

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti Milano,  
ISIA di Firenze  
Accademia di Belle Arti di Carrara  
presentano

## **Dai Media ai Moist Media, i nuovi scenari della Technoetica**



### **RESEARCHING THE FUTURE: ASPECTS OF ART AND TECHNOETICS 2007 / RICERCA E FUTURO: ARTE, TECNOLOGIA E COSCIENZA. SCENARI DELL'ARTE TECHNOETICA 2007**

Congresso di Ricerca dal 7/12/2007 al 9/12/2007

Presso il Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci Viale della Repubblica, 277 - 59100  
Prato – Italia

A cura di:

Francesco Monico  
(Coordinatore della Scuola di Media Design - NABA)  
Tommaso Tozzi  
(Coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie  
dell'Arte - Accademia di Belle Arti di Carrara)  
Giuseppe Furlanis  
(Professore Basic Design ISIA Firenze)

Promotori & sponsor: MUR, Ministero Università e Ricerca, Nuova Accademia di Belle Arti  
Milano - NABA, ISIA Firenze, Accademia di Belle Arti di Carrara, CCCS - Centro di Cultura  
Contemporanea Strozzi - Fondazione Palazzo Strozzi

Keywords: Moistmedia, Arte Telematica, Audio Art, Computer Art, Digital Art, Arte  
Elettronica, Arte Generativa, Artivismo, Hacker Art, Arte Interattiva, Internet Art, Media  
Technology Art, Performance Art, Robotic Art, Software Art, Sound Art, Video Arte, Video  
Game Art, Cybernation, Technoetics, Enteogenesi, BioArte, DnaArt, Semilife,...

Il 7, 8, 9 Dicembre per tutti gli interessati all'Arte Telematica, Audio Art, Computer Art,  
Digital Art, Arte Elettronica, Arte Generativa, Artivismo, Hacker Art, Arte Interattiva,  
Internet Art, Media Technology Art, Performance Art, Robotic Art, Software Art, Sound Art,  
Video Arte, Video Game Art, Bioart e ai rapporti, oggi centrali tra Arte, Tecnologia e  
Scienza ci sarà la possibilità di partecipare al congresso di ricerca che il gruppo di artisti-  
ricercatori del Planetary Collegium darà vita presso il Centro per l'Arte Contemporanea  
Luigi Pecci a Prato. Durante questo congresso saranno presenti artisti e ricercatori di oltre  
10 nazionalità differenti che presentando le loro ricerche e opere artistiche esploreranno la  
nuova posizione dell'uomo nel mondo delle reti e dei processi: sia di quelli dry, tecnologici,

che quelli wet, umidi e biologici.

Il Planetary Collegium è un programma di ricerca dottorale che ha già diplomato alcuni tra i maggiori artisti contemporanei come Edoardo Kac, Peter Anders, Joseph Nevchatal, Jill Scott, Bill Seaman, Christa Sommerer, Victoria Vesna, Elisa Giaccardi ... e che sviluppa una fra le più interessanti ricerche del dibattito contemporaneo tra arte e scienza, rappresentazione e metodo.

Il Planetary Collegium è rappresentato dal CAiiA, Center for Advanced Inquiry of Integrative Arts, diretto da Roy Ascott, professore e artista di fama internazionale, e dal nodo italiano dello stesso denominato M-Node, ovvero il gruppo di ricercatori PhD che sta lavorando sotto la direzione di Francesco Monico e Antonio Caronia.

A questa organizzazione di ricerca si affianca nell'evento l'Istituto per il design e la comunicazione ISIA di Firenze, l'Accademia di Belle Arti di Carrara e la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano.

Nella prestigiosa cornice del Museo Pecci più di una dozzina di acclamati artisti-ricercatori saranno presenti contemporaneamente in Italia:

- **Roy Ascott**, definito da Frank Popper come la figura più eminente delle arti telematiche e uno dei maggiori interpreti del dibattito arte-scienza, Cattedra di Technoetica all'Università di Plymouth, Professore di Media Design all'Università di California Los Angeles (UCLA), Senior Dean del San Francisco Art Institute, Usa, Professore di Teorie della Comunicazione all'Università delle Arti Applicate di Vienna, Austria, Presidente dell'Ontario Museo d'Arte, Canada. E' stato curatore della Biennale d'arte di Venezia, del Media Ars Electronica festival di Linz (Austria), V2 (Olanda) e altri festival d'arte internazionali;
- **Mike Philips**, Direttore del I-Dat, Centro di Interaction Design e Arte dell'Università di Plymouth;
- **Derrick de Kerckhove**, Direttore del Programma McLuhan in Cultura e Tecnologia dell'Università di Toronto;
- **Michael Punt**, Cattedra di Arte e Tecnologia, Direttore editoriale della prestigiosa rivista su arte-scienza Leonardo Reviews;
- **Laura Beloff** (Finlandia), artista internazionalmente riconosciuta che lavora sulle mutazioni tecnologiche del corpo attraverso la moda;
- **Elif Ayter** (Turchia), Condirettrice del dipartimento di Grafica Interattiva dell'università Sabancı di Istanbul, promotrice di una ricerca artistica sulle nuove forme di collaborazione della didattica ipertestuale e mediata dalle reti telematiche;
- **Isabelle Choiniere** (Canada), Direttrice della compagnia di danza Les Corps Indice;
- **David McConville** (Usa), Direttore di Noosphere, esperto di visualizzazioni per teatri immersivi;
- **Nicolas Reeves** (Canada), Direttore Scientifico del prestigioso centro di ricerca Arte, media e tecnologia Hexagram di Montreal;
- **Natasha Vita-More**, (Usa), Presidente del Extropy Institute, autrice del manifesto Post-Umano;
- **Wolfgang Fiel** (Austria), architetto-artista che sviluppa una ricerca su un modello di strutturalismo autogenerante;
- **Sana Murrani** (Iraq), architetto-artista che ricerca modelli di architettura stigmergica autoevolvente;
- **Semi Ryu** (Korea), artista che esplora la rappresentazione mistica dei

- personaggi modellati in animazione e della tradizione dei pupazzi coreani;
- **Francesco Monico**, Direttore PhD M-Node, fondatore e coordinatore della Scuola di Media Design della Nuova Accademia di Belle Arti Milano, impegnato in una ricerca sul metodo sincretico e sulla technopoetica,;
- **Antonio Caronia**, uno dei massimi esperti di relazioni tra tecnologia, corpo e pensiero, docente di Estetica e Media NABA, Antropologia della Tecnica Brera, Direttore Scientifico PhD M-Node;
- **Pierluigi Capucci**, si occupa di linguaggi e tecniche di rappresentazione e comunicazione, di processi sinestetici e polisensoriali nella comunicazione e nell'arte, e del ruolo cognitivo dei modelli;
- **Tommaso Tozzi**, autore di Hacker Art BBS, ideatore del primo netstrike mondiale, membro co-fondatore del newsgroup Cyberpunk e della rete Cybernet e ideatore di wikiartpedia, coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara e docente dell'Universita' di Firenze;
- **Massimo Cittadini, Stefano Sansavini, S..., Domenico Quaranta, Franco "Bifo" Berardi.**

Saranno presenti ben 10 nazionalità differenti che, assieme ai rappresentanti italiani, daranno vita a un congresso di ricerca di tre giorni a Prato in cui ogni relatore esporrà le linee essenziali del proprio lavoro. Tale incontro rappresenterà un importante confronto tra l'esperienza internazionale e quella italiana.

La scelta della sede del Museo Pecci non è casuale, sia per la sua rilevanza artistico-culturale, sia per la sua strategica localizzazione, equidistante dalle istituzioni d'arte che lavorano sui media, sull'arte telematica e sulle nuove tecnologie.

Per tutto questo il Convegno RESEARCHING THE FUTURE: ASPECTS OF ART AND TECHNOETICS 2007 / RICERCA E FUTURO: ARTE, TECNOLOGIA E COSCIENZA. SCENARI DELL'ARTE TECHNOETICA 2007 rappresenta un'importante opportunità per confrontare e allineare l'esperienza italiana sulla ricerca technoetica e sulle forme artistiche ad essa correlate, con le più quotate esperienze internazionali.

Keywords. Moistmedia, Arte Telematica, Audio Art, Computer Art, Digital Art, Arte Elettronica, Arte Generativa, Artivismo, Hacker Art, Arte Interattiva, Internet Art, Media Technology Art, Performance Art, Robotic Art, Software Art, Sound Art, Video Arte, Video Game Art, Cybernation, Technoetics, Enteogenesi, BioArte, DnaArt, Semilife ...

Il programma del congresso può essere soggetto a variazioni si prega di consultare:  
[http://www.m-node.com/mnode\\_researchingthefuture2007.html](http://www.m-node.com/mnode_researchingthefuture2007.html)

chi, cosa, come , quando, perché

"Il terzo millennio vede un'accelerazione verso le applicazioni delle tecnologie al corpo in maniera così marcata e decisa che ormai si può parlare di vera e propria ibridazione. La tecnologia è dentro ogni aspetto della nostra vita e scandisce la nostra mutazione e il nostro 'essere al mondo'. L'inizio del terzo millennio è segnato dal concetto di Post-Biologico, in questa situazione due tendenze si scontrano: la de-materializzazione, definita Dry, prodotta dai sistemi telematici, e la re-materializzazione, definita Wet, prodotta dai processi biologici. Le due tendenze si scontrano e si ibridano in una ibridazione che

realizza i Moist Media ovvero le emulsioni metaforiche che definiscono una nuova mente e delle nuove forme emergenti. Queste nuove menti e nuove forme definiranno, prima metaforicamente poi concretamente, una Cultura Post-Biologica compiuta." (Da Quaderno di Comunicazione, Le Variazioni grandi, la variazione technoetica, Meltemi, Gennaio 2008)

2) *Quali le finalità del convegno?*

RESEARCHING THE FUTURE 2007 prosegue il cammino iniziato con RTF06, è un congresso di ricerca in cui gli artisti, professori, ricercatori PhD del Planetary Collegium, [www.planetary-collegium.net](http://www.planetary-collegium.net), divisi nei nodi del CAiiA e del M-Node e ricercatori e artisti, impegnati in un'ottica sincretica di ibridazione dell'esperienza artistica con l'esperienza di ricerca scientifica, fanno il punto sulle proprie ricerche, topiche e questioni. L'incontro si pone come vero e proprio simposio in cui a una presentazione di venti minuti segue l'inserimento del soggetto e del suo prodotto in un network internazionale di discussione di topiche quali Moistmedia, Arte Telematica, Arte Elettronica, Cybernation, Enteogenesi, BioArte, Semilife e la technoetica. Il termine è una unione tra Techné e noetikos: Tecnoetica è quella speculazione che concerne l'impatto della tecnologia sui processi della coscienza. La tecnologia può essere telematica, digitale, genetica, vegetale, moist (letteralmente emulsionata), linguistica. Le tecnologie oggi disponibili hanno un impatto sulla coscienza e si sono trasformate nel substrato dell'arte del terzo millennio, in particolare le tecnologie più interessanti si definiscono nell'incrocio tra telematica, biotecnologia, nanotecnologie, e informano il processo degli artisti, dei progettisti, dei performers, degli architetti. La definizione estetica del suddetto paradigma tecnologico contemporaneo sarà technoetica, cioè una fusione di che cosa conosciamo e possiamo ancora indagare sulla coscienza (noetikos) con ciò che possiamo fare e finalmente realizzeremo attraverso la tecnologia.