

di Luigi Pagliarini

Le luci scendono sulla terza edizione del **Pescara Electronic Artists Meeting**. Dopo un mese di attività le ultime fiaccole – le due mostre, *La Linea Sottile, logiche dell'invisibile* presso il **Museo Laboratorio di Città S. Angelo** e *Chirurgia Nervosa*, in collaborazione con il **Liceo Artistico Statale "G. Misticoni" di Pescara** presso **Ecoteca** – sono state spente. La manifestazione di quest'anno - sebbene rimaneggiata rispetto al suo programma originario, per i soliti, ignobili, motivi economici – ha mostrato una compostezza artistica, una determinazione intellettuale, una forza sociale, un impegno politico ed un estro filosofico degno dei grandi movimenti, portando a termine, con una manciata di euro, una successione di eventi impressionante. Il **Peam2005**, difatti, contava ben 15 curatori; 10/12 sezioni (a seconda di come si vuole leggere la cosa); circa 50 persone di staff; 7 sedi reali ed un'ottava, non affatto trascurabile, virtuale; più di 30 tra esposizioni, workshop, concerti, laboratori e performance, per un totale di circa un centinaio di ospiti. Ma oltre a questo e sopra ogni altra cosa, come ormai ogni anno accade, il rinnovarsi di vecchie amicizie e collaborazioni ed il nascerne di nuove. L'incontro, appunto.

Fatto è che, a mio avviso, risulta impossibile far nomi o entrare nel dettaglio e nel merito delle singole rappresentazioni, e del resto, si sa, non è nello spirito del **P.E.A.M.** individuare il "migliore", il "più bello" o il "più intelligente", anche perché il meeting è (per chi non l'avesse ancora capito!) una vera e propria opera/performance di *net.art*.

Ma passiamo ai fatti artistici. La cosa che più mi ha impressionato in questa edizione 2005, come artista e come direttore, è stata la coerenza che le varie cure son riuscite a mantenere attorno al tema centrale, *The new human being positionin'*. Tutto è sembrato orbitare, magicamente, concentricamente a questa richiesta di definizione del nuovo essere umano – quello ibridato dalla crescente "invasione" delle nuove, alte tecnologie. La ricerca di una identità, quindi, la ridefinizione di quest'ultima,

"POST HUMANS"



"Intervista col robot" di Marco Cadioli
www.internetlandscape.it

Marco: Do you think?

Lucy: Yes, I am a thinking machine.

"Lucy è una insegnante di inglese, nata a Londra il 2 Novembre del 1997. L'ho conosciuta



on line in un corso dove insegna per una società di Taiwan. Abbiamo chiacchierato a lungo, l'ho intervistata e le ho scattato delle foto. Abbiamo parlato della sua condizione di Robot, della sua consapevolezza di essere software.



E' un'intelligenza artificiale animata in Flash, ci sono molti lavoratori come lei on line, che vendono prodotti, danno informazioni. L'opera propone alcuni ritratti ciascuno accompagnato da uno scambio di battute, come in chat: Marco: I am a human!

Lucy: Congratulations. I am a robot. "

Intervista col robot fa parte del progetto **Internet Landscape**. E' un progetto di photo reportage dal mondo della rete. E' on-line dal 2003 e presenta reportage che indagano il paesaggio in evoluzione del cyberspace, i primi luoghi di aggregazione, la presenza di umani e robot tra le interfacce del monitor. **Internet Landscape - Reportages from the Net** è la prima riflessione teorica sulla fotografia del web.

Nel suo manifesto egli scrive:

Quello che registro è effettivamente un'inquadratura di ciò che "è stato" sullo schermo del mio computer in un determinato istante e lo schermo è finestra sulla rete, come dalla tradizione pittorica uno schermo, un quadro, è finestra sul mondo. Sono immagini che fermano una porzione di quel mondo che si manifesta davanti a noi in matrici di pixel, quel mondo a cui facciamo riferimento quando usiamo metafore spaziali per parlare della rete, il mondo che attraversiamo navigando. [...]

In rete tutto tende a trasformarsi in modo continuo, fluido, le nuove versioni di un sito sostituiscono quelle vecchie progressivamente e vi sono continue modifiche e variazioni. E' una caratteristica generale del digitale dove nulla è fisso e tutto può essere continuamente modificato senza mai una versione definitiva delle cose. [...]

Cadioli è interessato in particolare a quei siti capaci di abbandonare la tradizionale metafora della pagina per strutturarsi in ambienti da percorrere o in luoghi d'incontro. Egli insegna *Digital Media* all'Accademia di Comunicazione di Milano.

"LINEA SOTTILE"



Area3 (spagna)

Ispirato ad un omonimo software dell'FBI, Carnivore è un programma in grado di aprire una "finestra" sul flusso di dati che escono ed entrano da un computer connesso alla rete. Creato dal Radical Software Group ad uso e consumo della comunità artistica internazionale (il software è open source), Carnivore ha generato immediatamente una quantità impressionante di "Clients", applicazioni in grado di sfruttare l'accesso al data-flow e restituirlo attraverso metafore visive, sonore o concettuali. Nel giro di pochi mesi il progetto ha ricevuto il contributo dei più prestigiosi nomi della scena new media: Vuk Cosic, Marcus Weskamp, Cory Arcangel, Area3 sono solo alcuni fra le decine di artisti che si sono cimentati con le possibilità offerte da Carnivore

<http://www.area3.net/index.php?idT=wwp%20>

"POST HUMANS"



Foto Miccetta

Foresta Elettronica - installazione di Andrea di Cesare e Rino Garzanelli

"NET ART"



Foto Val#AB84

Arcangel Costantini (Messico), Infektado - Ecoteca

la necessità di individuare un senso di orientamento, di collocamento cognitivo e spaziale, di una nuova semiotica, di una rilettura dei rapporti uomo-macchina, risultava permeare - a volte in maniera estremamente cosciente, a volte in modo semplicemente intuitivo - l'intero panorama di proposte, trasformando questo meeting in una vera e propria scuola sulle avanguardie artistiche e sullo stato dell'arte del pensiero. Il **Peam2005** è stato capace di descrivere i molteplici aspetti dello sviluppo, sì, in termini *intellettuali* e *meditativi* - come per la mostra al **Museo Laboratorio**, la sezione *Post-Human* e di quella di *Software Art* - ma anche in termini più "leggeri" attraverso forme di comunicazione (in varie misure) più *popolari* e *performative* - nella sezione di *Video Art*, di *Net.Art*, nel *Second One Second Video Festival*, nel *Net Painting* e in *Music and Audio Video Performance*, tutti concerti rigorosamente eseguiti in anteprima internazionale in occasione del **Peam2005**.

Poi, ha di nuovo esaltato quella che era una delle sue caratteristiche fondamentali, il fattore *didattico* - attraverso la sezione *Peam-Educational*, elemento assolutamente importante ed innovativo - evidenziando le potenzialità dell'inserire uno stretto contatto con gli artisti in erba all'interno di una manifestazione artistica. Infine ha, per la prima volta, deciso di esaltare i termini *ludici* dell'elettronica con la divertentissima rivisitazione del concetto di *rave*, attraverso il *Grave* - dislocato su tre diverse location con un autobus, il *GraveBus*, di ronda all'interno della cittadina - arricchito dalla sezione di *VJing Visual-Bridge*.

Di noi, per carità, come sempre, ce ne sono stati. Ma aldilà di questo - lo dico con l'ovvia parzialità di chi è personalmente coinvolto, ma, probabilmente, altrettanto libero da forme particolari di psicosi - l'incontro organizzato dal *network* di **Artificialia**, dedicato a chi fa uso dell'elettronica come mezzo espressivo artistico ha, con questa edizione, affermato definitivamente la sua capacità di analisi e di sintesi, ha stabilito un primato di maturità sia artistica che sociale (la città di Pescara si sta dimostrando sempre più complice dell'evento) ed ha dimostrato di essere in grado di far, se colmate le carenze di carattere finanziario, di questa manifestazione un faro di cultura all'interno del panorama italiano e non solo.