
CENTRO TREVÌ BOLZANO
giugno – ottobre 2007



**MEDIA
TIME**

E L'ARTE CONTEMPORANEA

22.06. – 12.10.07 // 4 incontri con 4 artisti

CENTRO TREVI BOLZANO
giugno – ottobre 2007



MEDIA TIME

LE FRONTIERE DELLA CREATIVITÀ

RITORNA MEDIA.TIME
LECTURES & VIDEOANTOLOGIE D'AUTORE &
PERFORMANCE

con

Alain Escalle
Ariella Vidach & Claudio Prati
Tamas Waliczky
Ennio Bertrand

a cura di
Maria Grazia Mattei // MGM Digital Communication

MEDIA.TIME

Nuove tecnologie e arte contemporanea



courtesy by E. Bertrand



courtesy by A.i.E.P.



courtesy by T. Waliczky



courtesy by A. Escalle

Media.Time è una manifestazione promossa dal Centro Audiovisivi della Ripartizione Cultura italiana per offrire una panoramica su alcuni aspetti particolarmente avanzati nel settore della cultura digitale. Nuove tecnologie e arte contemporanea è **IL TEMA CENTRALE** della terza edizione di questa iniziativa, nata con l'obiettivo di far conoscere le nuove frontiere della creatività, in particolare i nuovi linguaggi espressivi nel campo delle arti visive, mediati dalle tecnologie.

L'iniziativa rappresenta inoltre l'occasione per dare visibilità all'**ARCHIVIO DELLE NUOVE ARTI DIGITALI**, costituito presso la mediateca del Centro Audiovisivi, con la consulenza di Maria Grazia Mattei, allo scopo di documentare i nuovi processi culturali e creativi derivati dall'uso delle tecnologie e diffondere la conoscenza delle potenzialità che offrono i nuovi mezzi espressivi, dalla comunicazione all'arte.

IL PROGRAMMA di quest'anno si articola in un ciclo di incontri, lectures, performance, workshop che hanno l'obiettivo di far avvicinare il pubblico di studenti, professionisti, interessati all'arte contemporanea, attraverso la voce di artisti della scena digitale e l'esperienza diretta con le loro opere.

La manifestazione ha anche l'obiettivo di sensibilizzare il pubblico ad un progressivo avvicinamento con le nuove frontiere dell'arte in vista di **MANIFESTA 2008**.

Il format è stato progettato in maniera modulare ed è distribuito nel corso dell'anno con incontri mensili - Lectures - a partire dal mese di giugno 2007 per concludersi in ottobre con la presentazione dell'opera collettiva sviluppata nell'ambito di un Workshop realizzato in collaborazione con la **SCUOLA DI CINEMA, DOCUMENTARIO E NUOVI MEDIA ZeLIG** e con una conferenza a più voci sullo stato dell'arte della scena digitale.

L'invito a partecipare all'iniziativa è cordialmente rivolto al pubblico degli studenti nel campo dell'arte, della grafica, dei new media e della cinematografia, ai professionisti del settore, e ovviamente a tutti gli interessati che desiderano conoscere i segreti delle espressioni artistiche più avanzate nell'era della comunicazione tecnologica.

L'Assessore provinciale alla Cultura italiana
// Dott. Luigi Cigolla

SEDE DEGLI EVENTI

CENTRO TREVI
via Cappuccini 28
39100 Bolzano

CAB - CENTRO AUDIOVISIVI BOLZANO
Centro Culturale Trevi

**MEDIA
.TIME**

PROGRAMMA DEGLI EVENTI

Tutti gli appuntamenti sono strutturati in modo da dare rilievo all'aspetto di dialogo diretto, di contatto informale con protagonisti internazionali della cultura digitale che presentano il loro percorso professionale ed artistico e condividono con il pubblico i loro ultimi lavori. Ogni incontro viene integrato e completato da una serie di proiezioni, di anteprime e corredato da materiale esplicativo e di approfondimento.

Centro Trevi Bolzano, via Cappuccini 28 // Ingresso libero

ALAIN ESCALLE //
DIGITAL TALES / RACCONTI ANIMATI

venerdì 22 giugno 2007, ore 18.00

.....

CLAUDIO PRATI & ARIELLA VIDACH //
DANXY MUSIC / DANZA INTERATTIVA

giovedì 19 luglio 2007, ore 20.30

.....

TAMAS WALICZKY //
ADVENTURES FOR EYES / PERCORSI VISUALI

venerdì 21 settembre 2007, ore 18.00

.....

ENNIO BERTRAND //
NARRATIVE LANDSCAPE / PAESAGGIO NARRATIVO

venerdì 12 ottobre 2007, ore 18.00

.....

MARIA GRAZIA MATTEI //
STORIA ED EVOLUZIONE DELL'ARTE DIGITALE

venerdì 22 giugno 2007, ore 18.00

ALAIN ESCALLE //
DIGITAL TALES / RACCONTI ANIMATI

courtesy by A. Escalle

Lecture & Videoantologia d'Autore

ALAIN ESCALLE, Paris è uno degli artisti più famosi a livello internazionale che ha privilegiato, nell'uso delle nuove tecnologie, un lavoro di ricerca visuale molto raffinata sull'immagine animata. Il suo intervento si concentra sulle nuove forme di narrazione digitale che prendono spunto dall'uso delle tecnologie e propongono nuovi piani di coinvolgimento estetico e narrativo. Ripercorre con il pubblico le tappe salienti del suo percorso professionale ed artistico, mostrando i suoi lavori e proponendo rari making of che svelano i segreti della sua arte.

Tra i video proposti un'inedito making of di LE CONTE DU MONDE FLOTTANT e in anteprima le immagini di un nuovo progetto dal titolo LE LIVRE DES MORTS.

Note biografiche Nato nel 1967 nel sud della Francia, Alain Escalle segue corsi d'arte applicata e audiovisiva dal 1983 al 1989. Realizzatore di immagini digitali e regista dal 1991, sviluppa e privilegia all'interno delle nuove tecnologie un lavoro di ricerca grafica e visuale sull'immagine animata. Ne nascono un'installazione video, *Le Radeau de la Méduse* per il Palais de Tokyo di Parigi e un primo cortometraggio, *D'après le naufrage*, vincitore del primo premio SCAM a Imagina 1994.

In seguito ai suoi numerosi viaggi in Giappone decide di approfondire la cultura orientale e di dar vita al cortometraggio

venerdì 22 giugno 2007

ore 18.00

Lecture sulle tappe salienti del percorso professionale e artistico. Presentazione di un'inedito making of di *Le Conte du Monde Flottant*. Anteprima di un nuovo progetto. Proiezione dell'antologia completa delle opere.

Introduzione

a cura di Maria Grazia Mattei

In chiusura della Lecture di Alain Escalle verrà proiettata un'antologia completa dell'artista.

onirico *Le Conte du Monde Flottant* (Grand Prix Imagina 2002 e preselezione ai Césars 2003 del cinema francese), visione apocalittica occidentale della storia del Giappone e della bomba d'Hiroshima.

Ha ultimamente realizzato il film *L'âme et la pierre* in digitale, „affresco“ esposto dall'autunno 2001 sui muri del Grand Réfectoire de l'Abbaye Royale di Fontevraud. Escalle lavora sia in Francia che all'estero, in particolare in Giappone dove ha seguito la regia di molti spot pubblicitari innovativi.

La sua ricerca all'interno del cinema tradizionale e d'animazione lo ha condotto a collaborare negli ultimi dieci anni con diversi registi su differenti progetti pubblicitari e di comunicazione, come la serie di spot NTT group, *Mirage illimité* (in co-regia con Maurice Benayoun, primo premio a Imagina 1992), *Cites antérieures*, *Bruges* e *A viagem*. Ha preso parte anche a progetti televisivi (*La nuit cyber*, Canal +), a corti e lungometraggi di fiction e a film di creazione, alternandoli alla sua personale attività di regia di film e installazioni, trasmessi anche su ARTE e Canal +.

Escalle ha ottenuto diversi premi all'interno di festival internazionali quali FCMM, Imagina, Nicograph, Ars Electronica, Monitors Award, e Festival del Cinema di Locarno.



CLAUDIO PRATI & ARIELLA VIDACH //
DANXY MUSIC / DANZA INTERATTIVA

courtesy by A.i.E.P.

Lecture & Performance

A.i.E.P. AVVENTURE IN ELICOTTERO PRODOTTI, Lugano

Claudio Prati e Ariella Vidach presentano con il supporto di proiezioni video, le tappe più significative della sperimentazione che da anni contraddistingue il loro lavoro: l'uso e lo sviluppo di strumenti interattivi applicati alla composizione coreografica. La lecture propone l'analisi e l'approfondimento delle modalità interattive definite dalle diverse tecnologie utilizzate nella realizzazione di spettacoli. Definiti gli aspetti che contraddistinguono le produzioni d'arte interattiva e le principali tecnologie utilizzate nella danza e nelle altre arti performative, verranno esposti gli obiettivi della ricerca e lo stato attuale della sperimentazione della compagnia A.i.E.P.

In particolare, verranno analizzati i contenuti specifici delle varie produzioni, il funzionamento dei software utilizzati, le modalità di interazione delle coreografie, le interfacce, i criteri di indagine e le problematiche legate alla creazione di performance che utilizzano i media digitali che immergono il corpo in realtà artificiali.

Parte integrante della lecture è la performance di danza interattiva *Danxy Music*, incentrata sulla possibile relazione tra la danzatrice e il sistema interattivo INCROM-AUXY. Questo dispositivo, appositamente creato per lo spettacolo, permette di mixare file audio attraverso la lettura di sei colori che indossati dall'interprete stabiliscono, oltre alla qualità dei suoni, la durata e la complessità compositiva. La danzatrice diventa "compositore" in tempo reale di frammenti sonori che vengono assemblati ed elaborati dal movimento e dalla coreografia.

giovedì 19 luglio 2007

ore 20.30

Lecture con il supporto di proiezioni video delle tappe più significative della sperimentazione che da anni contraddistingue il loro lavoro: l'uso e lo sviluppo di strumenti interattivi applicati alla composizione coreografica.

Introduzione

a cura di Maria Grazia Mattei

Note biografiche Associazione Culturale Ariella Vidach - A.i.E.P - Avventure in Elicottero Prodotti nasce come gruppo di ricerca e di sperimentazione interdisciplinare per la produzione di arti visive multimediali. Le finalità dell'associazione sono quelle di produrre spettacoli e performance basati sull'interazione delle arti con i nuovi linguaggi tecnologici, ponendo particolare attenzione alla danza. Dal 1988 ad oggi il gruppo ha prodotto una decina di spettacoli, ha realizzato mostre sull'arte interattiva e la computer grafica, ha partecipato a numerosi festival e rassegne di videodanza.

La produzione di spettacoli è andata di pari passo con l'esplorazione di nuove tecnologie elettroniche in un crescendo sempre più sofisticato che muove dal video al computer fino ai più recenti lavori con sistemi interattivi, in relazione al corpo, alla danza e al movimento. Tra gli spettacoli ricordiamo: EXP (1996) sistema di realtà virtuale (Mandala System), DAiMOCO (1999) sistema di motion capture (Pohlemus Star Track) e OPUS#1 (2001) sistema interattivo AiEP (BigEye-Max/msp-MM Director), MO-DE (2003) Interactive Motion Detection, DANXY MUSIC (2005) e ID Interactive Dance Performance (2006).

un progetto di: Ariella Vidach e Claudio Prati / coreografia e danza: Ariella Vidach / sound design: Rene Desalmand / motion detection software: INCROM Orf Quarenghi / interactive audio software: AUXY Riccardo Mazza / allestimento scenico: Claudio Prati / tecnico computer: Gabriele Rescigno / luci: AiEP

TAMAS WALICZKY //
ADVENTURES FOR EYES / PERCORSI VISUALI



1.4 2.8 4 5.6 8 11

courtesy by T. Waliczky

Lecture & Videoantologia d'Autore

TAMAS WALICZKY, Budapest: “...Il lavoro col computer può essere una gioia, una scoperta particolarmente interessante, la fonte di esperienze irraggiungibili in altri modi. Se abbiamo già fatto un modello 3D con il computer e abbiamo avuto quell'esperienza mai vissuta fino ad ora: quella di esser riusciti a creare in maniera artificiale, una statua che ha un'estensione, una superficie, un volume, un colore, un assorbimento e una riflessione di luce in tutte le direzioni dello spazio; ci possiamo rendere conto che in tutti i sensi è PER NOI una vera a propria statua solo che, secondo le nostre idee tradizionali non esiste FISICAMENTE; allora possiamo accorgerci che spingendoci tanto lontano in un mondo tanto nuovo, insistere sui termini tradizionali è solamente una pignoleria...”

“...un'opera video può solo andare avanti o indietro. Per mezzo del computer invece i “quadri” possono essere proiettati in qualsiasi ordine e direzione. Fino a questo momento nessuno strumento ne è stato capace. Rendiamoci conto che siamo di fronte alla nuova proiezione tridimensionale e approfittiamo allora di questa nuova opportunità!”

venerdì 21 settembre 2007

ore 18.00

Tamas Waliczky affronta i temi dell'interattività applicata all'arte contemporanea attraverso la visione delle sue opere. L'artista presenterà il suo ultimo lavoro „Marionettes“ e le tappe salienti del suo percorso professionale.

Introduzione

a cura di Maria Grazia Mattei

In chiusura della Lecture di Tamas Waliczky e in replica viene proiettata un'antologica completa dell'artista:
Repliche // 24 – 28 Settembre 2007, h 8.30 – 18.30

“...La relazione tra spettatore e produttore deve ridefinirsi perché ci allontaniamo dal racconto tradizionale”.

Note biografiche Tamas Waliczky, nato nel 1959, è uno dei primi artisti digitali. Giovanissimo ha creato cartoni animati e fumetti (1968-74), poi ha imparato da autodidatta, a disegnare e dipingere e ha iniziato a lavorare con i computer nel 1983. È stato artista residente allo ZKM-Institute for Visual Media nel 1992 e poi membro dello staff di ricerca dell'Istituto (1993-97) prima di divenire professore ospite alla Hochschule der Bildenden Künste Saar, Saarbrücken nel 1997.

L'International Academy of Media Arts and Science (IAMAS) di Gifu, Giappone, ha scelto Waliczky come artista residente nel 1998/99. Le sue opere hanno vinto numerosi premi, tra cui il Golden Nica of Prix Ars Electronica (Linz, Austria), sono state esposte in varie mostre e festival in tutto il mondo e fanno parte di diverse collezioni pubbliche, tra cui il Centro Georges Pompidou a Parigi, la Collezione Oppenheimer a Bonn e la Scan Video Gallery di Tokyo.

ENNIO BERTRAND //
DIGITAL CONTEMPORARY / CONTEMPORANEO DIGITALE



courtesy by E. Bertrand

Lecture & Video

L'OPERA DI ENNIO BERTRAND “La trama che connette e a volte in modo impercettibile, tutti i lavori di Bertrand è il tempo. La sua continua frammentazione – quasi un ossimoro, l’instabilità della percezione del fluire degli istanti, le parcelle infinitesimali di tempo catturato per arrestarne l’inesorabile andare, l’elusiva collocazione spaziale del prima e del dopo richiedono a noi osservatori un attivo coinvolgimento nel dichiararci affannati partecipi o assenti. Nei lavori “di progressione instabile” di luci in perenne e fluido apparire lo sbriciolamento temporale è un background che impregna anche opere ambigualmente figurative come i Cieli: preziosi, precisi, maniacali velluti trapuntati di LEDs, pannelli da comporre a piacere per un cielo quasi infinito.

Oppure riproduzioni fantastiche di natura come “Poppies”, vetri serigrafati d’argento, solchi elettrici per terreni su cui crescono gli steli sintetici di Papaveri rossi digitali. E poi percorsi di punti luminosi in lieve perenne andare incerti e ambigui sulla direzione. L’interattività: la reazione di un sistema animato e complesso a un nostro gesto come ce la impone la consuetudine del computer, compare con un lavoro sonoro nel 1992 in cui l’ombra dell’osservatore proiettata sull’installazione faceva reagire alcune decine di altoparlanti che emettevano ognuno un suono. Nel percorso di Ennio Bertrand il tema dell’ombra e in questo caso della sua persistenza ricompare nel 1995 in occasione del 50° anniversario della catastrofe di Hiroshima e Nagasaki dove ombre di persone uccise dall’esplosione sono rimaste su alcuni muri delle città giapponesi a segnare la presenza della quotidianità umana. Questo tragico effetto fotografico era ri-

venerdì 12 ottobre 2007

ore 20.30

L’artista racconta la sua ricerca e la creazione di nuovi linguaggi con proiezioni delle sue opere e i relativi backstage; il pubblico vive un’esperienza interattiva attraverso la fruizione della sua installazione „Sucker Today“. A seguire presenterà l’opera interattiva creata con gli studenti della Scuola ZeLIG.

Con la partecipazione della Scuola di Cinema, Documentario e Nuovi media ZeLIG di Bolzano

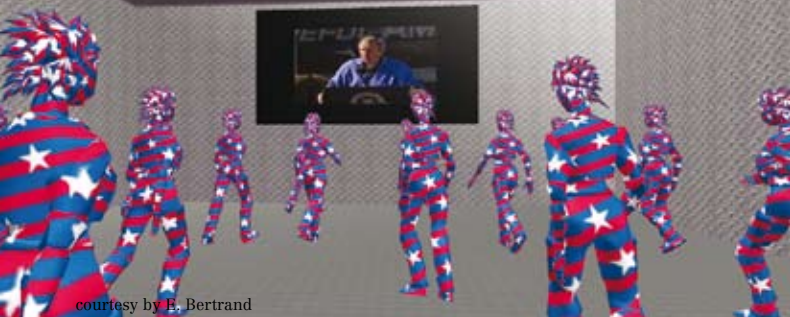
Proiezione dell’antologica completa:

Repliche // 15 – 19 Ottobre 2007, h 8.30 – 18.30

costruito con tecnologie digitali con computer e telecamera per le ombre lasciate, senza rischi mortali, dai visitatori.

Note biografiche Ennio Bertrand vive a Milano e lavora impiegando immagini e tecnologie digitali per le sue realizzazioni. Le sue opere ripropongono microscopici avvenimenti dilatati dalla loro ricostruzione e estrazione come in un laboratorio quando un solo micro-organismo, nell’oculare del microscopio, rappresenta tutta la vita possibile in quel momento sul vetrino di osservazione. Bertrand compone un micro-evento temporale all’interno di un fluire a volte indistinto di una quantità di informazioni e immagini che saturano le soglie della percezione. Solo con occhi nuovi per i nostri accadimenti quotidiani e con tempi elementari, come ridotti alla loro più piccola unità, è possibile rinfrescare i sensi, sanarli dalla sovrabbondanza che annulla per riscoprirsì attori di sè stessi. Così i Cieli, preziosi velluti trapuntati di minuscoli leds che si illuminano con ritmi minimali. Le sequenze di fotogrammi televisivi ricostruite in micro racconti di due, quattro, otto sequenze, che esplodono nello spazio con la forza di un tempo infinito nonostante provengano da pochi secondi di esistenza svanita da tempo dallo schermo. Le installazioni sonore interattive in cui ogni nostro movimento genera un suono percepibile solo quando ci muoviamo, dando prova di essere ancora presenti. O ancora la nostra immagine catturata e conservata nella memoria di un computer e proiettata per poco su un muro. È membro dell’Associazione Ars Technica fondata a Parigi nel 1988 e cofondatore del Comitato Arslab, arte scienza e nuovi media, dal 1996 a Torino.

ENNIO BERTRAND //
NARRATIVE LANDSCAPE / PAESSAGGIO NARRATIVO



courtesy by E. Bertrand

Workshop a cura di Ennio Bertrand

8 – 12 Ottobre 2007

ENNIO BERTRAND terrà un workshop dedicato alla narrazione non lineare presso la Scuola di Cinema, Documentario e Nuovi media ZeLIG di Bolzano. Il lavoro del workshop si focalizza sul tema della frammentazione delle informazioni (immagini suoni notizie), che già dagli ultimi decenni del secolo scorso, ha pervaso tutte le manifestazioni della nostra vita oltre che dell'arte. Il tempo non è più percepito nel suo lento fluire, ma come una serie di elementi destrutturati e accostati che accendono la nostra curiosità come un lampo fotografico e vengono consumati e bruciati immediatamente.

Il workshop, destinato a 30 partecipanti, propone la realizzazione di un paesaggio digitale 3D che conterrà materiali multimediali di vario tipo: fotografie, video, audio o testo. A partire da un tema scelto, gli studenti svilupperanno un'opera di narrazione non lineare per ricomporre un senso nuovo che utilizza la casualità del divenire, la ricontestualizzazione delle informazioni - o rimediazione - un nuovo linguaggio espressivo. Per la realizzazione del paesaggio sarà utilizzato un software proprietario dedicato che permette la costruzione di architetture virtuali partendo da elementi semplici come piani di varie dimensioni e collocazioni. La fruizione del paesaggio interattivo sarà assolutamente libera e permetterà una narrazione continua e casuale a seconda dei movimenti del visitatore dentro la rappresentazione virtuale.

L'opera interattiva prodotta in collaborazione con la Scuola ZeLIG sarà esposta al pubblico in conclusione del workshop e del ciclo di incontri della terza edizione di Media.time.

ZeLIG Scuola di Cinema, Documentario e Nuovi media. Sono ormai diversi anni che ZeLIG ha inserito il termine „Nuovi Media“ come parte integrante del proprio nome; l'ha fatto quando questo termine indicava ancora qualcosa di futuro nel mondo della comunicazione e delle nuove tecnologie; l'ha fatto pensando che anche il film documentario poteva trovare nuove forme di espressione grazie a queste nuove tecnologie. Oggi le nuove tecnologie sono arrivate portando sicuramente grandi innovazioni nel mondo della comunicazione ma questi „Nuovi Media“ non hanno ancora trovato dei contenuti specifici, contenuti con un proprio linguaggio ed una propria forza estetica. Ben vengano quindi tutte quelle sperimentazioni, anche in forma artistica, che cercano nuove modi di espressione proprio in quell'universo digitale nel quale questi „Nuovi Media“ ci hanno lanciato.

Quale occasione migliore per la ZeLIG, di quella offerta dal CAB, attraverso il progetto Media.Time, di portare nella scuola, l'esperienza di un artista che ha trovato nel digitale e nei „Nuovi Media“ il proprio modo di raccontare e di vedere la realtà? L'occasione di un contatto tra il film documentario, con un inizio e una fine come lo conosciamo tutti e un modo di raccontare frammentato, non lineare, interattivo, come quello di Ennio Bertrand. Il suo seminario „Narrative Landscape“ è uno dei primi che i nuovi allievi della ZeLIG, appena all'inizio della propria formazione, si troveranno a frequentare. È un invito per vedere le cose da un punto di vista diverso e per trovare un proprio e personale modo di raccontarle.

ZeLIG è una delle poche istituzioni formative in Europa che offre una preparazione specifica nel campo del film documentario. La formazione dura tre anni, è a tempo pieno ed è trilingue (italiano, tedesco e inglese). Consente di specializzarsi in: ripresa – sviluppo progetto – montaggio. Oltre a ciò ZeLIG offre corsi periodici per professionisti, organizza convegni, dibattiti, rassegne cinematografiche ed è impegnata in importanti collaborazioni a livello internazionale. Tutto questo fa di ZeLIG un importante punto di incontro e di riferimento per tutti coloro che in Europa, ma non solo, si occupano di documentario.

MARIA GRAZIA MATTEI //
STORIA ED EVOLUZIONE DELL'ARTE DIGITALE

Lecture

A partire dai recenti sviluppi tecnologici, in particolare della rete, è possibile intuire un percorso culturale dove il concetto di interattività è sempre centrale e dove si sviluppa una prassi collaborativa che scardina definitivamente le vecchie regole di progettazione, creatività, di trasmissione e di fruizione.

MEDIA
.TIME

Prendendo spunto dalle opere presenti nell'Archivio del Centro Audiovisivi di Bolzano, dalle immagini sintetiche alle installazioni, attingendo ai molteplici scenari della cultura digitale, l'intervento si orientanta in particolare verso gli aspetti legati alla nascita e allo sviluppo delle immagini di sintesi, per arrivare alle nuove traiettorie dell'arte contemporanea.

Note biografiche Giornalista ed esperta di nuove tecnologie della comunicazione dal 1982, Maria Grazia Mattei fonda nel 1995 MGM Digital Communication, studio di ricerca e consulenza sui nuovi media, specializzato nell'ideazione e organizzazione di iniziative e servizi di comunicazione, di cui è Amministratore Unico. Nel 1999 ha curato la selezione delle opere video per la sezione New Media della Mediateca del Centro Audiovisivi di Bolzano. Ha progettato mostre, rassegne inter-

nazionali, festival e convegni sul rapporto tra arte e tecnologia, sul Cinema e TV Digitale e sui nuovi scenari mediatici e della comunicazione, tra cui Meet the Media Guru, Iparty (2005), Materiale/immateriale (2003) La Fabbrica dell' Immaginario (2001); Virtual Set (1996, 53a Biennale Cinema, Venezia); Opera Totale (1995-2002, Centro Culturale Candiani, Venezia) Oltre il Villaggio Globale (1995, Triennale, Milano); Mondi Virtuali (1990, Palazzo Fortuny, Venezia); Network Planetario (1986, Biennale Arti Visive, Venezia). Collabora con varie istituzioni fra cui Camera di Commercio di Milano, SMAU, IBTS. Collabora con il Domenicale de Il Sole 24 Ore. Come autore ha firmato programmi televisivi sulla comunicazione e le nuove tecnologie digitali per TVSI, RAI1 e RAI3. Ha fondato a Milano il Chapter italiano di ACM SIGGRAPH, l'associazione internazionale che organizza l'omonima fiera negli USA.

REPLICHE //
TAMAS WALICZKY

Repliche // 24 – 28 Settembre 2007, h 8.30 – 18.30

COMPUTER MOBILES (HUMAN MOTIONS), 1986-88, 7'
PICTURES, 1988, 4'55"
IS THERE ANY ROOM FOR ME HERE?, 1988, 3'44"
MEMORY OF MOHOLY-NAGY, 1990, 4'35"
CONVERSATION, 1990, 6'
STUDIES FOR THE GARDEN, 1992, 4'24 "
THE GARDEN (21ST CENTURY AMATEUR FILM), 1992, 4'27"
DER WALD, 1993, 4'54"
THE FOREST, 1993, 3'
THE WAY, 1994, 2' 41"
LANDSCAPE, 1997, 3 ' 2"
SCULPTURES, 1997, 12'
FOCUS, 1998, 7'
THE FISHERMAN AND HIS WIFE (EXCERPT), 2000, 7'
ANSICHTSKARTE/PSEUDO-PERSPECTIVE STUDY, 2002, 2'
AMPHORA/NUDE STUDY, 2002, 1'
ANNAMARIA'S MOTION IN TIME, 2002, 3'
CHILDREN'S GAME, 2002, 2'
ANIMATION NUMBER SEVEN, 2003, 2'
SELF-PORTRAIT, 2005, 1'
MARIONETTES, 2006, 7'11"

REPLICHE //
ENNIO BERTRAND

Repliche // 15 – 19 Ottobre 2007, h 8.30 – 18.30

PHOTOGRAPHY

N° REF. ARCHIVIO

01 PH_010_LADY 1, 1998; 02 PH_015_STRADA, 1998
03 PH_017_VIETCONG, 1998; 04 PH_019_MACHINE POUR EFFACER, 1998;
05 PH_020_PROJET DE PAIX PERPÉTUELLE, 1998;
06 PH_024_CLIO, 1999; 07 PH_044_PIETÀ, 1999
08 PH_054_OCALAN #2, 1999; 09 PH_061_TAKEOFF, 2000
10 PH_065_BLACKOUT, 2000; 11 PH_073B_BAMBINA, 2000
12 PH_073C_FRAME OF MIND, 2001; 13 PH_078_GO_05, 2001
14 PH_079_GO_06, 2001; 15 PH_092_LOOK, 2001
16 PH_095_CRACKER, 2003; 17 PH_098_SALLY, 2003
18 PH_099_CHERRY, 2003; 19 PH_109_THAT'S THE FLIGHT, 2004
20 PH_110_MEGA SICK, 2004

DIGITAL LIGHT

01 CONSTELLATION.MPG; 02 YELLOWREDASINCHRONOUS.MPG;
03 LAIOGGIADIMARTE.MPG; 04 PERCORSI1989_2006.MPG;
05 FLAGS_1988.MPG; 06 CIELITUTTI.MPG;
07 CIELOLIMONISHORT.MPG; 08 08_CIELODIGITALE_NEWREC_2006.MPG
09 CIELOGEMINI_NEWREC_2006.MPG; 10 POPPIES_NEWREC_2006.MPG

INTERACTIVE

01 13_LUXSONET.MPG; 02 14_MEMORYSURFACE.MPG
03 17_UNDERATTACK.MPG; 04 18_ONAIR.MPG
05 19_LIPSTICKJOYSTICK.MPG; 06 20_SUCKERTODAY.MPG
07 21_VOCETERRA.MPG; 08 22_SWIMMINGOUNDS.MPG

VIDEO

01 23_QUADRANIMATI.MPG; 02 25_SEPTEMBER_11.MPG
03 26_DVD_GUANTANAMERA.MPG (VERSIONE ABBREVIATA)
04 27_STORIAGRECIASOTTOTITOL.MPG (VERSIONE ABBREVIATA)
05 28_SLOWEMOTION_MIN.MPG

SCULPTURE

29_HIPPOGRAPHO.MPG
30_VENERE_SHORT_PRES.MPG (VERSIONE ABBREVIATA)

www.provincia.bz.it/mediatime

Ente promotore

Provincia autonoma di Bolzano Alto Adige
Ripartizione Cultura italiana
Ufficio Educazione permanente,
biblioteche e audiovisivi

Organizzazione

Centro Audiovisivi Bolzano
Via Cappuccini 28 – 39100 Bolzano
T 0471 300852 – F 0471 303399
<http://www.provincia.bz.it/audiovisivi>

Ideazione e coordinamento

Romy Vallazza T 0471 303393
e-mail: romy.vallazza@provincia.bz.it

Segreteria e contabilità

Barbara Zampieri T 0471 327547

Mediateca

Beatrice Demattè T 0471 303396
Silvia Menaldo T 0471 303397
Mirca Vedovelli T 0471 327546

Mediatime 03

a cura di: Maria Grazia Mattei
MGM Digital Communication
via Vivaio 23 / 20122 Milano
T 02 798760 / F 02 798701

Progetto grafico e comunicazione

Lupo & Burtscher, Bolzano

MEDIA
TIME



foto copertina: courtesy by A.i.E.P.

AUTONOME PROVINZ BOZEN - SÜDTIROL

Italienische Kultur



PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO - ALTO ADIGE

Cultura Italiana