

**Fondazione  
Fitzcarraldo**



**U W C N**

UNIVERSITY OF WALES COLLEGE, NEWPORT  
COLEG PRIFYSGOL CYMRU, CASNEWYDD

[www.newport.ac.uk](http://www.newport.ac.uk)



# @-naissance

28/29.03.2001

Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea, Torino

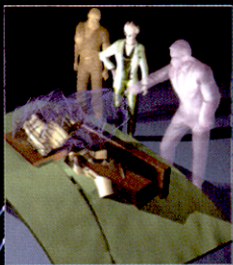
IN COLLABORAZIONE CON



CITTA DI TORINO

NEW CONFIGURATIONS OF MIND, BODY, AND SPACE  
[www.fitzcarraldo.it/enaissance/](http://www.fitzcarraldo.it/enaissance/)





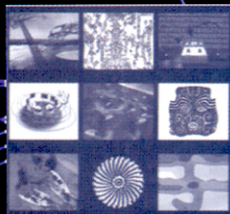
## Peter Anders

CAR/S/SVSU -  
MindSpace.net

### La condizione cibrida

Il ciber spazio è una estensione elettronica dello spazio cognitivo. I designer di ambienti virtuali conoscono bene il potere che questi spazi possono avere sulla nostra immaginazione. I computer non sono più solamente degli strumenti per la progettazione di edifici: essi modificano l'essenza stessa del design. Il ciber spazio stesso è un soggetto per il design. Con i computer gli architetti possono progettare spazi sia per media fisici che non fisici. L'integrazione cosciente in architettura di spazio cognitivo e di spazio fisico può avere effetto sui costi di costruzione e mantenimento e sull'impatto sui nostri ambienti naturali e urbani.

Questa presentazione descriverà i 'cibridi', ovvero gli ibridi di materiali e ciber spazio, e la loro filosofia sottostante. I 'cibridi' si estendono oltre gli spazi architettonici a includere i loro contenuti e i loro abitanti. Ciò accresce l'applicabilità dei 'cibridi' all'industrial design e alle arti.



## Roy Ascott

CAiiA-STAR University  
of Wales College &  
University of Plymouth

### Ontologia umida

Il ruolo storico dell'artista sta spostando dalla rappresentazione della realtà quotidiana alla costruzione di nuovi mondi e di realtà trasformabili. Il Big Bang del nostro universo post-biologico fornisce il substrato di Bit, Atomi, Neuroni e Geni su cui queste nuove realtà saranno costruite. I nostri sistemi digitali, collegati in rete e 'secchi', stanno convergendo con la biologia umida dei processi di vita, producendo 'moistmedia' - in cui bio-telematica, ingegneria genetica e nanotecnologie si incontrano. L'estetica technoetica odierna richiede che l'artista esplori non solo nuove tecnologie e teorie della mente ma anche le pratiche di altre culture, finanche esotiche, per trovare vie che permettano alla coscienza di essere esplorata, e forse riconfigurata. Per molte di quelle culture, l'ingestione rituale di piante porta con sé l'invocazione di una sorta di Realtà Vegetale, basata su una tecnologia vegetale psico-attiva, che potrebbe fare da complemento alla nostra Realtà Virtuale basata sulla tecnologia digitale interattiva e alla Realtà Data meccanica e reattiva del mondo quotidiano.



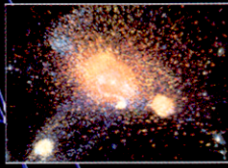
## Lucas Bambozzi

CAiiA-STAR Visiting artist,  
School of Computing,  
University of Plymouth

### Invasioni della privacy

La ricerca ha a che fare con alcuni temi che derivano da un progetto recente intitolato 4 Walls. Si tratta di una installazione interattiva in cui le azioni dei visitatori possono determinare dei cambiamenti nelle immagini in movimento e nel significato che vi possiamo rinvenire.

Confrontando gli oggetti reali (forme non animate) e le immagini proiettate sulla sua superficie (narrative brevi), l'installazione ha a che fare con l'uso pubblico e privato degli spazi urbani condivisi, e suggerisce nuove vie per interagire con le velate 'esistenze' che possiamo trovare attraverso i muri, le finestre o gli oggetti urbani. La presentazione introduce due differenti temi inerenti i nuovi media oggi: l'interfaccia come esperienza sensoriale e immersiva e la supposta mancanza di privacy negli spazi pubblici come Internet, considerato uno dei più grossi problemi nel prossimo futuro sul piano dei diritti civili. Apparentemente non collegate, queste questioni possono disvelare i conflitti nelle relazioni umane solitamente nascosti dalle situazioni ordinarie pubbliche.



## Donna J. Cox

NCSA National Center  
for Supercomputing  
Applications, University  
of Illinois

### L'informazione nel mito

L'autrice è internazionalmente riconosciuta fra i pionieri della computer art e della visualizzazione scientifica, ed è nota sia per le sue rigorose metodologie di design che per le sue soluzioni poetiche nella visualizzazione dell'informazione. Nuovi metodi di visualizzazione sono il risultato di strumenti avanzati di realtà virtuale, i quali forniscono ai ricercatori nuove modalità di collaborazione lungo distanze remote e grazie a reti ad alta velocità. L'autrice descrive questa 'rete' di tecnologia virtuale lungo la quale gli uomini 'volano' su vaste simulazioni che mostrano materia nera, formazione di galassie e altri fenomeni cosmologici.

Queste esperienze immersive rimandano alla mitologia sia per forma che per concetto. L'autrice presenterà alcuni lavori dalle sue collaborazioni come Direttrice / Associata-Direttrice Artistica per la Visualizzazione Scientifica del filmato IMAX "Cosmic Voyage" candidato all'Academy Award nel 1997, e come Direttrice Creativa del nuovo Hayden Planetarium di New York. Questa presentazione multimediale è una avvincente esperienza nell'arte 'alta' dell'informazione nel mito.



## Geoff Cox

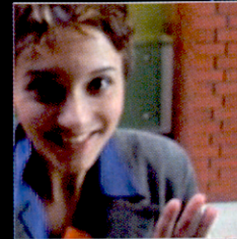
School of Computing,  
University of Plymouth

### Poetica del codice generativo

L'estetica, nell'uso comune, pone l'accento sulla percezione sensoriale soggettiva associata all'ambito sia dell'arte che della creatività umana. Questo saggio suggerisce che potrebbe risultare utile riconsiderare il difficile rapporto fra arte e estetica al fine di discutere il valore del codice generativo. L'argomentazione è che, come la poesia, il valore estetico del codice consiste nella sua esecuzione, non semplicemente nella sua forma scritta. Tuttavia, per apprezzare pienamente il codice generativo abbiamo bisogno di 'sentire' il codice così da afferrare integralmente che cosa è che stiamo sperimentando e in modo da comprendere come il codice si comporta. Separare il codice e le azioni risultanti limiterebbe solamente l'esperienza estetica, e in ultima analisi, come una forma di critica, limiterebbe lo studio di queste forme e ciò che in questo contesto potrebbe più adeguatamente essere chiamata una 'poetica' del codice generativo.

Il saggio e la programmazione in Perl sono stati prodotti in collaborazione con Adrian Ward (Sidestream) e Alex McLean (State51).

<http://www.generative.net>

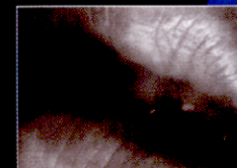


## Elisa Giaccardi

Fondazione Fitzcarraldo

### Per un design relazionale

La ricerca di Elisa Giaccardi volge alla produzione di un nuovo approccio al design incentrato su dinamiche di empatia, intersoggettività ed "incorporamento relazionale" (termine scientifico che indica il nostro essere - insieme fisico, biologico e socio-culturale - nel mondo). Questo studio intende contribuire al corpo delle ricerche finalizzate alla identificazione e definizione di una scienza delle relazioni o 'scienze of interbeing' sul versante della progettazione di sistemi di interazione e delle relative interfacce. L'intervento verterà su questioni inerenti tale ricerca.



## Diane Gromala

School of Literature,  
Communication, &  
Culture, Georgia Tech

### Ontologie della carne ri-mediatizzata

Esplorare l'apparenza nel contesto delle emergenti tecnologie riconfigurerà la soggettività. L'intervento di Diane Gromala si focalizzerà sull'idea di corporalità e conoscenza.





## Pamela Jennings

Center for Technology  
in Learning SRI  
International

### La poetica del coinvolgimento: pratica riflessiva nel design di architetture intelligenti

La narrativa è una funzione che fornisce informazioni lungo l'arco del tempo, inteso come costruito temporale. L'avvento delle architetture intelligenti introduce in questa equazione il concetto di spazio, inteso come inalienabile da una percezione umana o animale. Il tempo, attraverso lo spazio, opera su un ciclo ritmico di pieno e vuoto, attività e isolamento, interazione e annullamento. Sono i ritmi della vita (mangiare, respirare, dormire, camminare, parlare... negoziare) che definiscono lo spazio. Questi cicli ritmici, o autopoietici, contribuiscono allo sviluppo di narrative che sono modellate dalle tensioni stesse del negoziare le nostre relazioni con le ambiguità che risiedono nello spazio. Nel momento in cui le transazioni della negoziazione cominciano lo spazio diventa luogo. Il progetto "The Distributed Minds | Negotiated Spaces" è nato al fine di creare un insieme di strumenti e interfacce che diano inizio al dialogo e permettano di costruire in ambienti pubblici dei ponti fra le persone, le loro azioni intellettuali e pratiche, e la realtà socio-culturale.



## Eduardo Kac

School of the Art  
Institute of Chicago

### Telepresenza, Biotelematica, Arte Transgenica

Telepresence Art è l'unione di telecomunicazioni e telerobotica. L'Arte Biotelematica è basata sull'integrazione di processi biologici e reti digitali. L'Arte Transgenica è una nuova forma d'arte basata sull'uso dell'ingegneria genetica al fine di creare organismi viventi unici. Eduardo Kac, promotore di questi nuovi concetti in arte, discuterà della propria produzione recente. Dopo una introduzione volta a contestualizzare il suo pionieristico lavoro sulla telepresenza, in corso sin dalla metà degli anni '80, Kac mostrerà esempi e discuterà delle sue produzioni biotelematiche e transgeniche degli anni '90. Kac concluderà con una breve spiegazione della sua più recente opera transgenica -- GFP Bunny. Questo lavoro è composto di tre elementi: la nascita di un coniglio con il gene di una medusa (si tratta di un gene che produce una proteina verde fluorescente), il dialogo pubblico che il progetto ha generato, e l'integrazione sociale del coniglio all'interno della famiglia dell'artista.

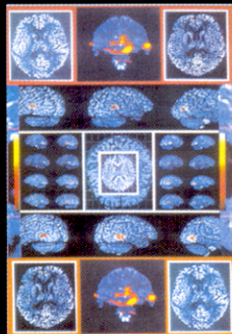


## Joasia Krysa

School of Computing,  
University of Plymouth

### Alcuni commenti sull'attività curatoriale contemporanea: il Virtual Renaissance Curator, la Rappresentazione Ibrida e l'Architettura di Le Jardin

Molto è stato detto a proposito della posizione attuale degli artisti che reagiscono alle tecnologie emergenti con grande entusiasmo e molto è stato detto anche a proposito del ruolo degli intellettuali nel contesto della cultura non-testuale. Ma che cosa rende di fatto la professione di un curatore d'arte oggi così distinta e influente? È questa la rara abilità di operare creativamente al di fuori delle rigide regole e delle limitazioni professionali? Che cosa integra tutti gli elementi della sua divergente personalità? Che cosa, di fatto, è così specifico oggi dei curatori e dell'attività curatoriale da rendere questo intervento considera le condizioni e i parametri che aprono nuove possibilità alla pratica curatoriale e che allo stesso modo influenzano la formulazione di specifici modelli.



## Jim Laukes

Center for Consciousness  
Studies, University of  
Arizona

### Sull'improbabile strada dal Cervello Mondiale all'Intelligenza Collettiva

Quando nel 1938 H.G. Wells propose un 'cervello mondiale' nel libro omonimo, immaginò una rete mondiale di lavoratori intellettuali costituita da comuni interessi al fine di superare il disordine ed il caos di una conoscenza 'sconnessa'. Un esame critico della natura e della struttura pianificata rivela un sistema di controllo che non ha meccanismi che siano responsabilizzanti e democratici.

Gli schemi attuali di intelligenza collettiva o distribuita offrono approcci differenti a problemi analoghi. Come sono importanti le continue discussioni in merito? Questo intervento considera le condizioni e i parametri che aprono nuove possibilità alla pratica curatoriale e che allo stesso modo influenzano la formulazione di specifici modelli.



## Dan Livingstone

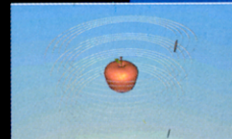
School of Computing,  
University of Plymouth

### TreeGen V2

TreeGen V2 è un intervento specifico che attraverso la 'realtà data' e il 'virtuale digitale' integrando suono reale proveniente dall'ambiente e suono sintetizzato in risposta alle condizioni ambientali e alla presenza umana.

Utilizzando campionature dal vivo e sensori inseriti in un albero durante la prima conferenza inglese 'Sound Practice' a Darlington Hall nel Febbraio 2000, la forma dell'attenzione si modifica, viene prodotta dalle risposte del sistema ai partecipanti, e si manifesta nella forma di un paesaggio sonoro generativo che rimanda e si infila nel nostro ambiente percepito. Il paesaggio sonoro così creato è sia collaborativo che rigenerativo e manifesta processi creativi.

Questo lavoro fa parte di una serie di esplorazioni all'interno dei processi di collaborazione guidata fra agenti umani e agenti digitali.



## Mike Phillips

School of Computing,  
University of Plymouth

### Un pellegrinaggio attraverso "tyme and space"

Questa presentazione esplora gli spazi virtuali e i luoghi generati all'interno di una serie di ambienti VRML multi-utente creati per il progetto "Spectator". Questi spazi e le tecnologie che li rendono possibili (un'integrazione di modelli vrml e trasmissioni interattive via satellite) rendono la narrativa dello Spectator (basata sui Racconti di Canterbury di Chaucer) in grado di essere ricostruita dinamicamente attraverso l'interazione degli 'utenti'. Il progetto Spectator si basa sulle esperienze e gli esperimenti generati da una sperimentazione integrata di internet/editoria/broadcasting di nome 'Mediaspace'. Mediaspace esplora attivamente le tensioni che i processi digitali creano, producendo un impatto sulla struttura e l'articolazione tradizionali della trasmissione audio-video e dell'editoria. Il progetto Spectator esplora la riallocazione di una narrativa all'interno della multi allocazione interattiva sia sincrona che asincrona dell'ambiente Mediaspace.





## Michael Punt

CAiIA, University of Wales  
College, Newport

### Su come evitare i miracoli

Il mago professionista cammina lungo una linea sottile tra le ultime procedure scientifiche e la conoscenza di queste da parte del suo pubblico. Se arriva dopo perde l'attenzione della folla che conosce già il trucco, mentre se si trova troppo vicino al margine della scienza allora compie solo dei miracoli che non sono affatto divertenti. Per sicurezza la maggior parte dei performer rinnega la scienza pur servendosi implacabilmente, usando la maschera del teatro di contraddizione gotica in cui il pubblico è complice partecipe. Su come evitare i miracoli discute la rilevanza e la percorribilità di questa tattica nell'era post-digitale.

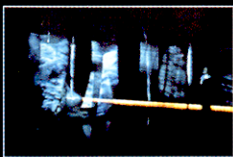


## Niranjan Rajah

Faculty of Applied and  
Creative Arts, University  
of Malaysia Sarawak

### Verso l'uso dei dispositivi digitali come strumenti sacri

Questo saggio ha come obiettivo di porre le basi teoriche per la re-instrumentazione di forme sacre nelle nuove modalità di rappresentazione e comunicazione rese possibili dalla tecnologia digitale. Si parte dal presupposto che il 'divino' o il 'mondo degli dei' è essenzialmente un'espressione simbolica atta a trasferire l'attenzione dall'apparenza superficiale delle cose verso l'ordine sotteso in tutte le cose, e visto che i nostri sensi si affidano a dati determinati all'interno di 'qualcosa' di indeterminato, comprendere questo ordine significa andare al di là degli angusti limiti dei giudizi intellettuali. Questa 'comprensione' è ciò che normalmente si chiama 'trascendenza' del 'divino'. Gli oggetti e i rituali dell'Arte Sacra vengono considerati come strumenti che aiutano a 'trasferire l'attenzione dalle apparenze superficiali all'ordine sottostante' e nell'aggiornare la 'trascendenza'. L'obiettivo di questo intervento è il possibile ripristino di questa antica funzionalità nella digitalizzazione.



## Gretchen Schiller

Université Paul Valéry  
Montpellier III - Banff Centre  
of the Arts

### Campi cinestetici

La danza insegna a comprendere il corpo come strumento e potenziale tecnico ed espressivo. L'accoppiamento qualitativo e quantitativo del proprio corpo biologico con l'ambiente è alterato quando si comincia a rappresentarlo o registrarlo. Protesi di percezione come una matita, una videocamera o un computer trasformano la nostra comprensione del corpo e del movimento. Questa ricerca artistica si basa sulla trasformazione della nostra 'bolla' corporea e della nostra gamma di percezione cinestetica e concentra la sua attenzione sulla mappatura di specifici impulsi e strutture di movimento con immagini e tecnologie di spazio-tempo/forza.



## Thecla Schiphorst

Technical University of  
British Columbia,  
Vancouver

### Sensi comuni: navigare sulla pelle delle macchine

La presentazione verte sulle 'grammatiche intenzionali' della navigazione e dell'interazione. Queste grammatiche forniscono concetti di navigazione e visualizzazione basati sulla teoria del movimento. L'atto dell'interazione in seno a uno spazio navigabile ci lega intimamente all'ambiente attraverso l'azione e l'intenzione. Navigare sulla pelle delle macchine esplora lo spazio di ricerca in quanto desiderio, proprietà cinestetiche della materialità e condivisione pubblica della medesima corporalità. Lo spazio liminale tra il corpo e la macchina è uno spazio definito come contesto narrativo attivo e come campo generativo.



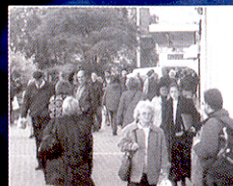
## Jill Scott

The Bauhaus University,  
Weimar, Germany

### Ritratti Interattivi per uno spazio scenico trasformato

Ritratti interattivi per uno spazio scenico trasformato è una presentazione che discute ed illustra le potenzialità dei nuovi media nel documentare le vite, i sogni e le questioni sociali di persone provenienti da Paesi differenti. Jill Scott realizza una serie personale di ritratti storici interattivi e di ambienti collegati ed invita il pubblico a diventare editore, a partecipare creando le proprie associazioni tra contenuto, interfaccia o oggetto e personaggi virtuali sullo schermo. Ne risultano montaggi video interattivi che possono attraversare i secoli ed inventare originali interpretazioni non lineari della storia. Possono gli artisti rappresentare una sorta di resistenza critica all'interno di un mondo storico e tecnologico ancora definito da eventi cronologici e dall'idea di progresso? Usando quattro delle sue più recenti installazioni didattiche ambientali, Jill Scott cerca di illustrare come queste esplorazioni si trasformino in metafore, rappresentazioni e presentazioni all'interno di uno spazio scenico trasformato.

Le immagini sono tratte da:  
*Oltre la gerarchia? 2000* (con il contributo di Kultur and Project GmbH. Collezione della città di Dortmund).



## Chris Speed

School of Computing,  
University of Plymouth

### Navigazione sociale e digitale

"Zoning è un modo convenzionale per adattare un ascensore al traffico in modo da ottenere massima maneggevolezza e minimo tempo di attesa/viaggio per i passeggeri". (W.L. Chan, A.T.P. So e K.C. Lam). Dal latifondo alla egemonia dell'orologio nella scuola e nei luoghi di lavoro, lo stretto rapporto tra tempo, spazio e denaro è stato centrale nel perpetuare un modello immobile del mondo. Con l'avvento delle tecnologie dei media digitali, il rapporto familiare fra tempo e spazio è stato distorto e, quello che è più interessante, reso malleabile, permettendoci di mettere in discussione le tensioni che supportano l'attività sociale e industriale e la loro costruzione. La presentazione identifica un nuovo modo di pensare il nostro ambiente, ovvero il risultato dei sistemi digitali che modellano e adattano il nostro mondo in tempo reale e identifica lo sviluppo di Lift Zoning come integrazione della cosiddetta 'navigazione sociale' e digitale.



## CAiiA-STAR a Torino

La conferenza **E-naissance** è il dodicesimo appuntamento internazionale del **CAiiA-STAR**, già ospite in prestigiosi centri di ricerca, accademie d'arte e università a Dublino, Newport, Valencia, San Paolo, Tucson, Parigi e altre città.

**E-naissance** discuterà i nuovi confini fra umano e artificiale, organico ed inorganico, attraverso una ricognizione fra le pratiche artistiche e le teorie emergenti alla confluenza fra arte, scienza e tecnologia. I progetti artistici e gli interventi presentati ci aiuteranno a prefigurare come ripenseremo la mente, il corpo e il nostro ambiente nel prossimo futuro.

La conferenza è parte della sessione primaverile 2001 di CAiiA-STAR che si svolge a Torino dal 23 marzo al 1° aprile in collaborazione con la **Fondazione Fitzcarraldo**. Artisti e ricercatori del CAiiA-STAR alterneranno seminari interni con visite a istituti e centri di ricerca, un incontro con artisti promosso da **Arslab** e un ciclo di tavole rotonde sui rapporti fra arte e design promosso da **Interaction Design Institute di Ivrea**.

## Programma

### Mercoledì 28 Marzo

09.30-10.00

#### Saluti

Giampiero Leo  
Assessore alla Cultura Regione Piemonte  
Ugo Bacchella  
Presidente Fondazione Fitzcarraldo

#### Presiede e introduce

Roy Ascott, Direttore CAiiA-STAR

#### PRIMA SESSIONE

10.00-10.30: Donna J. Cox

10.30-11.00: Jill Scott

11.00-11.30: Lucas Bambozzi

11.30-11.45: *Coffee break*

11.45-12.15: Diane Gromala

12.15-12.45: Gretchen Schiller

12.45-13.00: Dibattito

13.00-14.00: *Pausa pranzo*

#### SECONDA SESSIONE

14.00-14.30: Pamela Jennings

14.30-15.00: Mike Phillips

15.00-15.30: Elisa Giaccardi

15.30-16.00: Chris Speed

16.00-16.15: Dibattito

16.15-16.30: *Coffee break*

16.30-17.00: Geoff Cox

17.00-17.30: Peter Anders

17.30-18.00: Dan Livingstone

18.00-18.30: Thecla Schiphorst

18.30-19.00: Marcos Novak

19.00-19.15: Dibattito

### Giovedì 29 Marzo

#### TERZA SESSIONE

09.30-10.00: Niranjan Rajah

10.00-10.30: Jim Laukes

10.30-11.00: Roy Ascott

11.00-11.30: Eduardo Kac

11.30-11.45: *Coffee break*

11.45-12.15: Joasia Krysa

12.15-12.45: Mike Punt

12.45-13.00: Dibattito

Verrà effettuato un servizio di traduzione simultanea





## Fondazione Fitzcarraldo

<http://www.fitzcarraldo.it>

La Fondazione Fitzcarraldo di Torino è un centro indipendente di progettazione, ricerca, formazione e documentazione sul management, l'economia e le politiche della cultura, delle arti e dei media al servizio di chi crea, pratica, partecipa, produce, promuove e sostiene le arti e le culture.

La Fondazione si propone di contribuire allo sviluppo, alla diffusione ed alla promozione dell'innovazione e della sperimentazione nei citati campi di attività, anche mediante la ricerca sistematica di collaborazioni e sinergie con enti e organismi locali, regionali, nazionali ed internazionali.

La documentazione e i materiali relativi alle attività della Fondazione sono messi a disposizione dei soggetti interessati e della collettività.

## CAiia-STAR

<http://caiia-star.net>

CAiia-STAR è un programma di ricerca che integra due centri di dottorato: CAiia, Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (Centro di Ricerca Avanzata sulle Arti Interattive), University of Wales College, Newport, e STAR, Science, Technology and Art Research (Centro per la Ricerca in Arte, Scienza e Tecnologia), School of Computing, University of Plymouth.

Obiettivi del CAiia-STAR sono: definire e stabilire, attraverso forme di collaborazione multidisciplinare, nuove pratiche e nuovi ambiti di produzione attraverso la ricerca nell'utilizzo creativo e innovativo dei media interattivi, dei sistemi telematici e delle scienze cognitive e biologiche; sviluppare teorie coerenti sulla pratica emergente basata sull'integrazione di scienza, tecnologia e arte; arricchire l'esperienza umana ed estendere la consapevolezza pubblica su questi nuovi sviluppi e la loro rilevanza nell'educazione, la cultura, l'industria e l'intrattenimento; promuovere la ricerca accogliendo ricercatori provenienti da una pluralità di contesti culturali differenti; mantenere un centro di ricerca di livello internazionale con una comunità di ricercatori, teorici e artisti appartenenti a questi ambiti di pratica emergenti.

*Coordinamento: Elisa Giaccardi*

*È gradita la registrazione, per informazioni ed iscrizioni:*

**Fondazione Fitzcarraldo**

Corso Mediterraneo 94 - 10129 Torino

tel. 011 50 99 247 - fax 011 50 33 61

[info@fitzcarraldo.it](mailto:info@fitzcarraldo.it) - <http://www.fitzcarraldo.it/enaissance/>