

ANTITESI

FESTIVAL PER LE ARTI E LA CULTURA DIGITALE

ANTITESI non è un solo un festival di musica elettronica,
ma attraversa tutte le forme espressive avanzate che utilizzano la tecnologia per esprimersi.

CONTENUTI

- INTRODUZIONE
- IL GRUPPO PROMOTORE
- POSIZIONAMENTO
- TARGET
- PIANO DI COMUNICAZIONE
- GIOVANI E TURISMO CULTURALE
- ANTITESI: PROGETTO DI RICERCA ANNUALE
- LE PRECEDENTI EDIZIONI
- TEMA EDIZIONE 2009
- FASI ATTUATIVE

01

INTRODUZIONE

Il festival internazionale per le arti e la cultura digitale ANTITESI prende in eredità tutto il trascorso di esperienze e conoscenze da SINTESI. Il format è strutturato su due appuntamenti all'anno (una preview ad aprile e l'edizione principale a dicembre, orari 16/24) ed è composto dalle sezioni: musica, video, installazioni, talk e conferenze, eventuale sezione night oltre le 24.

Ciascuna edizione sviluppa un tema culturale selezionato dai curatori attraverso tutte le sezioni di cui si compone e soprattutto attraverso la scelta e l'allestimento della location che lo ospita.

Antitesi nasce con l'intento di mostrare progetti, installazioni e *mixed media exhibit* la cui cifra stilistica e compositiva sia dominata da tecnologie digitali che agiscano prevalentemente sulla stimolazione polisensoriale continua.

Composto di installazioni, concerti, performance, seminari e sezioni video, Antitesi è un osservatorio stabile sulle pratiche e sulle correnti artistiche digitali e consente un'esplorazione sull'impatto delle nuove tecnologie nelle relazioni umane e culturali e sui radicali cambiamenti d'orizzonte che esse generano.

Antitesi costituisce inoltre una preziosa occasione di *media education* per giovani artisti, designer e ricercatori perché offre la possibilità di incontrare su un piano formale e informale gli artisti, ricercatori e studiosi invitati: attraverso un panel di talk (in traduzione simultanea) in orari ampiamente pubblicizzati ed aperti alla cittadinanza, e in maniera informale perché gli artisti vengono sempre invitati a restare per l'intera durata del festival.

MUSICA

La sezione musica propone una line up di artisti internazionali legati alla musica elettronica e alla sound art, per avere un quadro quanto più possibile aggiornato di quanto accade in questo ambito della produzione artistica. La sezione si svolge in orari tardo-pomeridiani e in notturna in un club cittadino.

VIDEO

Se il video è un mezzo di convergenza di diverse discipline, la ricerca di Antitesi tende a selezionare produzioni di forte impatto estetico, create con tecnologie d'avanguardia, con un occhio speciale per le produzioni giovani e per le confluenze culturali degli autori con gli altri mondi esplorati contiguamente dal festival (arte e grafica, musica).

INSTALLAZIONI

Il progetto curatoriale di questa sezione si propone di mostrare quali sono le strade che mettono in comunicazione tecnologia e arte. Antitesi proporrà uno spazio per l'esperienza diretta con una selezione di installazioni create da artisti di primo piano.

NET ART

La net art è l'ultimo territorio ancora libero dalle convenzioni dell'arte contemporanea: tecnologie non più costose e di grande potenzialità danno la possibilità a numerosi artisti di esprimere le proprie idee in maniera attuale, virale e semplice attraverso la rete internet. Antitesi presenterà un insieme di opere realizzate in diversi paesi con un focus speciale sulle produzioni nazionali, interfacce e lavori navigabili attraverso una serie di computer installati nell'area del festival.

SEMINARI

Incontri divulgativi dei saperi tecnici e artistici nel contesto delle tecnologie digitali, saranno tenuti dagli artisti internazionali invitati, in collaborazione con le università locali e i docenti che si occupano di queste aree di ricerca, sul tema culturale scelto. Una tavola rotonda sul panorama italiano dell'arte digitale dedicata agli operatori del settore: giornalisti, galleristi italiani e curatori di festival si confronteranno con le metodologie di installazione, musealizzazione, commercializzazione e disseminazione delle stesse.

OPENS

Un'opening "simultaneo" delle gallerie napoletane, darà l'opportunità ai visitatori del festival di visitare e avere un quadro completo su tutto ciò che è arte a Napoli...

Da uno sguardo retrospettivo emergono dati di assoluto rilievo:

- lo spessore culturale delle opere e degli artisti che utilizzano le possibilità offerte da una tecnologia sempre più raffinata, aperta e malleabile;
- l'importanza di tale manifestazione a supporto dello sviluppo di un turismo giovanile legato all'arte e all'intrattenimento culturale, per colmare il gap che separa Napoli dalle altre capitali europee nell'offerta di eventi dedicati ad una fascia culturale di popolazione giovane, creativa e interessata all'arte contemporanea nella sue tante declinazioni ;
- l'utilizzo di location cittadine di interesse storico-archeologico, che facciano dialogare fruttuosamente la storia della metropoli con il suo futuro digitale, consente di aggregare centinaia di persone in luoghi inusitati della città che grazie a Antitesi vengono scoperti;
- la frequentazione *in orari prolungati*, l'ambiente informale e la cura degli allestimenti, consentono al pubblico non solo di socializzare ma di ottenere un'esperienza culturale immersiva e proficua nell'ambito culturale proposto;
- le connessioni internazionali con altri festival, enti e strutture che si occupano della produzione, della promozione e dell'esposizione delle opere e degli artisti legati all'utilizzo delle nuove tecnologie.

02

IL GRUPPO PROMOTORE

Il Festival nasce da un'idea di Francesco Maria Quarto, Danilo Capasso e Vito Campanelli, che ne hanno la direzione artistica insieme a Donatella Sacconi che si è aggiunta al gruppo successivamente.

Francesco Maria Quarto

Si specializza in comunicazione di impresa, e acquisisce competenze tecniche nel design e nella progettazione audiovisiva e della computer grafica, perfezionandosi tra Roma, Milano e Londra.

Dal 1998 al 2007 è stato membro della HUB/INTEGRATED COMMUNICATION in cui ha svolto il ruolo di Project manager, Art Director e Designer.

Videomaker di numerosi artisti della scena digitale e sperimentale italiana (tra cui Retina, 99 Posse/Nous, Maurizio Martusciello), è consulente od ospite a talk o live di alcune edizioni di festival dedicati al corto od alle tendenze artistiche avanzate della scena elettronica e dei new media (tra cui Corto Circuito, Napoli; Batofar cherche l'Italie, Parigi; I-Mage, Firenze; Interferenze, Benevento) mentre è coproduttore (con il direttore artistico Andrea Mi) del progetto di corti One Minute Suite all'interno del festival internazionale Videominuto (Firenze).

Video e graphic design, si è occupato dell'immagine di artisti ed etichette discografiche di rilevanza europea ed ha partecipato come artista a numerose mostre e rassegne di creatività digitale, oppure a tour di artisti italiani e stranieri realizzando videoproiezioni od animazioni (Red Snapper, Almamegretta, 99 Posse, Retina, Nous, Maurizio Martusciello). Socio fondatore del Festival di arti elettroniche Sintesi ne era in particolare il curatore della sezione video e cinema, oltre che coordinatore della grafica e l'immagine.

E' curatore e promotore di eventi nell'ambito dei nuovi media e cofondatore dell'associazione culturale MAO - Media & Arts Office Onlus
E' uno dei fondatori del progetto Nest sul'immaginario urbano sulla zona di Napoli Est.

Danilo Capasso

Designer, Artista, Progettista culturale.

Ha studiato architettura e i suoi interessi si muovono tra il mondo digitale e quello reale, lo spazio urbano e la rete.

Da giugno 2008 è consulente del MAV, Museo Archeologico Virtuale di Ercolano, per lo sviluppo della comunicazione internet del museo.

Dal 1998 al 2007 è stato membro della HUB/INTEGRATED COMMUNICATION in cui, oltre a ricoprire il ruolo di presidente dal 2003, è stato Project manager, Art Director e Designer per molti committenti.

Membro fondatore del progetto artistico N.EST Napoliest (www.napoliest.it), di cui è coordinatore e curatore, e del festival delle arti elettroniche "Sintesi" evento internazionale che si è tenuto a Napoli dal 2003 al 2005, dal 2006 è anche membro della ONLUS MAO Media&ArtsOffice fondata per continuare ad organizzare e proporre contenuti ed eventi legati al mondo delle arti e della cultura digitale.

Nel 2007 fonda assieme a Giovanni Ferrarelli e Massimiliano Rianna lo studio MEMEoffice, Media & Architecture design, ed espone con N.EST i primi progetti alla mostra 20.07 di Luca Molinari/Annali dell'Architettura e della Città - Napoli - novembre 2007

Prof. Vito Campanelli

docente di 'Teoria e Tecniche delle Comunicazioni di Massa' presso l'Università degli Studi di Napoli 'L'Orientale'. Ha pubblicato alcuni saggi dedicati alla cultura ed alle arti digitali e suoi contributi figurano nelle principali riviste di settore, in particolare Neural. Lavora inoltre come consulente nel settore dei nuovi media. E' curatore e promotore di eventi nell'ambito

dei nuovi media e cofondatore dell'associazione culturale MAO - Media & Arts Office Onlus. Lavora attualmente ad un libro sull'estetica del Web.

Dott.ssa Donatella Sacconi

laureata in Economia e Commercio(Università Federico II di Napoli), è fondatrice e Presidente dell'Associazione "Culture In Movimento" ed ha più di dieci anni di esperienza nell'organizzazione di eventi culturali nel campo dell'arte contemporanea in generale e della fotografia, del video e dei new media in particolare. Ha aperto nel 2004 la galleria d'arte contemporanea "Galleria Overfoto" spazio espositivo giovane, vitale e dinamico che predilige nella sua programmazione media quali la fotografia ed il video. A quasi tre anni dalla nascita, inoltre, la galleria ha raddoppiato gli spazi espositivi inaugurando la sua prima "succursale virtuale" nel metaverso di Second Life. Ricerca artistica e sperimentazione creativa, da sempre linee guida della galleria, hanno così trovato un'ulteriore opportunità espressiva in questo nuovo spazio stabile, la cui assoluta peculiarità e punto di forza è di varcare i confini fisici dello spazio e aprirsi alla fruibilità potenzialmente illimitata dal punto di vista geografico e temporale, consentita dalla rete.

Dott.ssa Francesca Garofano

laureata in Conservazione dei Beni Culturali presso l'Istituto Universitario Suor Orsola Benincasa di Napoli dove ha svolto per due anni l'attività di collaboratrice per la cattedra di Cinematografia Documentaria. Il suo interesse per l'Arte oltre allo studio e all'approfondimento della sua storia antica e contemporanea, arricchito da esperienze pratiche nel campo del restauro, si sviluppa anche sul versante dei media più recenti, partendo dalla fotografia, attraverso il cinema fino alla videoarte vera e propria. Da quasi due anni collabora con la Galleria Overfoto in veste di responsabile per la stampa e assistente della Direttrice Artistica Donatella Sacconi.

03

POSIZIONAMENTO

- Antitesi è l'unico festival in Italia a proporre stabilmente, accanto agli *exhibit* e ai *mixed media live* prodotti da artisti internazionali, una sezione di edutainment e un calendario di incontri e seminari di approfondimento;
- Ha una spiccata caratterizzazione internazionale e le sue lingue ufficiali (sito, newsletter, comunicati stampa e talk) sono l'italiano e l'inglese;
- Si sviluppa connettendo il Sud Italia ed in genere l'Italia ad altri festival e realtà artistiche simili in Italia e nel mondo;
- Dopo 5 anni di attività di Galleria Overfoto e 5 edizioni del Festival si dispone di una rete di contatti e di scambi culturali con molte istituzioni e rappresentanze di istituzioni culturali estere in Italia, alcune delle quali sono sponsor o patrocinatori del festival;
- Rappresenta un'iniziativa culturale di assoluto rilievo che differenzia l'offerta di eventi a Napoli;
- Riempie il gap attualmente esistente tra Napoli e l'Europa in tema di arte elettronica;
- Promuove il turismo culturale e giovanile in periodi di cruciale importanza per attrarre nuovi flussi turistici dall'Europa (aprile e dicembre);
- Valorizza e promuove le realtà locali e nazionali, favorendo la crescita di un'economia legata ai contenuti e alla creatività.

I festival dedicati alle arti elettroniche sono un fenomeno in costante crescita nel panorama dell'entertainment internazionale. Ricordiamo, tra i più interessanti per partecipazione di pubblico ed elevato sostegno di donors pubblici e privati: Sonar/Barcellona, Ars eletronica/Linz, Villette-numerique/Parigi, Mutek/Toronto, Deaf /Dublino, Transmedial/Berlino).

Antitesi si posiziona in maniera originale rispetto a questo scenario.

Sul piano delle scelte artistiche si spinge a guardare criticamente al futuro, proponendosi di mettere a confronto le avanguardie della scena elettronica e digitale mondiale.

Diversamente dai festival concorrenti, Antitesi assume un atteggiamento estremamente aperto verso i neofiti dell'arte elettronica, smettendo gli abiti di evento per pochi iniziati che solitamente indossano le manifestazioni di questo tipo: all'interno del festival le sezioni di informazione e divulgazione rivestono un ruolo di rilievo al pari dell'area video, delle installazioni e delle mostre.

Dell'ultima edizione hanno commentato, scritto, parlato e filmato, diffuso in diretta o in differita molti organi di organi di stampa e testate giornalistiche nazionali e locali, tra cui: Radio 3/ Rai; Rai 3/ testata giornalistica nazionale/ Programma Neapolis; Musica di Repubblica; Il Sole 24 Ore (Il Domenicale); Flash Art; Exibart on Paper; Corriere del Mezzogiorno; Repubblica Napoli; Il Mattino Napoli; Exibart.it; Rai.it; Boilermag.it; Undo.net.

04

TARGET

Il pubblico dei non-addetti ai lavori è composto per lo più da soggetti di età compresa tra i 18 e i 35 anni. La partecipazione, in relazione alla natura dell'evento è molto consapevole, con un indice d'identificazione alto, espresso da codici di comportamento, d'abbigliamento e di scelte di consumo culturale e d'intrattenimento.

- Studenti universitari o giovani inseriti nel mondo del lavoro dal reddito medio-alto, di buona cultura (leggono riviste di settore, ascoltano la radio, vanno al cinema, utilizzano internet, viaggiano molto, amano l'arte e soprattutto la musica, i video, la grafica).
- Attenti e propensi a tutto ciò che è nuovo: dall'arte alla tecnologia.
- Autonomi, propensi al cambiamento e sensibili alle tendenze.
- Consumatori di divertimento, viaggi e cultura superiori alla media.
- Appassionati di Arte contemporanea già frequentatori di gallerie, musei e fiere.

05

PIANO DI COMUNICAZIONE

Il piano di comunicazione si sviluppa principalmente da settembre a dicembre (edizione annuale) e da febbraio ad aprile (preview).

Planning

- 30 manifesti 6x3 sul territorio cittadino napoletano;
- 200 manifesti 100x140 in Campania;
- 5.000 locandine A3 affisse a Napoli e sul territorio nazionale (negozi di dischi specializzati, librerie, club);
- 150.000 flyers distribuiti nei luoghi maggiormente frequentati delle città campane e italiane;
- 3.000 inviti cartacei da inviare ad una selezione di addetti ai lavori e frequentatori abituali di eventi artistici e culturali.
- inserti pubblicitari in quadricromia sui magazines: XL di Repubblica, Rumore, Blow Up, Label, The Wire (UK) e sui magazine gratuiti Zero6 (Roma), Zero2 (Milano), Zero55 (Firenze), Zero51 (Bologna), Zero11 (Torino), Exibart On Paper, Flash Art Italia, ARTE Mondadori, Segno, Neural, Wired (Italia);
- programma imbustato allegato alla rivista italiana Blow up e Neural con distribuzione nazionale;
- spot radiofonico su una radio campana partner con 10 spot giornalieri x 20 gg.;
- accordi di promozione con altri festival sul territorio nazionale e soprattutto nel sud.
- Istituzione di un ufficio stampa nazionale

Ufficio Stampa

- conferenza stampa di presentazione in una location di prestigio ad un mese dell'edizione principale ed un'altra nei giorni precedenti il festival.
- inserimento nelle agende dei magazine di settore e di costume di riferimento, italiani e internazionali
- passaggi dedicati pre e post-evento sulle maggiori testate regionali e nazionali (quotidiani e riviste).
- passaggi redazionali su radio locali e nazionali

Internet

- portale dedicato
- newsletter dedicata inviata alla mailing list del festival (7.000 indirizzi ca.) e alle mailing list dei media partner (65.000 indirizzi circa)
- attività di web promotion con banner
- promozione tramite la creazione di eventi sui social network Facebook e MySpace
- video streaming degli eventi sul portale del Festival

Merchandising

- t-shirt, borse
- Catalogo e dvd della manifestazione

La strategia di comunicazione è studiata affinché la visibilità di Antitesi sia molto efficace nel periodo che precede l'edizione del festival, e tenuta comunque viva costantemente nel corso di tutto l'anno, affiancando eventi e manifestazioni che condividono con Antitesi un concetto comune: si tratta infatti di una sorta di *comunicazione continua* che permette una

visibilità estesa nel tempo nelle maniere più disparate [collaborazioni con Enzimi-Dissonanze/Roma, Batofar/Parigi, Videominuto/Firenze, ArezzoWave/Arezzo , Interferenze (Benevento) .

06

GIOVANI E TURISMO CULTURALE

La presenza di un network di eventi, appuntamenti e festival dedicati ai linguaggi multimediali e alle arti digitali, nelle principali città europee costituisce un aspetto di assoluto rilievo per intercettare quel turismo giovane e motivato culturalmente che potrebbe arrivare a Napoli in occasione degli eventi Antitesi.

Alcuni esempi rilevanti sono:

Sonar: a Barcellona nel mese di giugno, il più noto e affermato festival europeo dedicato alla contemporaneità, propone tre giorni e tre notti a contatto con le evoluzioni più avanzate dell'elettronica e la partecipazione degli artisti più rilevanti della scena internazionale.

Sonar presenta più di 300 attività: 90 dj, 80 concerti, 65 titoli proiettati al Sonarcinema e 60 lavori nei più diversi formati, installazioni, net art, design.

Sonar è il punto di riferimento essenziale per allertare il pubblico sulle ultime evoluzioni dei media contemporanei.

Il festival ha aumentato del 10 % le presenze rispetto alla precedente edizione. Ben 91.000 persone provenienti da ogni continente sono arrivate a Barcellona e si sono fermate per la durata del festival.

Sonar è sponsorizzato e supportato da enti e istituzioni di grande rilievo come il Dipartimento della Cultura della Catalogna e grandi aziende come: Levi's, Sony, Schwepps, Motorola.

Ars elettronica, nella città di Linz, è sicuramente uno dei più importanti festival europei che, dal 1987, guida la scena con come punto di riferimento nella ricerca e la presentazione di cyberartisti attraverso un largo spettro di discipline.

Ars electronica è supportata da: Telekom Austria, voestalpine AG, BAWAG/P.S.K. Gruppe, Stadt Linz, Land Oberösterreich, Sony DADC.

Villette-numerique, a Parigi nel mese di settembre, il primo festival biennale devoto alle creazioni digitali, riflette sul potenziale d'interazione esistente tra diversi campi creativi, e sulla convergenza tra le arti contemporanee.

Il festival è un'iniziativa nata dalla collaborazione tra Cité des Sciences, Cité de la Musique e il Parc de la Villette. Installazioni, concerti, workshop, indagano l'impatto della tecnologia digitale sulle nostre vite e sul nostro modo di concepire la creazione.

Villette-numerique è sponsorizzato da: France Telecom, Groupe Caisse Des Depots, Région Ile de France, Repubblica Francese e il Ministero della Cultura e Comunicazione.

Enzimi è un progetto dedicato alla produzione e promozione della creatività e dell'innovazione artistica promosso dal Comune di Roma e realizzata da Zone Attive.

Enzimi presenta una serie di eventi aperti a tutte le forme della comunicazione contemporanea e alla cultura in ogni sua espressione: musica, teatro, forme digitali, arti visive, performance, cinema, fotografia, scrittura ecc.

In questi anni, con i suoi percorsi di selezione e formazione, ha avviato alla produzione centinaia di artisti emergenti ponendosi come osservatorio delle culture in movimento.

Da 7 anni presenta a Roma alcune delle più interessanti produzioni artistiche contemporanee, italiane ed internazionali coinvolgendo un pubblico sempre più ampio (250mila presenze solo nell'ultima edizione).

Enzimi è supportato da: Zone Attive, Comune di Roma; Tiscali; Trambus; Grandi Stazioni.

07

ANTITESI COME PROGETTO DI RICERCA ANNUALE

Il successo e il gradimento riscontrato da parte di pubblico ed artisti invitati, hanno confermato allo staff di Antitesi l'entusiasmo e la volontà di proseguire, confermando Antitesi come appuntamento a cadenza annuale di livello internazionale.

L'intenzione è di destinare il format alla disseminazione di nuove forme di espressione e di aggregazione in orari di solito *non* occupati dai calendari e dai settori culturali tradizionali già ampiamente assorbiti da gallerie ed istituzioni nazionali. In particolare offrendo manifestazioni artistiche *dal vivo*, grazie alle nuove tecnologie della società dell'informazione, e garantendo *sempre* la presenza degli artisti in confronto informale con il pubblico. Antitesi auspica un più proficuo contatto con le autorità locali preposte al turismo per essere ufficialmente inserita nel palinsesto cittadino e contribuire ad incentivare il turismo *giovane*. L'avvicinamento di un numero sempre maggiore di persone grazie anche all'apporto concreto delle istituzioni o di altri partner privati a queste forme d'arte, è utile all'alfabetizzazione informatica e allo stimolo culturale e produttivo per gli spettatori coinvolti: Napoli, ricca di potenzialità e di enorme creatività propulsiva in vari ambiti della produzione artistica che interessa la ricerca di Antitesi, ha bisogno di una vetrina che dia visibilità agli artisti locali e ai loro progetti, mettendoli al contempo a confronto con altre realtà di rilievo internazionale. Antitesi, in tal senso, vuole porsi come osservatorio e luogo di circuitazione delle forme d'arte più innovative e attuali.

Si propone quindi la creazione di una sede stabile del festival con la creazione di un archivio digitale ed analogico, che permetta la consultazione anche quando il festival non è attivo.

08

LE PRECEDENTI EDIZIONI

2008

SOUNDTOYS REMIXED

BRIAN MACKERN

VENERDI 11 APRILE 2008

MADRE - Museo d'Arte Contemporanea Donnaregina

Via Settembrini, 79 - Napoli

Soundtoys Remixed, il titolo della performance che Mackern offrirà al pubblico del MADRE, avrà per oggetto la navigazione e il remix (in tempo reale) di 40 tra i soundtoys sviluppati dall'artista uruguayo tra il 1997 e il 2007.

Le visioni mackerniane fluiranno attraverso la proiezione (in contemporanea) su tre differenti schermi, mentre le sonorità avvolgenti stringeranno il pubblico in un abbraccio sinestetico che stimolerà nuove riflessioni sulla natura sempre più ibrida della realtà contemporanea con la quale siamo quotidianamente chiamati a confrontarci.

2007

2006

Edizione principale

22 settembre 2006

La Controra (Piazzetta Trinità alla Cesarea, 231)

ONE WEB DAY: la festa universale del world wide web"

postazioni internet per dialogare in tempo reale con tutti gli altri surfers di One Web day, incontri con blogger e giornalisti, session di musica autocompilata da pandora.com, aperitivo niente affatto virtuale.

One Web Day è un giorno dedicato alla celebrazione del Web: a partire da questo, ogni anno cadrà il 22 settembre. Il mondo si riunisce per testimoniare il proprio rapporto con la stupefacente realtà rappresentata da miliardi di pagine, luoghi, storie e professioni accessibili tramite Internet. Per questa prima edizione, venerdì 22 settembre dalle 18 alle 22 (ora italiana), una serie di città del mondo si incontrano via web grazie al sito www.onewebday.org e daranno vita ad eventi, progetti, esibizioni, in una parola proveranno a rappresentare il proprio peculiare rapporto con il Web.

Understanding New Media 2.1, la scena olandese:

Il network sociale

Open Lecture di Geert Lovink

Martedì 6 ottobre 2006

Università degli Studi di Napoli "L'Orientale", Palazzo del Mediterraneo

Diretta streaming web

Understanding New Media 2.2, The German Scene:

Il network, memoria ed identità: una sfida per l'arte digitale

Open Lecture di Wilfried Agricola de Cologne

Martedì 12 dicembre 2006 ore 16.00 -18.30

Università degli Studi di Napoli "L'Orientale", Palazzo del Mediterraneo

Diretta streaming web

2005

Edizione principale

8-10 aprile 2005

Chiesa di S. Severo al Pendino (Via Duomo)

TEMA: IL DATABASE COME FORMA SIMBOLICA

"...dal punto di vista dell'utente, i database si configurano come collezioni di voci su cui l'utente può effettuare diverse operazioni: guardare, navigare, ricercare. L'esperienza è quindi del tutto diversa dalla lettura di un romanzo, dalla visione di un film, o dalla navigazione di un sito architettonico. Analogamente una narrazione letteraria o cinematografica, un progetto architettonico o un database, presentano ciascuno un modello diverso di ciò che è il mondo. Seguendo la teoria dello storico dell'arte Ervin Panofsky, che vede nella prospettiva lineare una "forma simbolica" dell'era moderna, possiamo addirittura definire il database come nuova forma simbolica nell'era dei computer (o della società digitale) o un nuovo modo di strutturare la nostra esperienza per noi stessi e per il mondo. Anzi, dopo la morte di dio, la fine del grande sogno illuministico e l'arrivo del web, il mondo ci appare come una raccolta infinita e destrutturata di immagini, testi ed altri record di dati, è perfettamente logico assimilarlo ad un database. Ma è altrettanto logico sviluppare una poetica, un'estetica e un'etica per questo database." *Reality→media→data→database*

Tratto da: Lev Manovich, *il linguaggio dei nuovi media*, MIT press_olivares

MUSICA:

GOEM (olanda) , FRANK BRETSCHEIDER (germania) , Freyband (olanda), ULRICH TROYER+VIDEO (austria), MARK FELL (uk), AVATAR ORCHESTRA (italia), TEHO TEARDO (italia)

installazioni:

HENRIK HAKANSSON, NUMERIS CAUSA.COM AND PARADISE ARTIFICIAL (francia) , EKIDNA (italia)

FILM:

MODULATION – CAIPIRINHA (usa), SILENT ROOM - skoltz-kolgen (canada) , MOOG (usa) ,
BRUCE HAAK the king of techno

WORKSHOP/TALKS:

LEV MANOVICH – database come forma simbolica

SPECIAL SHOWCASE:

CREATIVE COMMONS

Presentazione della piattaforma

VIDEO (LIVE):

MONOLAKE (germania, SEMICONDUCTOR – sonic inc

VIDEO (RASSEGNA):

ART OF SPEED (usa), ONE MINUTE SUITE 2 (italia)

2004

Preview

23-30aprile

Fondazione Morra

TEMA: BRITISH SOUND ART

Per la prima volta a Napoli, Antitesi ha offerto uno spaccato della sound-art britannica, attraverso installazioni sonore *site specific* e *space specific*, che invadono il campo di solito proprio dell'architettura e della geografia sociale.

La Preview ha indagato e proposto il suono come originatore di ambienti sensibili e dinamici, una nuova architettura del presente attraverso la ricerca estetica e musicale di esponenti britannici di primo piano.

L'alterazione e l'appropriazione, le nuove frontiere del publishing sono alcune delle trame creative e dei tool che - attraverso le esibizioni live, i talk e le rassegne video - sono stati presentati. Accanto ad essi, una sezione di Net Art, arricchirà i contenuti espositivi, oltre che offrire, nell'area talk, un incontro con Miltos Manetas ed alcuni dei principali critici ed esponenti dell'arte digitale in Europa.

INSTALLAZIONI

Fallt, 'Invisible Cities' (installazione, pannelli e grafica, jacks, 22 x CD Players, cuffie, 22 x 5' Audio Loops)

Nata per essere incompiuta ed esposta per la prima volta in Italia, offre inusuali socio-cosmogonie che affondano le radici nella letteratura e sono innestate in soundscapes, una mappa del mondo di due metri per tre - liberamente ispirata all'omonimo romanzo di Calvino - costituita da 22 città visitabili attraverso l'ascolto di composizioni musicali organiche, elettroniche e di campionamento.

Ciascuna città presenta una breve descrizione grafica, con informazioni del luogo e descrizioni surreali: al centro dei pannelli, un jack nel quale si inseriscono le cuffie e si ascolta il loop di 5' creato dagli artisti per descrivere la vita, il senso, il ritratto di quella terra e dei suoi abitanti.

In occasione di Sintesi Preview, è stato aggiunto e presentato in anteprima mondiale il soundscape di Napoli, realizzato da Mass e Danylo.

Collaborative Cover di The Net Observer (www.vitocampanelli.it)

TALKS

"The Man from the neen" con Miltos Manetas e la partecipazione di Ambrogio Borsani Marco Cadioli, Marco Deseriis (aka Snafu), Alessandro Ludovico, Maria Grazia Mattei. La presentazione del progetto: Collaborative Cover di The Net Observer La sezione net art è a cura di Vito Campanelli

2003

Preview

12 aprile 2003

Luogo: Fondazione Morra

Ospitata nello splendido Palazzo dello Spagnuolo ai Vergini, la Fondazione è un punto di riferimento culturale importante nella città e rappresenta un uso di spazi suggestivi e storici che entrano in un dialogo/contrasto con i contenuti estetici della manifestazione. La Fondazione si è sempre distinta per una provocatoria ricerca dell'arte della metà del Novecento e da due anni ospita Sintesi intrattenendo una non episodica collaborazione con i curatori del Festival.

VIDEO

Sintesi archive

Video output 01

MUSICA

Philip Jeck (UK), Maurizio Martusciello (ITA)

visual: kinotek + rh+ jak (ITA)

2003

Edizione principale

6-7 dicembre 2003

Museo Della Ruota degli Esposti, sale Succorpo e Ipogeo

TEMA: ARTE E SINESTESIA

Tutte le sezioni del festival, dai talk pomeridiani ai live musicali, alle installazioni e ai video, hanno collezionato rispettivamente le tracce ed i riferimenti teorici per fornire un quadro ed un'esperienza di questo fenomeno che ha influenzato profondamente la produzione artistica nell'ultimo secolo.

L'uso delle nuove tecnologie e dei processi interattivi, caratteristici dell'era digitale, dimostrano l'assoluta attualità di un concetto come quello di *sinestesia*, la stimolazione simultanea di diversi sensi, ciascuno dei quali viene raggiunto da un flusso di informazioni provenienti da media che gli corrispondono.

In un tempo dominato dai flussi informatici e mediali, il concetto di *sinestesia* può essere utile a ricostruire un quadro d'unione, organico, dell'enorme massa di dati che circondano il terminale umano e, al contempo, a superare i limiti formali insiti nella varietà dei codici espressivi.

MUSICA

Transits in (ITA), Marco Messina & Michelangelo Dalisi (ITA), Jason Kahn (DE), Senking (UK).
CoH (RU), SHOWCASE MEGO (AUT), Frame (ITA), Mou,Lips! (ITA)
Visual Joachim Lapotre (FR), Francisco Lopez (ESP), Mitchell Akiyama (CA), Si-Cut.Db (UK)
SHOWCASE BACKGROUND RECORDS (DE)

VIDEO

fallth (GER) , atelier d'industrie mecanique (ITA) , kalimera (ITA) , otolab (ITA) . turrux (UK) ,
Claudio Sinatti (ITA)

INSTALLAZIONI

limite a zero (ITA) "8 bits", Francisco Lopez & Klaus Schuwerk (Spa, Au), Acusmatic room
n.6# Ton haus, Fallt (UK) 35 mm, Apocrypha, Bianco -Valente (ITA), Unità minima di Senso,
Luigi Pagliarini (ITA), Post electronic war scenario with machine self reflection

Talks

Daniela Bruni: live soundpaintings (maireri), Giovanna Alfano: arte e sinestesia, Limite a
Zero, untitled, Tonne: Soundtoys, Luigi Paglierini: Arte elettronica e intelligenza artificiale

2002

Edizione principale

12-13 aprile 2002

Chiesa di San Severo al Pendino

TEMA: 120 ANNI DI MUSICA ELETTRONICA

La mostra, presentata in 10 pannelli, racconta l'evoluzione delle tecnologie legate alla produzione di musica elettronica.

MUSICA

Retina.it (ITA), Terra (ITA), Carsten Nicolai (DE), Leafcutter John (UK), Bourbonese Qualk (UK)

VIDEO

Oval (DE), 4K (UK), Tu m' (ITA), Semiconductor (UK)

EXIBITION / INSTALLATION

Obsolete (UK), MESO (DE)

09

TEMA EDIZIONE 2009

ANTITESI 2009

IL METAVERSO E LE SUE FORME ESTETICO/ESPRESSIVE

Antitesi 2009 si propone come momento di riflessione sui metamondi resi possibili dalla diffusione delle tecnologie digitali. La ricerca si svolgerà su due piani, da un lato si testimonieranno le esperienze di artisti, musicisti e scrittori che si sono confrontati con l'idea di Metaverso; dall'altro si approfondiranno alcune tematiche socio-politiche specifiche dei metamondi. Le chiavi di ricerca saranno: genere, confine, semiotiche e forme dominanti.

I due percorsi si articoleranno in maniera estremamente varia, quello "estetico" privilegerà mostre, live performances e proiezioni; quello "sociale" presentazioni e dibattiti.

La vocazione internazionale del festival costituirà la premessa per intercettare globalmente i più recenti e significativi contributi sull'idea del Metaverso.

La riflessione di ampio respiro proposta da Antitesi 2009 avvicinerà il pubblico alla consapevolezza di essere già proiettato in molteplici metamondi, l'obiettivo del festival, in fondo, è proprio quello di imparare a giocare con il futuro.

Ciò su cui si punterà in questa edizione è l'interscambio e la permeabilità tra mondo reale e metaverso. A tale scopo verrà progettata e realizzata una intera SIM (unità territoriale di

Second Life di 64.000 mq c.a.) dedicata al Festival Antitesi che da un lato ospiterà eventi ulteriori rispetto alla programmazione del Festival (concerti e mostre personali e collettive) ai quali potrà partecipare chiunque sul Pianeta sia dotato di avatar, e che verranno mostrati al pubblico del Festival tramite proiezioni su schermo; dall'altro rappresenterà il portale attraverso il quale sarà possibile, per chiunque si trovi all'interno di Second Life e quindi di nuovo idealmente da qualsiasi angolo del Globo, seguire in streaming e quindi in tempo reale gli eventi di Antitesi nel mondo reale.

10

Fasi attuative:

Pre-produzione

I fase (Definizione programma) Maggio e Agosto 2009

- Definizione dello staff operativo
- Definizione delle sedi di svolgimento degli eventi del Festival
- Definizione del programma di eventi artistici (invito artisti nei vari settori - musica, video, installazioni, net-art) e degli interventi seminariali
- Cura dei rapporti con i partner consolidati e con i nuovi partner individuati per l'edizione 2009

II fase (Promozione) Settembre, Dicembre 2009

- Lancio del Sito web
- Prenotazione spazi pubblicitari riviste di settore, dei banner e delle spedizioni newsletter da parte dei Media partners, e dei passaggi radiofonici
- Scelta e conferimento incarico all'Ufficio stampa
- Realizzazione grafica, stampa e distribuzione del materiale promozionale
- Definizione dei dettagli produttivi e organizzativi relativi agli eventi artistici ed agli interventi seminariali

III fase (Attuazione) Dicembre 2009 (date da stabilire)

- Conferenza stampa
- Allestimento sedi di svolgimento degli eventi
- Accoglienza artisti
- Supervisione sul corretto svolgimento della manifestazione

Analisi dei risultati

Gennaio - Marzo 2009

- Stima del numero di partecipanti agli eventi
- Stima del numero di partecipanti di provenienza extra-comunale
- Stima del numero di utenti raggiunti tramite web e stampa dalla notizia del Festival
- Analisi sul corretto svolgimento degli eventi e sulle eventuali pecche organizzative
- Valutazione della efficacia del lavoro svolto dall'Ufficio stampa
- Chiusura bilancio manifestazione: valutazioni economico-finanziarie
- Produzione del catalogo e del dvd della manifestazione
- Presentazione dei materiali e dei risultati durante lo svolgimento della preview