



interfacies asteriae

L'ANIMA INTERMEDIALE

- » ANTONI ABAD
- » STEFANO CABOL
- » LORIS CECCHINI
- » TAKEHITO KOGANEZAWA
- » EVA MARISALDI
- » LOUIS NERO
- » OLIVER PIETSCH
- » IENJA PLASMA
- » KIKI SEROR
- » GIULIA ZUANNI



interFacies **asteriae**

L'ANIMA INTERMEDIALE

- >> ANTONI ABAD
- >> STEFANO CAGOL
- >> LORIS GECCHINI
- >> TAKEHITO HOGANEZAWA
- >> EVA MARISALDI
- >> LOUIS NERO
- >> OLIVER PIETSCH
- >> IENJA PLASMA
- >> KIKI SEROR
- >> GIULIA ZUANI

INTERFACIES dalla A alla Z | Testo critico di Francesco Bonazzi

"Il significato di una parola è il suo uso nella lingua" L. Wittgenstein

"Il significato -la realtà oggettiva- è il prodotto collettivo di quelli che comunicano"

J. Wheeler ⁽¹⁾



>> ANTONI ABAD

>> STEFANO CAGOL

>> LORIS CECCHINI

>> TAKEHITO KOGANEZAWA

>> EVA MARISALDI

>> LOUIS NERO

>> DIEGO PERRONE

>> OLIVER PIETSCH

>> IENJA PLASMA

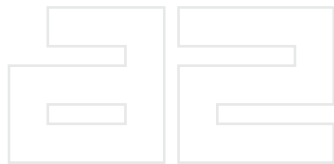
>> MIKI SERDA

>> GIULIA ZUANNI

Quali sono le parole chiave del verbo interfacciare? Quello che segue è un glossario ideale in forma di frammenti dalla A di Asteria alla Zeta di Zuanni. Ogni parola di questo vocabolario è un elemento che va ad interfacciarsi con gli altri. Sono parole-frammenti che vanno a ricomporre l'idea teorica di INTERFACIES ASTERIAE. Viviamo una realtà dove il messaggio è frammentario e dissoluto. "...Le cose cambiano, evolvono, i processi organici avvengono rapidamente -afferma Doug Aitken- il silenzio precipita nel suo contrario e ogni esperienza viene fatta per frammenti, per istanti, per sensazioni"⁽²⁾.

A noi il compito di ricomporre -L'anima intermediale- di cercare le connessioni possibili. Le parole come tracce di un ipertesto aperto. Perché interfacciare fa rima con comunicare.

- **ASTERIA** dà vita a una nuova qualità di comunicazione. L'anima di Asteria, ninfa amata e punita da Zeus, fu mutata in Dèlos, isola generatrice di luce, così oggi continua a manifestarsi nelle sue luminose creazioni e mutazioni ⁽⁹⁾. Il linguaggio cosmopolita dell'arte contemporanea gioca con interazioni culturali, artistiche e tecnologiche, ancora una volta per comunicare con la massima acutezza, oltre le barriere dei continenti, delle culture, delle lingue, restituendo agli antichi archetipi nuova possibilità d'espressione. Con *Interfacies Asteriæ* l'azienda apre le sue porte al pubblico per mostrare come arte e lavoro possano convivere per generare comunicazione. L'incontro con alcuni tra i più validi artisti, crea degli scambi tra tecnologie e ricerche artistiche, con l'effetto di recuperare "L'anima intermediale". Tra le facce di Asteria gli artisti sono invitati a confrontarsi non solo con uno spazio-laboratorio inusitato per un'esposizione ma anche per interagire, per interfacciarsi con lo staff dell'azienda. *Interfacies*, infatti, non si concluderà nella serata dell'evento: prima e dopo, gli spazi aziendali e il personale, saranno altamente contaminati dai progetti installati negli uffici come negli HD dei PC di chi lavora. Così Asteria non solo sarà il luogo dell'evento, crogiuolo e crocevia di sinergie tecniche e creative ma anche fulcro di scambi ed interazioni. In questo luogo, tra media, facce molteplici e confini, tra connessioni e parametri linguistici, gli artisti sono stimolati a far interagire il proprio linguaggio con le nuove tecnologie. <http://www.asteria.it/interfacies>
- **ANTONI ABAD** presenta un lavoro di Net Art: un freeware file, una sorta di virus benigno, viene installato nei computer del personale dell'azienda di comunicazione multimediale trentina. E' un lavoro provocatorio che dalla rete va ad installare la sua interattività. Come nel film "La mosca" di David Cronenberg (<http://www.filmscoop.it/cgi-bin/film/lamosca.asp>) la natura può sfuggire di mano alla scienza e per questi insetti mutanti, qui seppur virtuali non c'è DDT o carta moschicida che tenga, nemmeno la paletta del



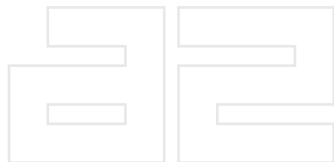
A➤Z



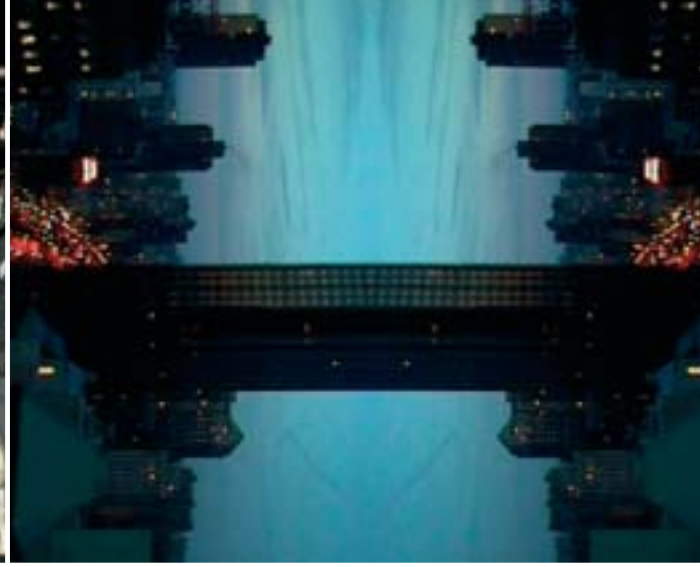
❖ Antoni Abad | Zexe | 2002 | net art | courtesy Galleria Civica d'Arte Contemporanea, Trento

mouse è capace di debellare la proliferazione nei PC di Asteria. Dell'artista spagnolo ricordiamo la videoinstallazione "Ultimos deseos", il funambolico paradosso di un condannato a morte proiettato sul soffitto delle Corderie dell'Arsenale di Venezia nel '99 e progetti online come "Taxi", raggiungibili su <http://www.zexe.net>

- **BYTE.** 01101001 **BIT** 10010011 (Binary digit) ...on - off. Byte senza peso... per un mondo pluri-linguistico, iper-informatizzato, super-complesso, multi-culturale, arci-globalizzato ovvero ultra-leggero. Ci sono artisti che interfacciano la loro poetica a codici alfanumerici: i linguaggi espressivi vanno via via alleggerendosi, è una tendenza che porta a una perdita progressiva di pesantezza. La levitazione dei linguaggi visuali è a volte sospesa nell'immaginario antigravitazionale di un tappeto volante che sorvola il rincorrersi dei nostri pensieri. Anche i medium utilizzati dall'artista sono sempre più rarefatti, senza spessore, impalpabili, immateriali, riproducibili e di una durata a volte effimera. Video digitale, cinema digitale HD, foto digitale, pittura digitale, computer graphic, animazioni 3D, prototipazione rapida, Web-Art e musica naturalmente... digitale trattano l'immagine e il suono nella sua inconsistenza binaria, senza perdere la qualità e lo spessore culturale dei contenuti. Tutti i media 'binari' sono appesi alla leggerezza del software e alla pesantezza del hardware. "... Ho cercato di togliere peso alla struttura del racconto e al linguaggio." (I. Calvino) ⁽⁴⁾.
- **CAGOL + CECCHINI** sono nati entrambi nel '69, figli della contestazione e figli di MTV. Sperimentatori dei linguaggi dei nuovi media. La loro è stata definita "Generazione Media" ⁽⁵⁾ e proprio nell'omonima mostra al Palazzo della Triennale Loris Cecchini e Stefano Cagol si sono trovati a confrontarsi sui mutamenti dello sviluppo tecnologico. Oggi *Interfacies* è il banco prova delle nuove ricerche, delle connessioni e degli accostamenti linguistici. Il linguaggio interroga la creatività dell'artista che si rapporta al mezzo tecnologico.



A➤Z



➤ Stefano Cagol | Horizon | 2004 | DVD | courtesy dell'artista

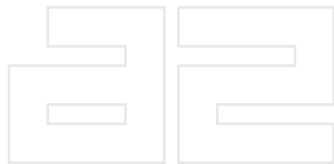


❖ Loris Cecchini | Monologue patterns (Squatter) | 2003 |
| modellino | courtesy Galleria Continua, S. Gimignano

Questa volta il rapporto è più disincantato, l'artista ne fa un uso più libero, una sorta di cyber-protesi, hardware o software che sia. **Stefano Cagol** gioca nello sdoppiamento dello schermo e della visione. I suoi neuroni si interfacciano 24 ore su 24. Come nel film di Almodovar "Kiki, un corpo in prestito" i suoi occhi CCD sono pronti a registrare, eventualmente anche per un rendering di post produzione. L'imagerie è depurata da un linguaggio sintetico quanto simmetrico. Anche nel ciclo "Horizon", landscapes stranianti quanto speculari ci mostrano il nuovo volto centrifugato di Mid Town. Cagol ha trovato con il team di Asteria il giusto feeling che lo ha portato a realizzare video industriali senz'altro innovativi per la contaminazione del linguaggio artistico. <http://www.stefanocagol.com>

La realtà di **Loris Cecchini** è parte di un universo parallelo, strutture di dialogo deformate in spazi curvi non euclidei. In "Monologue patterns (Squatter)" (2003) il modello di polistirene + legno + pellicola lenticolare 3M + pvc + detriti è realizzato in scala. Un'architettura utopica che vive al ritmo della velocità del palo della luce, una realtà improbabile sospesa in assetto variabile; "una realtà oggettiva che esiste fuori di noi, se in effetti esiste, non può essere percepita. La nostra azione di percezione muta la realtà che stiamo cercando di percepire"⁽⁶⁾. La realtà 1:X di Loris Cecchini fa parte di un processo, egli è consapevole delle conseguenze della sua realizzazione; forse quella che Baudrillard definisce "...una sorta di alternativa drammatica alla realtà, quando traduceva l'irruzione dell'irrealtà nella realtà (...) quella della realtà che ride di sé nella forma più iperrealista...".⁽⁷⁾ Chissà che in futuro modelli 3D numerici possano essere realizzati in collaborazione con Asteria in stereolitografia o in sinterizzazione per mezzo della prototipazione rapida! http://www.galleriacontinua.com/cgi-bin/imageFolio.cgi?direct=loris_cecchini

➤➤ **DIGITAL**, letteralmente, "numerico". Si dice dei sistemi che trattano grandezze attraverso una rappresentazione



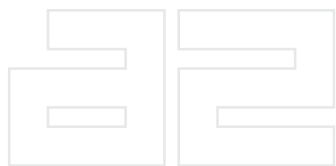
A > Z

discontinua o discreta di valori numerici. Digitalizzare filmati analogici o simulare un premontaggio, grazie al programma Final Cut Pro, non è più un problema. La masterizzazione finale in formato DVD viene assistita dai programmi più affidabili.

➤➤ **EVA MARISALDI** nel suo linguaggio vive tra sospensioni poetiche e i gesti cangianti del divenire, tra il detto e il non detto. “ Molte domande non hanno una risposta” (1997) ma a volte il caso ci offre delle possibilità inaspettate: il mistero del sublime. Il DVD “Cuckoo” coglie una realtà totalmente di sintesi. Il rendering, grazie ad appositi applicativi, ha generato scene stupende di animazione 3D dove l’immaginario diventa sogno e viaggio... in carrozza. Architetture digitali ambientate in una Silicon Valley rosa confetto. Tra video-painting, composting, modellazione e rendering 3D, animazioni a passo 1 e stop-motion bidimensionale i video di Eva abbracciano tecniche diverse ma sono legate dal filo rosso del suo imperturbabile linguaggio: il minimo intento. <http://www.galleriaminini.it> (>artists >Eva Marisaldi)

➤➤ **FACIES ASTERIEÆ**. Le facce di Asteria sono multiformi, mutevoli, multifaccettate. Anche i curatori di questa mostra/evento sono due. Eva Maffei Gueret è l’altra faccia della medaglia, il lato del confronto dialettico nella curatela. Curare questo evento significa anche interfacciarsi con tutte le persone, artisti, galleristi... che ruotano attorno ad essa.

...La molteplicità nella sua unicità. L’unicità nella sua pluralità. La pluralità nella sua globalità. La globalità nella sua apertura mentale. L’apertura mentale nelle sue infinite connessioni. Le connessioni dei rapporti interattivi. I rapporti interattivi in una rete di relazioni. La rete di relazioni in un grande web. Il web nella sua grande molteplicità. *Interfacies* mette in connessione queste facce, Giano bifronte abbracciato dalla dea Kalì.



A➤Z



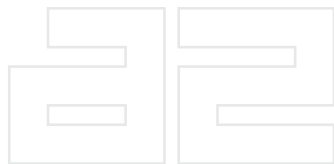
Eva Marisaldi | Cuckoo | 2002 | DVD |
courtesy Galleria Massimo Minini, Brescia

➤➤ **GIGABYTE.** Kilo, mega, giga, tera, exa... In un DVD doppio strato si possono immagazzinare dati fino a 10 GB. Ossia 10 x 10 alla nona: 10.240.000.000 byte... 81,92 miliardi di bit. Cifre impensabili agli albori della telematica!

➤➤ **HIGH DEFINITION.** Il formato HD è un formato televisivo digitale che emula la pellicola, in termini di qualità. Il cortometraggio presentato da Louis Nero è liberamente elaborato in b/n da Golem, lungometraggio girato in digital – beta ora vidigrafato in 35 mm. Vi è un uso/abuso della tecnica e del digitale. L'immagine viene spezzata, manipolata grazie ad effetti, a rallentamenti, ad un utilizzo mutante della prospettiva. E' stato utilizzato il cromakey per realizzare la figura del Golem, completamente digitale. E' inoltre utilizzata la tecnica Rotoscopi, che implica una pittura su ogni singolo fotogramma (3.200.000 frame, lavorati uno ad uno).

Quando Jean Baudrillard parla di HD si riferisce invece alla sparizione della specificità delle immagini elettroniche: "Andiamo sempre più verso l'alta definizione, cioè verso la perfezione inutile dell'immagine. Che di conseguenza, a forza di prodursi in tempo reale, non è più un'immagine. Più ci si avvicina alla definizione assoluta, alla perfezione realistica dell'immagine, più si perde la sua forza di illusione".⁽⁸⁾

➤➤ **INTERFACIES:** lat. inter facies, tra le facce. "Sembra ormai accertato che le scimmie parlino tra loro –afferma l'ing. Osvaldo Carlon- sia l'uomo che le scimmie hanno bocca e orecchi per scambiare suoni, cioè hanno esattamente la stessa interfaccia".⁽⁹⁾ *Interfacies*, collegamento fra computer e periferiche che segue un determinato standard sia per quel che riguarda i connettori e la modalità di trasferimento dei dati. Le interfacce si differenziano, sul lato hardware, per i connettori diversi, e sul lato software per le diverse velocità. *Interfacies* è un dispositivo hardware che permette a due unità di connettersi fisicamente

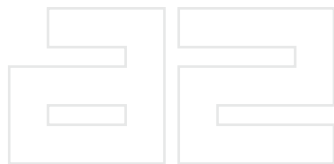


A➤Z

e quindi di scambiare segnali in un senso o in entrambi i sensi. *Interfacies* è un confine condiviso definito da caratteristiche comuni di interconnessione. *Interfacies* è un punto di passaggio fra due zone di un sistema o fra due sistemi, in cui vengono adattate informazioni, impulsi e segnali in modo da essere capiti dalla parte ricevente dopo una trasmissione. Ad esempio i segnali che vengono inviati dal calcolatore alla stampante, devono essere adattati tramite un'interfaccia in modo che la stampante "capisca" i comandi che gli vengono inviati. Nella programmazione, *Interfacies* è l'entità che si interpone per esempio tra processi. Nei linguaggi di programmazione *Interfacies* definisce parametri e risultati per esempio di una funzione; ma non dice niente su come questa funzione venga implementata.⁽¹⁰⁾

➤➤ **JUMPERS.** Rispetto al percorso lineare del rigore scientifico, il salto è la metafora dell'intuizione artistica e dell'invenzione geniale. Anche il nomadismo dei web-jumpers si avvale di salti spazio temporali. Il volo libero implica, nell'atterraggio, il principio casuale di indeterminazione; da un punto A noto a un punto B ignoto.

➤➤ **KOGANEZAWA** è consapevole dello stappare una lattina gassata, del glu-glu di una bottiglia d'annata, dell'affettare le uova sode, del soffriggere o battere una cipolla o le verdure più disparate... Un cuoco, o una casalinga nelle azioni quotidiane producono dei suoni. La consapevolezza di questi rumori, se ben campionati, diventano suoni mixati, ritmi sincopati, immagini perfettamente sincronizzate e concertate in uno schermo tripartito. Lo stile è essenziale ed asciutto; sono sapori sonori serviti per suonare sul serio. "Dancing in your head" è un fluttuare temporale di rumori sempre più sincopati, un concerto ritmico-culinario. Questa danza culinaria è una selva sonora che nasce dal quotidiano. Takehito Koganezawa scivola nell'inconscio degli spostamenti linguistici, onde, scarti di senso e di non-senso. L'artista sognando



A➤Z



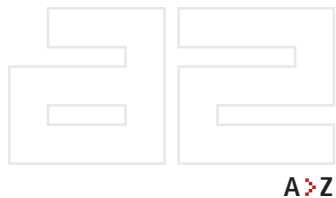
>> Takehito Koganezawa | Dancing in your Head | 2004 | DVD, tritico |
courtesy Francosoffiantino Artecontemporanea, Torino

il paradosso delle situazioni scopre la sequenza sinestetica della sincronicità. Così dall'arte affiorano le emozioni, il flusso incessante delle onde cerebrali dove "il tempo –dice l'artista- non è veramente stabile, ma fluttuante"⁽¹⁾. http://www.wohnmaschine.de/tk_video.0.html?&L=1

➤➤ **L'ANIMA INTERMEDIALE.** Che cos'è l'intermedialità senza l'anima? Interfacies Asteriae guarda all'essenza intermediale dove il linguaggio dell'opera va ad interfacciarsi tra media differenti.

➤➤ **MEDIUM EVO.** Quando il linguaggio coincide con il messaggio, il medium guarda sotto la luce della pluralità; l'arte del Medium Evo così associa interfacciamenti inusitati. I medium scelti dagli artisti di *Interfacies* sono soprattutto le tecnologie che Asteria abitualmente usa e sviluppa.

➤➤ **NERO.** Il cinema di Louis Nero sconfinava volentieri tra arte e regia, tra sperimentazione e sintassi dell'immaginario. Nella *Fabbrica dei Sogni* il regista oscura la scena onirica come sceneggiatura uscita dalla scena. Louis nasce nel settembre del settantasei in sospensione dello stato di poesis. Ho chiesto al filmmaker una sua idea di media, tecnologia, interfaccia. "Il media diventa mezzo per esprimere in modo differente uno stesso contenuto che è radicato nella formazione dell'artista, il quale tramite la sua "poesia" riesce ad elevarlo o a farlo sprofondare negli abissi. Per quanto riguarda il mio lavoro la tecnologia è stato un aiuto indispensabile per realizzare i miei progetti, perché ti facilita l'arduo passaggio tra idea e la sua realizzazione, in modo da rappresentare con più efficacia i tuoi "demoni". L'arte sicuramente diventa interfaccia fondamentale nella nostra società, sia che si tratti di arte destinata alle gallerie o di semplice atteggiamento artistico: diventa un veicolo importante per capire la persona che ti sta di fronte. Infatti l'opera di un artista credo che sia il modo migliore per superare le false apparenze e arrivare alla sostanza di quella persona. L'opera come riflesso dell'artista". <http://www.altrofilm.it>

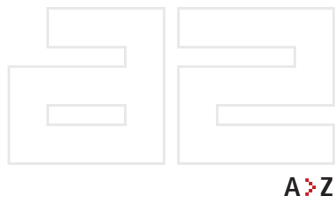




❖ Louis Nero | Golem | 2004 | film d'azione | courtesy dell'artista

vostrî sensi all'interno. Restate sospesi davanti al buio e al vuoto interiore. E anche se non succede niente, avrete rotto la catena della precipitazione". (G. Lanza Del Vasto)⁽¹⁴⁾

- **SEROR** si affida al prelievo web dalle chat line dalle tinte sensualmente trasgressive. Nel prelevare, Kiki è consapevole che "il linguaggio non può essere parlato, bisogna farne esperienza, e questa inversione crea profondità". Sono prelievi verbali, ora espliciti ora seduttivi, di un erotismo virtuale volto a creare una sovrastruttura grafica accattivante con lettering fluenti e fantasiosi. Tatuaggi verbali adagiati su immagini porno a bassa definizione che Kiki Seror scarica dal web. "She is here behind this wall drips, and all her crime was fond fantasy", a questo proposito Baudrillard ci ricorda che "se nella pornografia che ci circonda si è persa l'illusione del desiderio, nell'arte contemporanea si è perso il desiderio dell'illusione. Nel porno niente è più lasciato al desiderio.(...) In realtà, non è più possibile trovare della pornografia in quanto tale perché la pornografia è virtualmente ovunque, perché l'essenza del pornografico è passata in tutte le tecniche del visivo e del televisivo".⁽¹⁵⁾ <http://www.artnet.com/ag/fulltextsearch.asp?searchstring=kiki+seror>
- **TÉCHNE** è sì la radice greca di tecnologia ma significa arte, abilità, opera d'arte, capacità meccanica come dello spirito. Oggi dove regna la specializzazione gli artisti sono l'Interfacies tra creatività e tecnologia; tutti loro interfacciano il loro lavoro all'uso della tecnologia, soprattutto digitale per sviluppare la loro poetica. Il significato semantico della parola greca téchne, correntemente tradotta con "arte", è molto più ampio di quello della traduzione⁽¹⁶⁾
- **USB**, Universal Serial Bus. Interfaccia per periferiche di tipo digitale, come telecamere, tastiere, mouse, scanner... Consente la trasmissione dei dati a velocità elevata. Consente il trasferimento di dati a 12 Mb al secondo. Viene gestita solamente dai sistemi operativi Windows e MacOS. Le periferiche si collegano "in



❖ Oliver Pietsch | (1) Adorno | (2) Tuned | (3) Drugged | 2004 |
DVD | courtesy The Flat Massimo Carasi arte contemporanea, Milano

1



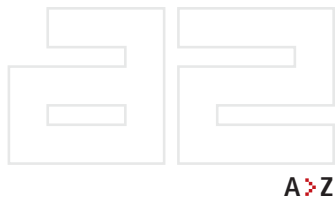
2



3

vostrî sensi all'interno. Restate sospesi davanti al buio e al vuoto interiore. E anche se non succede niente, avrete rotto la catena della precipitazione". (G. Lanza Del Vasto)⁽¹⁴⁾

- **SEROR** si affida al prelievo web dalle chat line dalle tinte sensualmente trasgressive. Nel prelevare, Kiki è consapevole che "il linguaggio non può essere parlato, bisogna farne esperienza, e questa inversione crea profondità". Sono prelievi verbali, ora espliciti ora seduttivi, di un erotismo virtuale volto a creare una sovrastruttura grafica accattivante con lettering fluenti e fantasiosi. Tatuaggi verbali adagiati su immagini porno a bassa definizione che Kiki Seror scarica dal web. "She is here behind this wall drips, and all her crime was fond fantasy", a questo proposito Baudrillard ci ricorda che "se nella pornografia che ci circonda si è persa l'illusione del desiderio, nell'arte contemporanea si è perso il desiderio dell'illusione. Nel porno niente è più lasciato al desiderio.(...) In realtà, non è più possibile trovare della pornografia in quanto tale perché la pornografia è virtualmente ovunque, perché l'essenza del pornografico è passata in tutte le tecniche del visivo e del televisivo".⁽¹⁵⁾ <http://www.artnet.com/ag/fulltextsearch.asp?searchstring=kiki+seror>
- **TÉCHNE** è sì la radice greca di tecnologia ma significa arte, abilità, opera d'arte, capacità meccanica come dello spirito. Oggi dove regna la specializzazione gli artisti sono l'Interfacies tra creatività e tecnologia; tutti loro interfacciano il loro lavoro all'uso della tecnologia, soprattutto digitale per sviluppare la loro poetica. Il significato semantico della parola greca téchne, correntemente tradotta con "arte", è molto più ampio di quello della traduzione⁽¹⁶⁾
- **USB**, Universal Serial Bus. Interfaccia per periferiche di tipo digitale, come telecamere, tastiere, mouse, scanner... Consente la trasmissione dei dati a velocità elevata. Consente il trasferimento di dati a 12 Mb al secondo. Viene gestita solamente dai sistemi operativi Windows e MacOS. Le periferiche si collegano "in





» Kiki Seror | She's here behind this Wall that drips and all her Crime |
2002 | DVD | courtesy Francosoffiantino Artecontemporanea, Torino

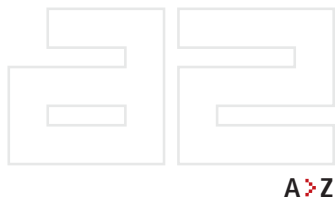
parallelo", cioè ad un connettore si collega una sola periferica. Per collegarne fino a 63 è necessario disporre di un hub.⁽¹⁷⁾

➤➤ **VIDEO** ergo sum. ⁽¹⁸⁾

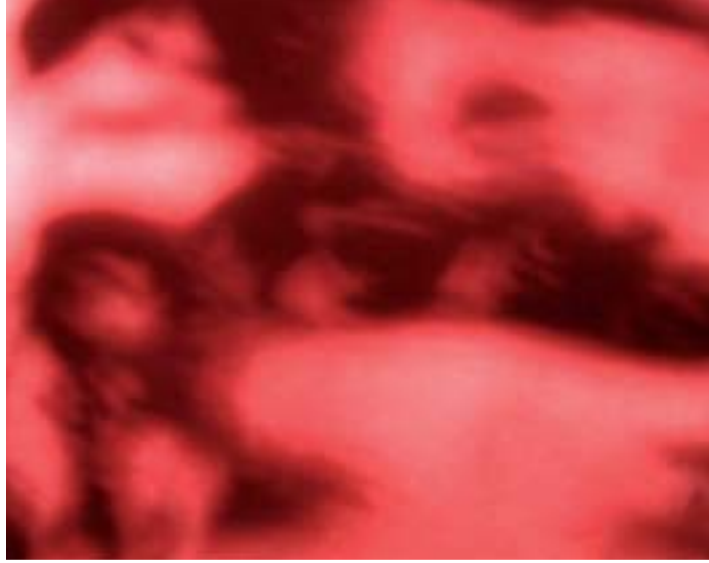
➤➤ **WEB ART.** In una realtà in cui fluttuano "non le cose, ma una iridescenza del vuoto. Il senso è un processo creativo continuo che proviene dal nulla e nel nulla ritorna. Se non è evanescente non è vivo. Tutto è simbolico, transitorio, instabile. Il consolidamento del senso crea idoli, significati stabilizzati vengono pietrificati" (Norman O. Brown). Tempo e spazio nel web, relatività immanente. La Net Art esiste come estensione cerebrale, stadio di consapevolezza contingente. Interfaccia d'interazione intermediale. Internet, per citare Negroponte, viene considerato Golem, in quanto tutto è componibile, la narrazione è creata a costellazioni. Le realtà sono neutre e prendono forma a seconda di come vengono riempite. Il web come zona franca, non-lieu globale come si può ricondurre alla teoria dell'antropologo surmoderno Marc Augé.

➤➤ **YLE SENSUELLE.** Con questa espressione Husserl vede i colori, i suoni, gli impulsi come i contenuti sensibili che pongono riferimento nel nostro vissuto. A volte i contenuti sensibili dell'opera d'arte sono lo specchio dell'esperienza vissuta dagli YOUNG ARTISTS.

➤➤ **XENJA.**...per i greci erano dei doni, doni che gli ospiti offrivano agli ospitanti, per ringraziarli dell'ospitalità. Xenja Plasma è realtà astratta, vibrazione, sogno lucido in eterna ricerca di ospitalità, in continua ricerca di interscambio, per trasformarsi in dono. La musica "elettronica" di Xenja Plasma, ("elettronica" nei mezzi utilizzati: PC, laptop, microfoni, sequencer, onde radio), è il risultato di un'attenta ricerca di fluidi sonori all'interno dell'enorme database dell'udibile umano. I suoni del mondo sono plasmati e manomessi per ri-donare un "dono sonoro live". E' il dono speciale offerto agli ospiti di *Interfacies*. Una proiezione



A-Z



❖ Xenja Plasma | Poesia in forma di nuvola | 2004 | Performance musicale visiva

accompagna la musica... il sonoro richiama il visivo... Sinestesie siderali, suoni a colori ⁽¹⁹⁾.

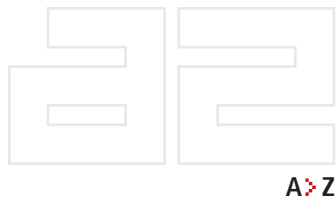
<xenjaplasma@yahoo.it> wrote: To: bonazeta@tin.it Sent: Friday, August 06, 2004 9:49 AM Subject: Poesia in forma di nuvola. "...A volte da queste ferite, che sono i miei occhi, permetto al mio onirico di interfacciarsi al cielo... a volte da queste nuvole, che sono l'onirico, permetto alle mie ferite di interfacciarsi alle frequenze... a volte Xenja le traduce in suono, le traduce in luce".

➤➤ **ZUANNI.** *In una società così sovrastrutturata*, infarcita da un'overdose d'immagini Giulia Zuanni avverte un forte bisogno di interiorizzazione nel buio. "Black Out" come antidoto all'eccesso di ascolto visivo, per evitare *rapporti sempre più veloci e superficiali*, per arrivare all'incontro fra le persone dal dentro. E' un incontro relazionale dal profondo a tu per tu con le immagini che affiorano dall'anima.

L'artista mediale come medium sciamanico volto a scavare l'anima intermediale che si annida nelle pieghe della mente: qui il relazionarsi si interfaccia a un'arte dialogica che l'artista chiama "Dialog-Arte".

http://www.teknemedia.net/artisti/elenco_artisti.html?biografia=1&ald=1005

Dalla A di Abad alla Zeta di zexe.net, dalla fantasmagoria di Oliver Pietsch alla rarefazione introspettiva di Giulia Zuanni, "quale sarà il futuro dell'immaginazione individuale in quello che si usa chiamare <la civiltà dell'immagine>?" ⁽²⁰⁾





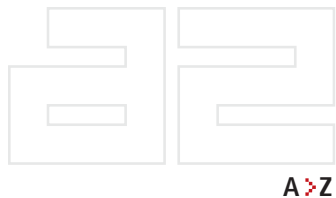
» Giulia Zuanni | Black Out | 2004 | Performance relazionale

Note:

1. John Wheeler, ha operato al "Center for Theoretical Physics", University of Texas nel 1983.
2. "Doug Aitken", intervista di Gabriella Serusi, in "Uovo" n. 6 ", 2003.
3. Astèria figlia del Titano Ceo e di Febe, sorella di Leto e madre di Ecate. Amata da Zeus, cercò di sfuggirgli e fu mutata in quaglia. Si gettò in mare dove sorse poi l'isola di Ortigia (da örtix, in greco <quaglia>), chiamata in seguito Delo. Prese questo nome dopo la nascita del dio del sole, dal verbo delòo, <divento chiaro>, manifesto. Musagete, soprannome di Apollo, nipote di Asteria, fratello di Artemide nacque a Delo, dio dell'arte e della musica, "colui che guida le Muse".
4. Italo Calvino, "Lezioni americane", Mondadori, Milano.
5. "Generazione Media", ideato da Paolo Rosa, Palazzo della Triennale, Milano, 1997. Catalogo. www.undo.net/generazionemedia
6. Don Foresta, "Comunicare realtà individuali" in "Arte e Scienza" XLII Esposizione Internazionale d'arte la Biennale di Venezia, catalogo generale Electa, Venezia, 1986, p.189.
7. Jean Baudrillard, "Il complotto dell'arte & interviste sul complotto dell'arte", Pagine d'Arte, Milano, 1999, pp.17-19.
8. Jean Baudrillard, "Illusione e disillusione estetiche", Pagine d'Arte, Milano, 1999.
9. Link: Ing. Osvaldo Carlon e-mail: carlon@tvtecnologia.it Treviso Tecnologia tel. 0422/60.88.58 fax 0422/60.88.66) www.tvtecnologia.it
10. da www.dizionarioinformatico.com
11. L'artista, nato a Tokyo nel 1974, si è trasferito a Berlino. Le sue opere sono state presentate alla Biennale di Montreal, a Manifesta 4 (Francoforte) e nella mostra Circuit City al Museum Ludwig di Colonia. Un testo e un'intervista di Hans-Ulrich Obrist è pubblicato sul catalogo "Drawing", Verlag fur Moderne

Kunst, Norimberga ISBN 3-936711-00-3

12. Viviana Siviero, "Oliver Pietsch", in "Espoarte" n. 30 luglio/agosto, 2004, p.53.
13. Kant, Der einzig..., I,2,2.
14. Giuseppe Lanza Del Vasto, "Lezioni di vita", Libreria Editrice Fiorentina, Firenze, 1980, p. 34.
15. Jean Baudrillard, "Il complotto dell'arte & interviste sul complotto dell'arte", Pagine d'Arte, Milano, 1999, pp.13 -15.
16. "Techne comprende sia la nostra arte, sia la nostra tecnica, sia la capacità, manuale e no, di fare qualcosa che si svolge secondo una regola. Non è dunque una mera esecuzione di progetti di altri, che l'esecutore può non condividere o addirittura non comprendere, né una creatività libera da regole. Gli artisti sono anche tecnici e i tecnici sono anche artisti, perché il loro fare, in entrambi i casi, comporta un saper fare o un metodo; comporta, cioè, una conoscenza, pratica e teorica a un tempo, e una partecipazione consapevole a ciò che si fa. E questo vale sia per il lavoro intellettuale, sia per il lavoro manuale: alla techne greca partecipano sia l'architetto, sia l'ingegnere, sia il muratore esperto del proprio mestiere". voce del "Liddel-Scott-Jones Lexicon of Classical Greek".
17. da www.pc-facile.com
18. Parafrasando Cartesio "Video ergo sum" è il titolo di un'opera dell'artista Fluxus Jean Dupuy del 1989. Acrilico su tela + oggetto televisione cm. 170x110 – Ed. Conz n. 8 ex. pubblicato in "Fluxus S.P.Q.R.", ed. A. Parise, Verona, 1990.
19. Xenja Plasma ha partecipato a entrambe le edizioni di "Colori Sonori" (giugno e settembre 2003), eventi dedicati alle ricerche artistiche di sinestesia, a cura di Eva Maffei Gueret, testi di Margherita Salmaso.
20. I. Calvino, op. cit.



questo catalogo è stato realizzato in occasione della mostra - evento INTERFACIES ASTERIAE <l'anima intermediale>
negli spazi di Asteria, 2 - 8 ottobre 2004

ASTERIA S.r.L.

Via Perini, 93 - 38100 Trento - tel: 0461 931844 - fax: 0461 397196

curators, project and concept: Francesco Bonazzi, Eva Maffei Gueret

testi: Francesco Bonazzi

segreteria e comunicazione: Roberta Degan

progetto grafico e copertina: Irene Maffezzoli

web design: Michel Pedri

coordinamento organizzativo e ufficio stampa: Eva Maffei Gueret

promozione e relazione con partners: Luisa Pierini

coordinamento fornitori: Sara Vidale

supporto tecnico: Thomas Tortato

traduzioni: Tommaso Todesca.

catalogo: © 2004, Asteria editing, Trento

catalogo on-line: www.asteria.it/interfacies

impianti e stampa: Tipografia Alcione, Trento (Italia).

si ringraziano: Daniela Barbieri, Jean Baudrillard, Massimo Carasi, Fabio Cavallucci, Mario Cristiani, Massimo De Carlo, Valentina Costa, Anna D'Agostino, Lorenzo Fiaschi, Antonio Giacomozzi, Maria Girotto, Antonella Magalini, Anna Malapelle, Francesca e Massimo Minini, Verusca Piazzesi, Maurizio Rigillo, Mariella Rossi, Andrea Segatta, Enrico Serotti, Viviana Siviero, Franco Soffiantino, Maria Grazia Torri, Anna Varvelli, Roberto Vidali, e tutti coloro che hanno voluto mantenere l'anonimato.

gli artisti: Antoni Abad, Stefano Cagol, Loris Cecchini, Takehito Koganezawa, Eva Marisaldi, Louis Nero, Oliver Pietsch, Xenja Plasma, Kiki Seror, Giulia Zuanni.

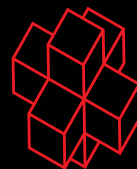
le gallerie: Galleria Civica d'Arte Contemporanea, Trento | Galleria Massimo Minini, Brescia | Galleria Continua, S.Gimignano | Francosoffiantino Artecontemporanea, Torino | The Flat Massimo Carasi arte contemporanea, Milano.

partners: Vignaioli del Trentino.





ASTERIA MULTIMEDIA Via Perini, 93 | 38100 Trento | Tel: 0461 931844 | Fax: 0461 397196 | www.asteria.it
Catalogo online: www.asteria.it/interfacies



 **asteria**.r.l.

in collaborazione con:

