprio **Luigi Pagliarini** e incontrare nuovamente uno dei curatori, **Andrea Gabriele aka Mou!Lips** per la sezione di musica elettronica, che in realtà avevo già avuto il piacere di intervistare precedentemente in occasione del **Netmage 04**, e con loro scambiare quattro chiacchiere sia sul **Peam** che su altre varie tematiche e obliqui concetti nell'universo delle arti elettroniche. Ho cercato quindi di confrontarmi con il massimo rispetto e con la dovuta curiosità di fronte alla loro duplice veste di curatori e performer. Mi sono chiesto e ho domandato loro quindi, quanto sia importante la tecnologia, quanto riesca ad ampliare gli orizzonti percettivi e artistici, quante possibilità espressive è effettivamente in grado di offrire. La risposta è stata immediata. «La tecnologia è semplicemente un mezzo – afferma **Pagliarini** – non è e non sarà mai il fine ultimo! Anche se, all'atto pratico, molto spesso diviene discriminante. In

musica, ad esempio, determina il suono, così come in pittura il pigmento. Quindi, l'estetica, da quando esiste l'arte, passa inevitabilmente attraverso elementi tecnologici. Comunque, se per tecnologia si intende l'elettronica (anche il pennello è pur sempre tecnologia) per me diventa cruciale per il fatto che, nella quasi totalità delle mie espressioni artistiche, non saprei come altro implementare i concetti che tendo a rappresentare. Forse anche perché ho raggiunto in tal senso una certa proprietà di linguaggio che è difficile traslare in altre modalità espressive e/o trattare con altri strumenti». Ed è della stessa opinione anche **Andrea Gabriele**. «Il mio background musicale – afferma **Mou!Lips** – è fatto di tanti anni di studio di strumenti come la chitarra classica, il basso elettrico, e il contrabbasso. Tanti anni a suonare jazz, samba e bossanova, e anche tante altre brutte cose... Ora, ogni qualvolta mi ricapita di suonare il basso, ho come l'impressione che il basso non funzioni, sono così abituato a produrre una gamma di suoni e frequenze molto molto più ampia, che quelle tre ottave dello stesso suono mi lasciano avvertire una piccola grande insoddisfazione. La tecnologia è affascinante, ma purtroppo inglobata dalle leggi del mercato, per questo in un certo senso la disprezzo e cerco di utilizzare solo software libero e macchine vecchie ed economiche, oppure passando dalla parte del torto, utilizzo software pirata... ahimè! Ma d'altro canto la tecnologia è solo un mezzo, quello di oggi. Il fatto strano della tecnologia che utilizziamo, è che in teoria non ha alcun limite e questo da un lato mi spaventa e dall'altro mi

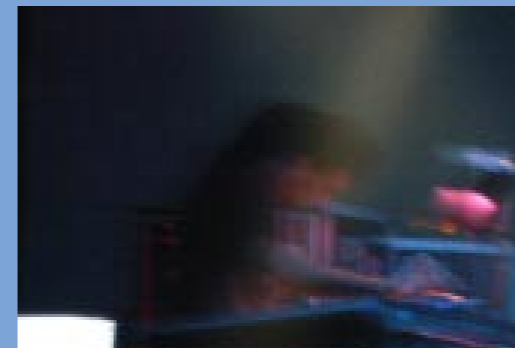


mou,lips! (Italia) > "Mou, lips! è Andrea Gabriele, da un progetto nato con Emanuela De Angelis. Una breve stagione di live all'attivo e la pubblicazione nel 2003 per la francese List di "Peanuts and shells geometria" hanno sollevato un' certa curiosità, anche a livello internazionale. Mou, lips! Esplora le vie di un'elettronica organica, cinematica e ambientale, in cui le progressioni sono affondi in paesaggi apparentemente rarefatti ma avvolti nella sensazione di presenze umane, di un sentimento aleggiante. Sonorità fra musica concreta ed elettronica elegante, contribuiscono a tendere fila immaginarie che rinviano ad un ambiente fra la Sonig e la Mille Plateaux, sul cui sfondo si staglia il laptop del Jim O'Rourke più malinconico e metereopatico. Mou, lips! rappresenta al meglio le emergenze di un territorio italiano di ricerca in piena trasformazione e ridefinizione, candidandosi fra i vati prossimi di un possibile "dolce glitch novo"."
www.mou-lips.com

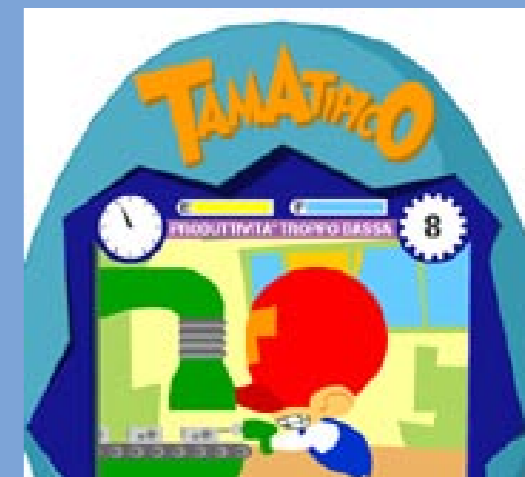
Jonah Brucker-Cohen (Irlanda) > Il lavoro di Jonah Brucker-Cohen si focalizza sul sovvertire le pre-esistenti relazioni "uomo/rete". L'idea è quella di costruire nuovi input provenienti dal mondo reale da sottomettere alla rete, ridefinendo il come l'informazione viene usata e disseminata online, e traslando processi virtuali in forme fisiche attraverso esperienze e strumenti di rete.
www.coin-operated.com



Marco Messina (Italia) > Tra il 1985 ed il 1991 fa serate come dj in alcuni locali underground partenopei, nelle facoltà occupate e nei centri sociali. Nel 1991 entra nella 99 posse, gruppo nel quale "milita" tuttora. Durante questi anni Messina compie un passaggio comune a molti dj: accantonare i giradischi per dedicarsi a campionatori, sequencers, sintetizzatori etc... Con i Retina.it ha fondato Mousikelab, etichetta di musica elettronica attualmente distribuita in tutta Europa.



Molleindustria (Italia) > Giocando mirabilmente con i paradossi contemporanei negli ambiti sociali ed economici, Molleindustria ha sviluppato una serie di popolari giochi in Flash inerenti a condizioni di lavoro precarie, flessibili, alla frustrazione degli orgasmi simulati, a falsi sermoni papali e al revisionismo storico. Ben lontani dai tipici scenari di gioco, questi lavori conservano ironia e divertimento in gran quantità aggiungendo alla pratica dell'intrattenimento un valore tattico e politico.
http://www.molleindustria.it



eccita. Le possibilità sono infinite anche se per ora solo in teoria».

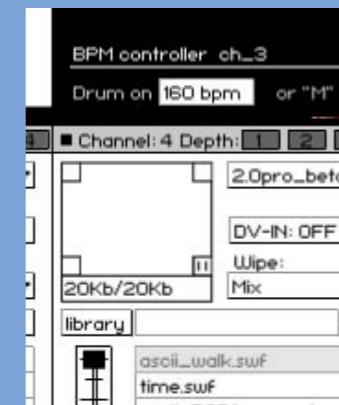
Mi stuzzica quindi l'idea di continuare a battere sullo stesso tasto, quello cioè di confondere i profili di ognuno, che pur avendo background artistici e culturali anche differenti, in occasione del **Peam** (e forse non solo) trovano un punto di incontro in questo dualismo profondo tra artista/performer, libero e possibilmente senza compromessi, e curatore di un festival autoprodotta (o quasi) di arti elettroniche, che cerca di non scendere a compromessi con se stesso, con eventuali "facili" proposte artistiche o con i media coinvolti. Chiedo quindi ad entrambi quanto sia importante oggi parificare la proposta artistica di un incontro come il **Peam** a livello visivo e a livello musicale, e quanto sia importante favorirne la stretta relazione. «Credo che commercialmente – prosegue **Pagliari** – sia una cosa estremamente importante al limite del cruciale (come dire, si pensi a **MTV**). Viceversa, artisticamente (ma qui per arte intendo quella con la "A" maiuscola) fatte le dovute (e rare) eccezioni spesso non ha una vera ragion d'essere, anzi a volte il connubio risulta fuorviante». Un sentiero seguito anche da **Andrea Gabriele**, soprattutto in relazione alla sua collaborazione artistica ed emotiva con **Claudio Sinatti** e **Marita Cosma** con i quali, oltre ai progetti per i live di **Mou!Lips!**

(in uscita l'atteso secondo lavoro **Untree**), sta nascendo ora un nuovo progetto chiamato **Pirandelo** (<http://www.pirandelo.org>): «Per me, **Claudio** e **Marita**, che abbiamo deciso di metterci insieme in un progetto audio/video – prosegue **Andrea Gabriele** – conta solo il fatto che ognuno ama l'arte altrui e gode nel poter "performare" assieme. Quando suono, se chiudo gli occhi, vedo i colori di **Claudio**, e le foto di **Marita**, e loro idem con la mia musica. In effetti la relazione tra audio e video diventa importante nel momento in cui si pensa a come oggi la massa è abituata a fruire della musica, e cioè il videoclip... ma poco importa cercare di essere al passo con i tempi, no?».

Tornando quindi agli artisti che si sono esibiti al **Peam**, molti sono i personaggi italiani e internazionali passati da Pescara negli ultimi due anni, seguendo in parte (qui il discorso è forse anche più ampio e completo) il sentiero e colmando sicuramente quel buco culturale che un Festival in particolare, il **D.I.N.A.** nell'ambito della netart, ha lasciato da quando si è trasferito in terra spagnola. Per non dire dell'universo umano e artistico che attorno a quel primo nucleo di netartisti e attivisti si era creato. Ecco quindi il loro nuovo punto di ritrovo. Da **Hypo**, **Elio Martusciello**, gli **Otolab**, **Jaromil**, **Bianco-Valente**, **Maurizio Lo Castro**, **E-lab**, **Joachim Lapotre**, **Antonio Caronia**, **Electronicroom**

presenti tra gli altri il primo anno a **Marco Messina** e i **Retina.it**, **Mou,Lips!**, **Brian McKern**, **Jonah Brucker Cohen**, **Molleindustria**, **Family Filter**, **0100101110101101.org**, **Anne Laplantine**, **Cletus**, **Retroyu**, **Mass**, **Kinotek** presenti nell'edizione 2004.

«Personalmente, credo che le forme d'arte interessanti del nuovo millennio (siano esse visive o sonore) – prosegue **Pagliari** – siano quelle che affondano le radici nell'evoluzionismo (arte evolutiva), nel generativismo (arte generativa), nell'intelligenza artificiale (**AliveArt**, ecc.) ed, infine, nell'evento (eventualismo). Insomma, mi sembra di capire che solo questi movimenti artistici siano in grado di dar continuità e raccogliere appieno l'eredità futurista. Com'è ovvio immaginare, trovo poi particolarmente interessanti anche tutte le forme di evoluzione del hardware (ed in particolare alcune forme di robotica autonoma). Purtroppo all'interno del **Peam2004** non è stato possibile, oltre una determinata misura, ospitare questi generi artistici. Questo perché, malgrado quest'anno il **Peam** abbia raccolto intorno a sé ben oltre i cento artisti, rimane pur sempre tra le manifestazioni più povere (economicamente) e che si regge solo grazie allo spirito d'incontro che la pervade. Credo – quindi – che per le prossime edizioni diverrà fondamentale il recupero di finanziamenti consistenti». Nel **Peam** rimangono estremamente significative l'affluenza di alcune



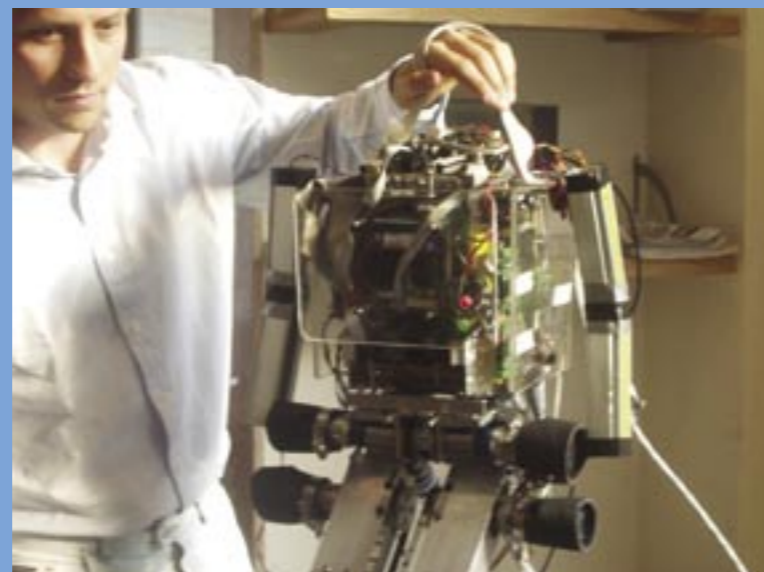
Gianluca del Gobbo/shockart (Italia) > **FLxER** è un video mixer programmato in Flash, sperimentabile da chiunque, costruito intorno ad un'interfaccia intuitiva e quattro canali disponibili, ottimizzato per performance dal vivo. Questo tool per vj è un'opportunità per familiarizzare con i paradigmi del vjing e mira a costruire una vasta comunità che si scambiano clip ed effetti secondo il miglior approccio collaborativo.
http://www.flxer.net/



eXtraLight (Italia) > **eXtraLight** (Elisa Sonato e Francesco Mancori) realizza performance e installazioni che vivono di sola luce. Elettronica, architettura, danza, videoarte ed illusioni ottiche si fondono in un immaginario del tutto inedito, frutto di un duplice lavoro: da una parte una continua ricerca sui materiali, spesso attinti da settori tecnologicamente più avanzati (ricerca aereo-spaziale, telecomunicazioni) dall'altra un gusto per la tradizione artigiana, per le lavorazioni pazienti e minuziose. Al **Peam2004** (Teatro Gruppo4, ore 18.00) hanno presentato "ekesar".
www.extralight.it

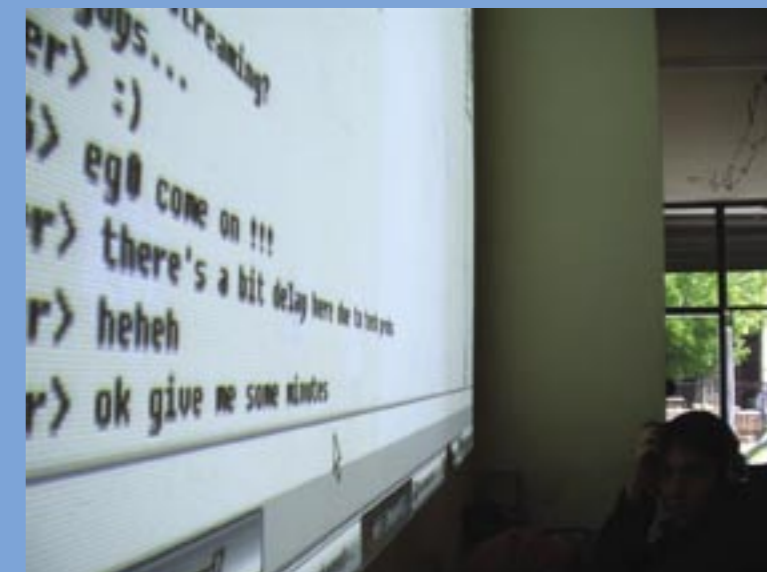


Isaac Project (italia) > Il progetto, viene sviluppato presso uno dei laboratori del Politecnico di Torino. Lo scopo principale nella costruzione del umanoide Isaac Robot, è quello avere una piattaforma per lo studio del moto umano. Questo settore di ricerca si colloca - come per quelli perseguiti dal famoso Leonardo Da Vinci - a metà strada tra scienza ed arte ed è, pertanto, ritenuto essenziale e di fondamentale importanza all'interno della manifestazione.
www.isaacrobot.org



Hypo > Artista di punta dell'etichetta parigina di culto Active Suspension. I suoi live sono stati ospitati da innumerevoli centri culturali internazionali come l'IRCAM di Parigi ed il Podewill di Berlino. Nel 2002 porta a termine un articolato tour del Giappone. L'esibizione al Peam coincide con l'uscita del nuovo album "Random Veneziano".

Placard@Peam2004 > Il Peam2004, in qualità di manifestazione di musica ed arti elettroniche e sperimentali, si offre per ospitare il primo Placard Italia (la 7a edizione del Placard). Il Placard è un concetto nato sei anni fa in Francia con l'idea di creare delle 'stanze d'ascolto', ascolto fatto esclusivamente in cuffia e trasmesso via Internet. La prima edizione fu realizzata a Parigi, mentre l'anno scorso (sesta edizione) ha raggiunto un formato 'globale' ed una durata di 95 giorni, continuativi. Tra le diverse 'stanze d'ascolto' localizzate nell'intero pianeta, le principali furono allestite in Giappone (Tokyo), Francia (Paris), Spagna (Barcelona), Stati Uniti (New York, San Francisco), Austria (Vienna) ed Inghilterra (Londra).



interessanti avanguardie estere (in questa edizione di **Anne La Plantine, Joan Leandre, Yaxo Paxo, Brian McKern, Family Filter, Brody Condon, Achim Wollscheid**, ecc.), la folta panoramica di artisti elettronici italiani e, non ultima, la insostituibile atmosfera di "meeting" e di dialogo. Discorso a parte meritano i 3 progetti paralleli alla programmazione quotidiana del **Peam 2004**; **Effetto Farfalla**, progetto sugli aspetti relazionali della comunicazione attraverso i nuovi media, caratterizzata da una serie di installazioni multimediali interattive (**Vuk Cosic, The Net Observer, Extralight, Luca Bestini** tra gli altri); **Extra**, progetto in cui vengono raccolte una serie di performance e altri progetti artistici in cui il mondo dell'arte tradizionale (danza, teatro, scultura) va a contaminarsi con elementi d'arte elettronica e infine il **Placard**, una vera scoperta, una forma di *netmusic* estremamente completa e performante, un progetto nato sei anni fa in Francia con l'idea di creare delle stanze d'ascolto, ormai dislocate in tutto il mondo, allo scopo di godere di musica elettronica, suonata da un artista anche da casa propria, diffusa via Internet in *streaming* e ascoltata nelle varie stanze collegate esclusivamente in cuffia. La prima edizione fu realizzata a Parigi, mentre l'anno scorso (sesta edizione) ha raggiunto un vero formato "globale" ed una durata di 95 giorni, continuativi. Tra le diverse stanze d'ascolto localizzate nell'intero pianeta, le principali furono

allestite in Giappone (Tokyo), Francia (Parigi), Spagna (Barcellona), Stati Uniti (New York, San Francisco), Austria (Vienna), Inghilterra (Londra) e, grazie al **Peam**, anche a Pescara. Un ultimo accenno infine, a quel concetto e a quell'idea, spesso più informe che delineata, di "fare network", tanto caro a tutti i frequentatori della rete che però altro non sono se non la personificazione digitale di un retaggio storico e culturale ben più antico che confluisce in tutti coloro che hanno ben chiaro in mente come l'unione spesso di più persone con differenti bagagli culturali e artistici, possa essere la chiave di volta per l'organizzazione di eventi, di qualsiasi natura essi siano, ma anche per crescere professionalmente, umanamente e artisticamente. Senza dimenticare lo scopo primario: diffondere il più possibile e con la massima visibilità, il verbo della cultura digitale elettronica. E se **Artificialia** e tutte le persone che lo compongono costituiscono un vero e proprio network, con una certa comunità di intenti e che vive di collaborazioni umane, professionali e artistiche, quello che è assolutamente rilevante è che questa sia una realtà tutta italiana, con forti e variegati legami internazionali, che opera su tutto il territorio nazionale e che si appoggia su sinergie vitali estremamente efficaci anche se a volte difficili da gestire. Però esiste. Però si muove. «E' importante associarsi in network di comunicazione - prosegue

Pagliarini - *tuttavia quando ci si aggrega in network si finisce, inevitabilmente, per tentare di far coesistere realtà tra loro molto diverse sia in termini di background culturale che in termini di intenti artistici. Forse, è proprio per questo motivo che si fa fatica a far decollare i gruppi di lavoro (sia in elettronica che in altri ambiti artistici). Ho trovato comunque proficui gli aspetti collaborativi in fase di realizzazione di eventi quali il Peam, o di altre realtà come il Festival Sintesi e le Avatar41° Night(s) a Napoli. Credo Avatar41° e Sintesi siano nati - più o meno - nello stesso momento e per tanti versi coincidano. Comunque sia, le due organizzazioni sono sovrapponibili, nel senso che in Avatar41° sono presenti tutti gli organizzatori di Sintesi. La relazione tra Avatar41° ed il Peam è diversa. Esiste un legame nato in occasione del Peam2003 e voluto e realizzato perlopiù proprio da Andrea Gabriele (che a dir il vero è stato per lungo tempo una delle anime di Avatar41° traghettando al suo interno diversi artisti di qualità). Artificialia tende a vivere un rapporto simbiotico con il network Avatar41° scambiando risorse artistiche con quest'ultimo. Questo è quello che dovrebbe accadere tra network proattivi, in questo modo la cultura elettronica riuscirebbe a diffondersi più velocemente tra le masse. Credo comunque che un network senza un momento di esposizione artistica sia quasi del tutto privo di senso».*

E alla domanda su quale è l'importanza oggi, con la diffusione delle tecnologie e della cultura digitale, di un network nazionale di questo tipo, la risposta di **Andrea Gabriele** è chiara: «L'importanza di essere network in un momento di esposizione risiede, come per ogni tipo di network credo, nel poter esprimere in più persone concetti simili, avere di conseguenza più credibilità e più voce. Non credo che senza momenti di esposizione non esisterebbe network, anzi, anche grazie ai network si vengono a creare situazioni espositive come il Peam o anche altre realtà come il Sintesi e il gruppo Avatar 41°. Devo comunque ammettere che personalmente non mi sento e non mi sentivo una realtà isolata. Facendo parte di un network, nonostante le distanze geografiche, si cerca di stare insieme e comunicare il più possibile. Di qui la spontanea volontà di organizzare eventi e situazioni dove poter incontrarsi fisicamente per fare cose assieme, siano esse concerti o performances o semplici scambi di opinioni. Personalmente proprio grazie ad Avatar 41° ho avuto la possibilità di incontrare ad esempio **Claudio Sinatti** ed ho avuto l'opportunità di fare degli spettacoli assieme ad altri membri. Ho suonato con **Mass, Marco Messina, i Retina.it, Terrae, Dj Dez** e tanti altri all'interno del network Avatar 41°. E sono sicuro che tutti, dopo le collaborazioni, ci siamo stimolati a vicenda e siamo cresciuti un po' artisticamente...».