



## #CALL FOR ENTRIES

*Call for artworks* per la terza edizione del Peam, Pescara Electronic Artists Meeting, organizzato dal collettivo **artificialia**.

Il meeting, occasione d'incontro e confronto - senza competizioni e senza premi - per musicisti e performers di arti visive, danza, teatro, scultura e tutto ciò che ruota attorno all'elettronica o ne fa uso come mezzo di espressione e comunicazione, propone **dal 22 al 30 Ottobre 2005** esposizioni, performances, installazioni, *concerti e workshops*, alternando gli appuntamenti fra Pescara, presso l'Ecoteca, la sede centrale della Ca.Ri.Pe, il Cinema Massimo e l'ex-Mattatoio, e **Città Sant'Angelo**, presso il Museo Laboratorio ex Manifattura Tabacchi. Il leit motiv dell'evento, articolato in diverse sezioni tematiche (musica elettronica, video art, software art e hacktivism, net art, net painting e il progetto "post-humans", "la linea sottile" e "peam educational"), seguite da dodici curatori sotto la direzione artistica dell'ideatore, Luigi Pagliarini, è sintetizzato nella formula "**The new human being positionin'**". In particolare, saranno privilegiate le opere che concretizzano nuove forme d'interazione tra tecnologia e uomo, mettendo in particolare evidenza e i privilegi e le aberrazioni riscontrabili nell'era elettronica. Interverranno ospiti nazionali e internazionali.

Per maggiori dettagli consultare il sito <http://www.artificialia.com/peam2005> o scrivere all'indirizzo [peam2005@artificialia.com](mailto:peam2005@artificialia.com).

## #LINEE GUIDA PER L'ISCRIZIONE DI OPERE

TERMINE 30 SETTEMBRE 2005

### Temi e categorie

Il principale tema della manifestazione è:

## **the new human being positionin'**

Verranno prese in considerazione particolare tutte le opere che realizzano **nuove forme d'interazione tra tecnologia ed uomo**.

### Concetti in luce:

- Artefatti Elettronici Autonomi, Artefatti Elettronici come sostituti dell'artista;
- Artefatti Elettronici Interattivi, e l'Elettronica come co-autore dell'opera d'arte;
- Elettronica come forma d'Arte e Arte espressa attraverso l'Elettronica

### Categorie di lavori e opere:

- Video
- Animazioni
- Musica elettronica

- Software
- Multimedia e simili
- Web Art
- Net Art
- Robotica d'arte e sculture basate sull'elettronica
- Installazioni basate sull'elettronica
- Hacktivism Oriented Art;
- Esperimenti di Grafica 2D e 3D;
- Nuovi concetti per l'Arte Elettronica e simili.
- Linguaggi artistici tradizionali rivisitati attraverso l'elettronica

## Progetti o sezioni

Ogni categoria ha un proprio curatore che controlla la sottomissione dei lavori e notifica l'accettazione preliminare dell'opera. Tale selezione sarà fatta per tutelare la qualità e soprattutto la coerenza della manifestazione. Per alcuni dei seguenti progetti verrà tenuta in particolare considerazione l'aderenza del lavoro inviato con la tematica selezionata dal curatore della sezione e della manifestazione. Pertanto, laddove presenti, si consiglia di analizzare le linee guida dei curatori sul sito web.

- Music & Live Audiovisual Performance (*concerti, djset, live audiovisual performance...*)
- Video arte (*video, animazioni, webvideos, mobile phone videos, films...*)
- Software Art e Hacktivism (*hack art, software...*)
- Net Art (*websites, performances...*)
- Net Painting (*websites...*)
- Progetto "Post humans" (*installazioni, performances...*)
- Progetto "Linea Sottile" (*installazioni, documenti storici...*)
- Progetto "Peam Educational" (*interventi didattici...*)
- Il One Second Video Festival (1 sec. Videos)
- I Ten Seconds Music Festival (10 sec. Electronic music compositions)

## Indirizzi:

I lavori possono essere inviati, tramite posta ordinaria, ai seguenti indirizzi:

- *Musica Elettronica*: artificialia, vico San Bernardo, 13. 65013 - Città Sant'Angelo (PE), Italy.
- *Video Arte*: Valentina Tanni, via dei Savorelli, 114. 00165 - Roma, Italy.
- *Software Art*: Alessandro Ludovico/Neural, via Capriati, 16. 70125 - Bari, Italy.
- *"Post-Humans"*: artificialia, Via B.Croce, 221. 65126 - Pescara, Italy.
- *Net Art*: los machin, pl. San Jaime 3,2 46003 Valencia España
- *"La Linea Sottile"*: Francesca Colasante, Santa Croce, 417. 30135 - Venezia, Italy.
- *"Peam-Educational"*: Fabio Ragonese, artificialia, Via Di Girolamo, 54, 65125 Pescara, Italy.
- *"Act::React"*: Marco Mancuso, digicult
- *"SOSVF"*: Respeto Total: internet submission:  
<http://www.artificialia.com/peam2005/sosvf>
- *"grave"* the p.e.a.m. total party // artificialia

Per qualsiasi informazione aggiuntiva e per l'invio di materiale preliminare viene messo a disposizione il seguente indirizzo e-mail: [peam2005@artificialia.com](mailto:peam2005@artificialia.com).

Consigliamo vivamente di notificare i curatori prima dell'invio del materiale attraverso lo stesso indirizzo e-mail indicando la sezione d'interesse nell'oggetto del messaggio.

### **Scadenze e Regole**

Le opere possono essere inviate sia tramite posta ordinaria, che via e-mail e devono raggiungere gli organizzatori *entro il 30 Settembre 2005*. Inviando il modulo di iscrizione compilato. Il materiale inviato non verrà restituito, si consiglia quindi di non inviare copie uniche o originali dei lavori.

### **Presenza**

Al Peam2005 verranno esposti anche lavori di artisti che non potranno raggiungere la nostra sede (musica, installazioni, website, animazioni, software, etc.), purché vengano fornite precise informazioni e dettagliate specifiche tecniche.

### **Descrizione**

Nell'invio della proposta performativa o espositiva vengono richiesti:

1. Materiale esplicativo (CD, DVD, Fotografie, ecc.)
2. Informazioni sull'artista (includere e-mail, recapito telefonico ed indirizzo fisico);
3. Scheda tecnica (dell'eventuale performance, installazione ecc.);

Viene particolarmente apprezzato l'invio di foto, video, multimedia e qualsiasi altro tipo di descrizione che possa facilitare gli organizzatori nel loro compito.

Il materiale inviato non verrà restituito.

### **Limiti imposti:**

Non sono incoraggiate quelle forme d'arte realizzate con l'ausilio dell'elettronica e, successivamente, trasferite in analogico come ad esempio, animazioni tradizionali, stampe digitali, fotografie manipolate, ecc. Queste forme d'arte usufruiscono già di diversi e ben stabiliti forum e luoghi d'esposizione, pertanto focalizzeremo le nostre energie sull'arte elettronica, per sé.

### **Premi:**

Il Peam2005 non prevede assegnazione di premi (*ad eccezione dei progetti "One Second Video Festival" e "Ten Seconds Music Festival" dove il "vincitore" sarà decretato da un algoritmo*) e non prevede alcuna forma di competizione ma, viceversa, è organizzato allo scopo di favorire l'incontro e innestare processi collaborativi tra gli artisti.

## ENTRY FORM PEAM 2005

### #Categoria

- Video arte
- Musica e Live Audiovisual Performance
- Software art
- Net Painting
- Net Art
- Robotica d'arte e sculture basate sull'elettronica
- Installazioni basate sull'elettronica
- Hacktivism Oriented Art
- Workshop
- Linguaggi artistici tradizionali rivisitati attraverso l'elettronica
- Altro: .....

### #Contatti artista\i:

Nome: .....  
Cognome: .....  
Organizzazione\Istituzione\Collettivo:.....  
Via:.....  
Città:.....Cap:.....  
Nazione: .....  
Telefono:.....  
Email:.....  
Url:.....

### #Materiale includere dettagliata documentazione

- Titolo e descrizione del lavoro
- Immagini \ fotografie (300 dpi)
- Biografie
- Costi (rimborsi, gettone artisti, materiali...)
- Richieste Tecniche
- Documentazione
- Anno di realizzazione
- Altre esposizioni

### #Supporti Utilizzare uno dei seguenti supporti mediali

- DVD, VCD
- VHS
- CD-Rom
- Altro:.....

### #Privacy

- Acconsento al trattamento dei dati personali secondo la legge 675/96
- Acconsento ad una parziale riproduzione televisiva, radiofonica e/o web del lavoro (da utilizzare per promozione televisiva, radiofonica, su internet della manifestazione)

Data

\_\_ / \_\_ / \_\_\_\_

Firma

.....

## Linee guida

### Electronic Music - Human & Post-Human Live media Symbiosis a cura di artificialia (Andrea Gabriele & Enrico Glerean)

Praticamente impossibile restituire all'ascoltatore ciò che si è pensato senza avvalersi di una intima correlazione e coesistenza tra macchine, software e strumenti convenzionali, ma soprattutto tra personalità umane e post-umane.

Tra gli artisti invitati al progetto "Human & Post-human Live Media Symbiosis" ritroviamo identità dal background artistico assolutamente eterogeneo, talune provenienti da conservatori musicali, altre dal jazz, altre ancora affascinate ed ancora stupefatte dalle possibilità dei computers, ed alcune che forse inconsciamente hanno silenziosamente assorbito la condizione post-umana e ne fanno uso in maniera del tutto inconsapevole...

A confermare la positività nel credere che le macchine hanno un ruolo positivo, attivo, e determinante nel nostro presente e futuro, all'ensemble si aggiunge un computer con un software intelligente, capace di rispondere agli eventi esterni e quindi di suonare con gli altri, con le sue tecniche ed i suoi metodi, la sua casualità, la sua ripetitività ed il suo "non istinto". Gli "istinti", quelli che ci aiutano a sopravvivere senza macchine, sono il filo conduttore che lega tutti gli artisti di questo progetto, artisti invitati a rapportarsi con il presente più attuale, rileggendo, per assurdo, canzoni note anche ad un pubblico di massa.

"Human & Post-human Live Media Symbiosis" è la performance sintesi del moderno interplay, ma è soprattutto un invito, un augurio di benessere, per una pacifica e produttiva convivenza tra classico e moderno.

---

### Il "One Second Video Festival" a cura Respeto Total & Emanuele Luchetti

Il PEAM presenterà quest'anno una nuova proposta: il *Second "One Second Video Festival"* (SOSVF), seconda edizione dell'iniziativa del collettivo artistico ispanico Respeto Total. Il festival metterà in competizione i video della durata di un secondo che saranno pervenuti a un indirizzo di ftp o mail specificati nella pagina del bando

[www.artificialia.com/peam2005/sosvf](http://www.artificialia.com/peam2005/sosvf)

Il vincitore verrà selezionato da DEEP DREDD l'unico super calcolatore capace di giudicare un video, nel corso della cerimonia di premiazione che si terrà negli spazi del peam2005, il sabato. La cerimonia sarà celebrata da DEEP DREDD stesso.

---

### Post-Humans - "Forse cercavi.....?" a cura di artificialia (Luigi Pagliarini)

Artisticamente, il progetto *Post-Umani* indaga sulle aberrazioni dell'era elettronica, facendo un particolare riferimento a quelle che mettono concretamente in discussione il significato, cruciale, di "essere umano". Il fuoco è mantenuto sulle machine in grado di prendere il nostro posto sia nel corso delle azioni che dei nei nostri processi di pensiero, o che, in qualche modo, usano l'essere umano come punto di partenza per la pianificazione del loro input-output. Di conseguenza, l'attenzione è indirizzata su quei artefatti tecnologici che, in tutti i sensi, condividono la loro vita con la nostra.

---

### **LA LINEA SOTTILE - logiche dell'invisibile**

a cura di artificialia (Francesca Colasante e Marco Antonini)

Nell'ambito del Pescara Electronic Artists Meeting - che per l'edizione 2005 propone la tematica del (ri)collocamento psico-fisico dell'essere umano nell'era elettronica - Francesca Colasante e Marco Antonini daranno vita ad una sezione presso il Museo Laboratorio di Città S. Angelo (Pescara). Il progetto, intitolato "La linea sottile", si propone di indagare i modelli di rappresentazione visiva del mondo e dei suoi macro-sistemi dal mapping alle pratiche psicogeografiche passando attraverso gli stadi del riconoscimento, della conoscenza, del procedimento. Ciò comporta una riflessione sui paradigmi di riferimento dalla nascita dello spazio allo spazio interconnesso. La mappa, si evince, è l'interfaccia ideologicamente posizionata. L'esposizione artistica si focalizza su progetti di arte elettronica sviluppati tra l 1997 e il 2005, non mancando di fare ulteriori opportune citazioni di quelle suggestioni, volontà, visioni o poetiche ritenute importanti per un corretto profilo del contemporaneo. Sono previsti un momento espositivo per la "messa in scena" e l'interazione con i progetti artistici selezionati e un momento discorsivo per illustrare motivazioni, metodologia e risultati della ricerca.

Tra quelle inviate, verranno prese in considerazione tutte le opere/operazioni d'arte con stretta attinenza tematica.

---

### **Video.Art - Il video fuori dal video**

a cura di ::Random (Valentina Tanni)

La videoarte esplora le connessioni con universi paralleli: il web e la telefonia cellulare.

- Webvideos: La selezione video di quest'anno esce dal circolo tradizionale della video arte che si vede in gallerie e musei per puntare la propria attenzione sulla produzione, meno conosciuta, ma non meno vivace, pensata per una fruizione on-line o scaricabile da Internet. I video saranno selezionati tra quelli presentati nei maggiori festival, scelti dal web e tramite bando.

- VAMP: La sezione VAMP (Video Art Meets Mobile Phones) riunisce video d'artista realizzati e diffusi tramite cellulare. Anche questa sezione verrà realizzata, in parte, tramite selezione diretta, in parte tramite bando.

Verrà realizzato un sito tramite il quale scaricare i video sul proprio telefonino, anche durante il Peam2005. Per favorire l'operazione ad ogni video verrà assegnato un codice.

Per entrambe le sezioni, verranno presi in considerazione solo video in formato digitale (incluse anche animazioni, flash etc)

---

### **Hactivism and software art**

a cura di Neural.it (Alessandro Ludovico)

Il codice usato dagli hacker più illuminati cambia il rapporto uomo-macchina a favore del primo, asservendo non solo la macchina alla reale volontà del suo utente (e non del suo fabbricante), ma riposizionando anche la funzione del suo utilizzatore a 'critica' dell'uso delle tecnologie, rivestendolo di un ruolo culturale essenziale. Il sarcasmo, l'impegno politico, e la visione illuminata della contemporaneità che ne derivano, fanno aggiornare la cosiddetta 'arte della programmazione' in una più ampia concezione che può essere sintetizzata nel concetto: 'l'arte è una forma di hacking'.

The hacker philosophy (using technology out of conventions and pre-programmed functions to improve personal lifes) is perfectly applied in the underground world of 'hactivism', or political activism expressed through media actions. This lively maps of collectives and practices often use software to express sarcasm, political statements or a completely different vision of contemporary life. Their critical and conscious use of programming code is art, or as it stated once: 'art is a form of hacking'.

---

### **Il Net.art esce di casa!**

a cura di Los Machin (Lele Luchetti & Nilo Casares)

Il net.art oggi si sveglia tardi, si stiracchia, si guarda un po' intorno, si alza, oggi può fare colazione un po' meglio del solito, la deadline è stata rispettata, l'incarico del dipartimento di storia dell'arte é stato portato a termine. Addirittura si lava, si veste con una cura che non si era mai potuto permettere, si infila un paio di scarpe da tennis....ed esce.

---

### **Act::React**

a cura di Digicult (Marco Mancuso)

L'impatto comunicativo delle tecnologie negli aspetti più comuni della vita di tutti i giorni si traduce attraverso due opposti approcci sensoriali: una graduale perdita di contatto con la realtà e un progressivo overload sinestetico. In questa dicotomia si articola oggi il lavoro degli artisti multimediali, coloro in grado di tradurre emozioni e significati in un circuito uniforme di suoni e immagini, mentre la nuova frontiera della multimedialità (termine per tanto tempo abusato e oggi paradossalmente dal sapore un po' retrò) si muove tra i concetti di interazione e interattività.

In altri termini assistiamo oggi a un effettivo impoverimento della realtà sensoriale. Questo scenario è il risultato di due spinte apparentemente opposte: da una parte la dematerializzazione e dall'altra il frastuono sensoriale. La tendenza a una riduzione del contatto corporeo con la realtà si è generata soprattutto nel mondo dei media che sta

diventando un universo di pura superficie (il monitor), se non addirittura di pura virtualità (la scena dietro e dentro di esso). Il frastuono sensoriale rappresenta invece l'estremo opposto dell'impoverimento, tuttavia né è intrinsecamente collegato. Gli stessi media che sono il regno dell'inconsistenza, sono cioè anti-corporali, sono anche rumorosi, imbottiti di stridori visivi e guizzanti di abbagliamenti sonori.

Consapevolmente immersi in questo inquinamento sensoriale, gli artisti che si occupano della sinestesia possono percorrere una sola strada: quella della riduzione della ridondanza e della futile originalità, tenendo presente che oggetti, artefatti e ambienti non sono solo forme ma fattori che provocano un aggregato di sensazioni. Da manipolare coerentemente.

Per molti artisti la progettazione di un impianto audio-video non si traduce in un semplice oggetto sinestetico o in un prodotto performativo nella tradizione classica della rappresentazione artistica, ma in un vero e proprio corpo macchina interattivo, che agevola cioè sia l'interattività tra uomo e computer, sia l'interazione tra le persone tramite la macchina stessa. Lasciandosi coraggiosamente alle spalle l'idea dell'artista al centro della sua performance, essi regalano la propria opera al pubblico mettendosi in disparte e osservandone la metamorfosi, modellandola come un tramite di comunicazione tra le persone, rendendola anello essenziale per un corto circuito perfetto tra uomo e tecnologia.

Il Peam 2005 presenta quindi, in collaborazione con Digicult e in anteprima nazionale, una rassegna di artisti che con i loro lavori esplorano i due elementi principali della futura creatività artistica mediante le tecnologie: l'interattività sempre più profonda tra uomo e macchina nonché la delocalizzazione psico-geografica dello spettatore nei confronti dell'opera, mediante un rapporto tecno-sensoriale forte, profondo, ma mai invasivo.

---

### **Peam2005 Educational**

a cura di artificialia (Fabio Ragonese e Sara Marzari)

Le opere della sezione educational dovranno avere uno o più di uno tra i seguenti caratteri prevalenti:

- opere la cui fruizione stimoli di per sé un atto creativo/compositivo;
- messaggio sociale;
- presenza e disponibilità dell'artista/artisti durante le giornate Educational;

---

### **"grave" the p.e.a.m. total party**

a cura di artificialia (Massimo Coscia e Andrea Spina)

Progetto per il DJset del pescara electronic artists meeting  
17.00-03.00 sabato notte fuori pescara

17.00 CosciaFunk  
19.00 DJ Rodriguez  
21.00 The DJ

23.00 Mutoid Waste Company  
01.00 Circoloco  
03.00 H<sup>2</sup>O

---