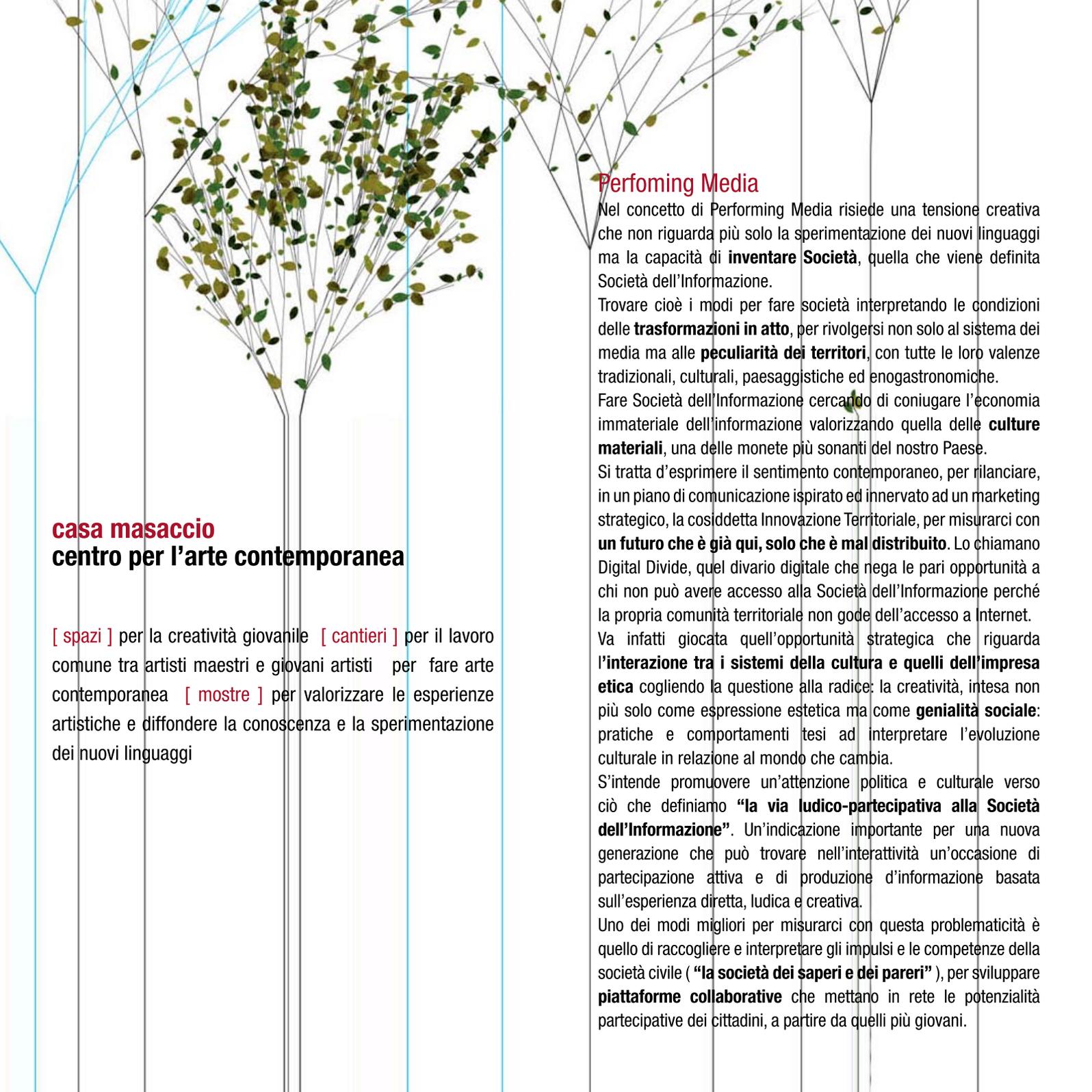




PerformingMediaLab

Laboratorio sull'uso sociale  
e creativo dei nuovi media





## **casa masaccio** **centro per l'arte contemporanea**

[ spazi ] per la creatività giovanile [ cantieri ] per il lavoro comune tra artisti maestri e giovani artisti per fare arte contemporanea [ mostre ] per valorizzare le esperienze artistiche e diffondere la conoscenza e la sperimentazione dei nuovi linguaggi

## **Performing Media**

Nel concetto di Performing Media risiede una tensione creativa che non riguarda più solo la sperimentazione dei nuovi linguaggi ma la capacità di **inventare Società**, quella che viene definita Società dell'Informazione.

Trovare cioè i modi per fare società interpretando le condizioni delle **trasformazioni in atto**, per rivolgersi non solo al sistema dei media ma alle **peculiarità dei territori**, con tutte le loro valenze tradizionali, culturali, paesaggistiche ed enogastronomiche.

Fare Società dell'Informazione cercando di coniugare l'economia immateriale dell'informazione valorizzando quella delle **culture materiali**, una delle monete più sonanti del nostro Paese.

Si tratta d'esprimere il sentimento contemporaneo, per rilanciare, in un piano di comunicazione ispirato ed innervato ad un marketing strategico, la cosiddetta Innovazione Territoriale, per misurarci con **un futuro che è già qui, solo che è mal distribuito**. Lo chiamano Digital Divide, quel divario digitale che nega le pari opportunità a chi non può avere accesso alla Società dell'Informazione perché la propria comunità territoriale non gode dell'accesso a Internet.

Va infatti giocata quell'opportunità strategica che riguarda **l'interazione tra i sistemi della cultura e quelli dell'impresa etica** cogliendo la questione alla radice: la creatività, intesa non più solo come espressione estetica ma come **genialità sociale**: pratiche e comportamenti tesi ad interpretare l'evoluzione culturale in relazione al mondo che cambia.

S'intende promuovere un'attenzione politica e culturale verso ciò che definiamo "**la via ludico-partecipativa alla Società dell'Informazione**". Un'indicazione importante per una nuova generazione che può trovare nell'interattività un'occasione di partecipazione attiva e di produzione d'informazione basata sull'esperienza diretta, ludica e creativa.

Uno dei modi migliori per misurarci con questa problematicità è quello di raccogliere e interpretare gli impulsi e le competenze della società civile ("**la società dei saperi e dei pareri**"), per sviluppare **piattaforme collaborative** che mettano in rete le potenzialità partecipative dei cittadini, a partire da quelli più giovani.

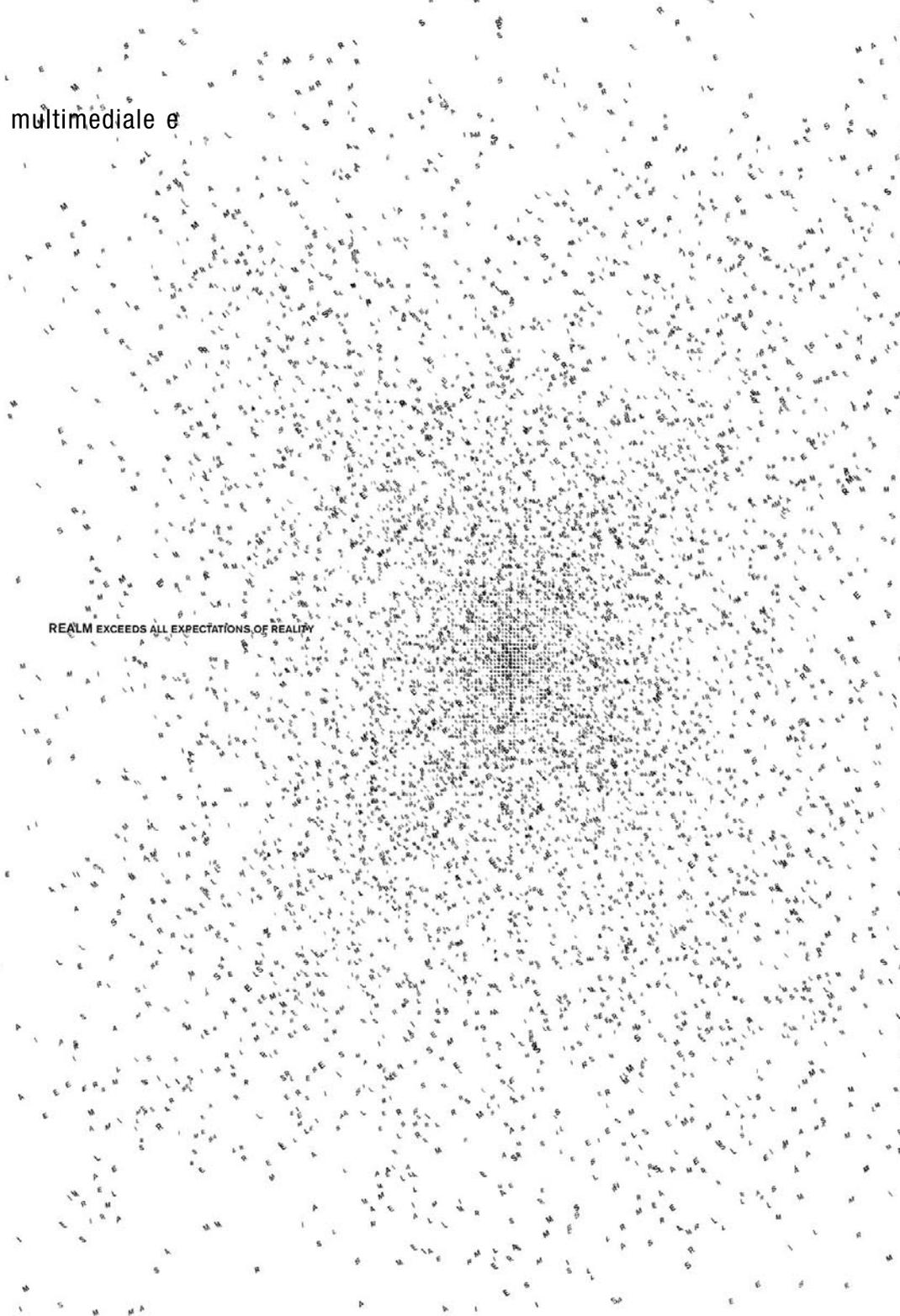
## Performing Media

azione culturale, comunicazione multimediale e  
innovazione territoriale.

Un laboratorio sull'uso  
sociale e creativo dei nuovi  
media, un' occasione di  
partecipazione attiva e di  
produzione d'informazione  
basata sull'esperienza  
diretta, ludica e creativa.

Un cantiere di cittadinanza  
creativa dove la creatività  
viene intesa non più solo  
come espressione estetica  
ma come comportamento  
teso ad interpretare  
l'evoluzione culturale in  
relazione al mondo che  
cambia.

REALM EXCEEDS ALL EXPECTATIONS OF REALITY



## BANDO DI CONCORSO

### Performing Media Lab

Cantiere sull'uso sociale e creativo dei nuovi media

Casa Masaccio - San Giovanni Valdarno, 25 ottobre - 13 dicembre 2007

Performing Media Lab è un progetto promosso da:

**Regione Toscana – TRA ART / Porto Franco**

e un'azione prevista dal **Cantiere per la cultura contemporanea della Provincia di Arezzo**

realizzato dal **Comune di San Giovanni Valdarno**

Ideato e prodotto da: casa masaccio contemporanea, a cura di:

**Carlo Infante e Fausto Forte**

#### Presentazione

Performing Media Lab: azione culturale, comunicazione multimediale e innovazione territoriale.

Un cantiere di cittadinanza creativa dove la creatività viene intesa non più solo come espressione estetica ma come comportamento teso ad interpretare l'evoluzione culturale in relazione al mondo che cambia.

Scopo del cantiere sarà la creazione di un gruppo di lavoro e lo sviluppo di una piattaforma di social networking rivolta alla promozione e all'auto-organizzazione delle risorse culturali e dell'iniziativa sociale del territorio. E' previsto un evento performativo finale per la notte del 13 Dicembre '07 ("Santa Lucia degli Ascolti e delle Visioni"). Il Performing Media Lab è ideato e diretto da Carlo Infante, libero docente di Performing Media. La presentazione, l'inaugurazione e alcuni incontri del cantiere si svolgeranno nell'ambito del Festival della Creatività a Firenze il 25 e il 26 ottobre 2007.

#### Workshop e laboratori ludico-partecipativi

1. Format Post-telesivi, videoblog, User Generated Content, Interactive Media. Le forme della comunicazione nella società delle reti. Radio Web, Podcast, Web Tv, Satellite, IPTV.
2. Dalle pratiche d'arte dello spettatore in rete al social tagging
3. Geoblog e matrix code. Soluzioni per mettere in relazione reti e territorio.
4. L'interaction design per la progettazione di installazioni e ambienti interattivi.
5. La drammaturgia dell'interattività. Azioni di performing media. Analisi del modello teatrale di azione radioguidata della Koinè.
6. Strategie di social networking per la promozione delle risorse culturali del territorio.

#### obiettivi

Il cantiere si sviluppa come processo creativo attraverso la condivisione di competenze differenti.

Il cantiere è una azione laboratoriale tesa a formare un gruppo di lavoro sull'uso sociale e creativo dei nuovi media. Il cantiere prevede lo sviluppo di una piattaforma di social networking rivolta alla promozione

e all'autorganizzazione delle risorse culturali e dell'iniziativa sociale del territorio. Il cantiere tende alla progettazione di nuovi format di iniziativa culturale, dalla gestione di ambienti per l'ascolto e la visione di repertori audiovisivi, alla produzione di eventi di Performing Media che sappiano interpretare le peculiarità del territorio.

#### Destinatari/ Bando

Il cantiere si rivolge a persone attive nelle seguenti discipline:

arte, comunicazione, media, video, teatro, scienze sociali, intercultura residenti in Toscana.

Il bando prevede la selezione di un massimo di 20 partecipanti.

#### Requisiti

Attività documentata negli ambiti delle discipline afferenti il cantiere, rilevabili da curriculum. Costituirà titolo preferenziale ma non esclusivo la residenza del candidato nell'area del Valdarno e della Provincia di Arezzo.

#### Scadenze e modalità

La domanda di partecipazione, dovrà pervenire entro e non oltre le ore 12 del giorno 16.10.2007

La domanda dovrà essere inoltrata all'indirizzo e-mail :  
casamasacciosgv@val.it

La domanda di partecipazione dovrà essere presentata sotto forma di Curriculum Vitae Formato Europeo, scaricabile all'indirizzo: [www.comune.san-giovanni-valdarno.ar.it](http://www.comune.san-giovanni-valdarno.ar.it) bandi, cultura o su [www.casamasaccio.it](http://www.casamasaccio.it). Il bando e la domanda di partecipazione potranno essere richiesti a [casamasacciosgv@val.it](mailto:casamasacciosgv@val.it)

La selezione dei candidati avverrà in base ad una valutazione dei Curriculum Vitae

#### Dettagli e caratteristiche dello svolgimento del cantiere

Il cantiere si svolgerà dal 25 ottobre al 13 dicembre 2007. La partecipazione al cantiere è gratuita. E' richiesta la disponibilità di una propria video camera digitale, anche con caratteristiche amatoriali e di un computer portatile PC o Mac (possibilmente con accesso wi-fi) con software di base per editing video.

Le produzioni e i contenuti elaborati, le potenzialità del cross-media sperimentato durante il cantiere, saranno presentati in iniziative ed azioni performative di fine cantiere ed esposte in una mostra in Casa Masaccio. La richiesta di partecipazione implica l'accettazione di quanto contenuto nel bando e il consenso alla libera riproduzione e diffusione dei materiali prodotti.

#### Privacy

La partecipazione alla selezione implica il consenso al trattamento dei dati personali per le sole finalità legate allo svolgimento dei laboratori. Titolare del trattamento dei dati è Comune di San Giovanni Valdarno, Assessorato alla Cultura, Corso Italia 105 – 52027 San Giovanni Valdarno (Ar) a cui ci si potrà riferire per far valere i diritti degli interessati ai sensi dell'art. 7 D.lgs. 196/03. Il Comune di San Giovanni Valdarno diffonderà i dati raccolti esclusivamente agli enti e alle organizzazioni aderenti al progetto per le sole finalità legate allo svolgimento del laboratorio.

# Performing Media Lab

Laboratorio sull'uso sociale e creativo dei nuovi media

A cura di Carlo Infante

Promosso da casa masaccio contemporanea

San Giovanni Valdarno

**Casa Masaccio 25 ottobre - 13 dicembre 2007**

## OBIETTIVI

- Formazione di un gruppo di lavoro sulla creatività sociale multimediale.
- Sviluppo di una piattaforma di social networking rivolta alla promozione e all'auto-organizzazione delle risorse culturali e dell'iniziativa sociale nel territorio.
- Progettazione e produzione di un evento finale di Performing Media per il 13 dicembre 2007 ("Santa Lucia delle Visioni e degli Ascolti").

## Conferenza introduttiva

### Performing Media

Dal videoteatro all'interaction design

a cura di Carlo Infante [www.performingmedia.org](http://www.performingmedia.org)

Incontro pubblico nell'ambito del Festival della Creatività, Firenze, Fortezza da Basso, Teatrino Lorenese, il **25 ottobre 2007, ore 16**

Navigazione guidata nel cd rom "E.Motion. Movimenti elettronici" con estratti video di Stelarc, Marce Lì Antunez Roca de la Fura dels Baus, Ariella Vidach, Studio Azzurro, Knowbotic Research e molti altri.

Screening con navigazione on line su alcune piattaforme di creatività connettiva (dai geoblog ai videoblog realizzati dai performing media lab sia in Piemonte sia in Salento).

"Fare della propria vita un esperimento, questa è libertà dello spirito" (Friedrich Nietzsche)

Interrogarsi sull'evoluzione delle arti coincide con le dinamiche evolutive che hanno scandito le mutazioni del rapporto tra noi, i nostri corpi, e il mondo esterno.

E' per questo che l'origine dell'arte è inscritta nel concetto di "techne", intesa come estensione fisica e cognitiva dell'uomo verso il mondo.

Le protesi attraverso cui operiamo sono sia gli arnesi che le parole, entrambe tecnologie che ci estendono nello spazio esterno al corpo, così come gli occhiali o un mouse.

In questo senso l'atlante ipermediale "E-motion. Movimenti elettronici" può rivelarsi come un buon modo per attivare una ricognizione teorica sull'interazione tra corpo e sistemi elettronici, sia per quanto riguarda l'interaction design sia le nuove forme della performance, individuando le caratteristiche dei dispositivi e delle condizioni che stabiliscono tali processi: dai motion-capture (l'impianto di sensori che rilevano il movimento fisico e lo traducono in forma digitale) agli ambienti interattivi in cui si sviluppano i climax per installazioni e performance di nuova sensibilità.

Per quanto possa essere consapevole che l'opinione comune nei confronti del teatro è quella di un'arte tra le tante, se non la più debole e inattuale, insisto nel sostenere che alla radice del teatro c'è qualcosa che riguarda fortemente il modo attraverso cui ci siamo ambientati nel mondo, pensandolo e agendolo.

E' attraverso la tecnologia di rappresentazione chiamata teatro che si è infatti presa coscienza del mondo, fisico ed immaginario, grazie ad un sistema di simulazione che di fatto ha svolto una funzione educativa a tutti gli effetti, insegnandoci a condividere lo spazio comune nell'integrazione tra l'uso del corpo e della parola.

Credo infatti che una buona definizione di teatro possa essere quella di simulazione fisica di uno spazio mentale: portare fuori attraverso l'azione e l'espressione verbale qualcosa che risiede nella mente, sentimenti, stati d'animo, visioni mitiche.

Questo portare fuori, rendendolo pubblico, ciò che sta esclusivamente all'interno della sfera privata, ha fatto che si che si sviluppasse la mente pubblica, ciò che definiamo civiltà.

Oggi, di fronte all'avvento della Società dell'Informazione, ci poniamo le stesse domande ma rivolte ad uno spazio pubblico fatto di bit, le unità minime dell'informazione digitale, attraverso cui transitano le nuove espressioni dell'interagire umano, dalle transazioni economiche all'empatia dei blog.

E' per questo che credo ai principi attivi del teatro come chiave per misurarci con la mutazione culturale oggi in atto, è con l'invenzione del teatro al tempo della polis dei Greci che ha preso forma l'idea di Spazio Pubblico ed estremizzando i termini ha trovato luogo ciò che oggi definiamo Interaction Design, inteso come progettazione dell'interazione tra corpo e spazio.

Nella ricognizione ipermediale di questo CD-Rom (che conto di portare on line al più presto) si percorre un arco di esperienza che abbraccia quasi trent'anni di sperimentazioni: dalla post-avanguardia italiana che negli anni ottanta ha inventato il videoteatro, anticipando (attraverso l'uso del croma-key) il dibattito sul virtuale alle forme più avanzate di performance interattiva con i vari motion capture.

Carlo Infante (carlo@performingmedia.org)

## Laboratori e incontri tematici

### 1. Format Post-televisivi: Videoblog, User Generated Content, Interactive Media

Ricognizioni sulle forme della comunicazione nella società delle reti. Radio Web, Podcast, Web Tv, Satellite, IPTV. Diverse condizioni tecnologiche che oltre a portare su Internet i contenuti creati dagli utenti, consente di richiedere on demand i video che si preferiscono, e magari scaricarli secondo il principio del podcasting.

Si tratta dell'avvento della cosiddetta User Generated Content Television, la TV fatta dagli utenti.

Internet ha dato la stura alla comunicazione di base e la TV non lo ha ancora capito.

Le idee più intriganti arrivano da due fronti diversi: dall'universo fluido del videoblogging indipendente e dalle tecnologie più avanzate per il mobile computing. Una serrata cross-medialità che comporta una nuova consapevolezza, per non cadere nell'errore della bulimia televisiva: dello streaming video senza criterio.

La partita in gioco è qui, nella personalizzazione e nella dinamicità sociale del performing media, nella politica e poetica delle reti.

Intervengono: Bruno Pellegrini (www.theblogtv.it), Antonio Rollo (TarantaVideoblog), Marco Tabbia (Acmos-PerformingMediaLab/ Piemonte), Andrea Genovese (7thfloor e Europedia) Massimo Cittadini (autore di interactive media)

**Incontro pubblico nell'ambito del Festival della Creatività, Firenze, Fortezza da Basso, il 26 ottobre 2007, ore 15.**

### 2. Dalle pratiche d'arte dello spettatore in rete anticipatrici dei blog al social tagging

Analisi del rapporto tra reti ed eventi, con una particolare attenzione verso le programmazione culturali, teatrali in particolare, partendo da un principio: la partecipazione teatrale come palestra di cittadinanza.

Alcuni dei primi diari on line in relazione ai sistemi dello spettacolo: quelli per la Biennale Teatro di Venezia nel 1999 [www.teatron.org/](http://www.teatron.org/) diario e nel 2000 [www.teatron.org/cantiereorlando](http://www.teatron.org/cantiereorlando)



Altri format: TarantaVideoblog [www.performingmedia.org/lab/salento](http://www.performingmedia.org/lab/salento).

Interviene: Antonio Rollo (autore del videoblog per La Notte della Taranta).

**workshop nell'ambito del Festival della Creatività il 27 ottobre 2007 con generacomunicazioni.tv**

### **3. Geoblog e matrix code. Soluzioni per mettere in relazione reti e territorio**

Uno dei modi per interpretare le possibilità del performing media è quello che concerne una nuova creatività sociale capace di inventare dei format d'intervento urbano che utilizzino gli smart-phone.

In questo senso il Performing Media Lab ( [www.performingmedia.org/lab/pie](http://www.performingmedia.org/lab/pie) ) a Torino sta avviando una sperimentazione dei matrix code ( o data matrix o mobtag), una sorte d'evoluzione del codice a barre, capace di contenere fino a 2 Kb, per tracciare dei percorsi nella città, marcando con locandine e sticker adesivi alcuni "luoghi della memoria".

Luoghi da cui trarre delle informazioni utili ai ragazzi che stanno seguendo un progetto di formazione alla "cittadinanza attiva" promosso da Acmos ( un'associazione che fa riferimento al Gruppo Abele e promotori, con [teatron.org](http://teatron.org), del Performing Media Lab in Piemonte) che è confluita nella Giornata della Memoria del 27 gennaio in un viaggio in treno ad Auschwitz, con centinaia di studenti delle scuole piemontesi.

Dal Museo della Resistenza si è dipanato il percorso scandito dai matrix code da cui è possibile trarre, se ripresi da un cellulare su cui è stato scaricato il software-reader, sia dei testi (con istruzioni e citazioni) sia dei link attivi che rimanderanno al geoblog (<http://memoria.acmos.net>) che traccia una mappa emozionale nel web.

Questa azione è definita di "real social tagging", rilanciando un concetto già coniato per il web verso una nuova modalità di performing media "realmente" sociale, orientata cioè verso un'azione nel territorio; dove rilevare le "tag" disseminate nella città per metterle in relazione, con il geoglog.

L'uso ludico-partecipativo dei cellulari, attraverso i matrix code, tende così a creare un'esperienza socialmente tesa a sollecitare la partecipazione dei più giovani in una sorta di palestra di "cittadinanza attiva".

Analisi della piattaforma di social-tagging che riguarda la gestione dinamica degli archivi [www.thinktag.org](http://www.thinktag.org) e della sua evoluzione progettuale con ThinkLoci.

Intervengono: Matteo Giaccone, Marco Tabbia e Filippo Gangi Dino (Acmos e PerformingMediaLab/Piemonte) e Gemano Pains (Thinktag).

**workshop: 8 e 9 novembre 2007**

### **4. La drammaturgia dell'interattività. Azioni di performing media Analisi del modello teatrale di azione radioguidata della Koinè**

L'esperienza della Koinè affonda le radici a Narni, nel festival Scenari dell'Immateriale, quando nel 1988 ha intrapreso un sottile lavoro d'interazione teatrale con i sistemi video e radiofonici.

La Koinè caratterizza il proprio lavoro agendo al di fuori degli spazi omologati dei teatri. Ciò che viene da loro rappresentato non è un evento esterno trasferito in contesto insolito, ma il territorio stesso in cui si agisce, con la sua comunità, la sua storia e le sue caratteristiche, utilizzando il linguaggio specifico e le professionalità del teatro in relazione all'utilizzo di tecnologie di comunicazione, quali la radio ed altri dispositivi audio e video.

L'aspetto peculiare del loro lavoro (di cui segnalo, tra i tanti, il percorso teatrale e multimediale realizzato per il Museo delle Arti monastiche di Serra De' Conti, Le stanze del tempo sospeso) è nel creare le condizioni per cui lo spettatore possa vivere un itinerario interattivo all'interno di contesti come parchi o musei, dove si possa assaggiare cibo o scrutare il paesaggio o comunque fare esperienza diretta. Gli spettatori, attraverso l'uso di cuffie audio, vengono condotti in percorsi densi di sollecitazioni, scoprono la qualità dell'attenzione grazie alle informazioni ad alta definizione poetica che gli vengono trasmesse, invitandoli a misurarsi, ad esempio, con il sapere dei sapori, degustando o esplorando ambienti da scoprire. La drammaturgia dell'interattività di Panini risiede nel fatto di pensare ed organizzare il percorso contemplando le reazioni degli spettatori, i loro feedback, le loro emozioni, elaborando quel senso che fa del teatro una grande tecnologia di comunicazione interattiva : basata cioè sul senso biunivoco delle energie, tale da tracciare la via di una possibile multimedialità ecologica in cui uomini e media, parole e cose sono iscritte nello stesso ecosistema culturale.

Le diverse tecnologie che utilizzano, come quella radiofonica (con

piccoli trasmettitori in modulazione di frequenza o con sistemi ad infrarosso) o di lettori audio mini-disc, si riequilibrano nel coinvolgimento attivo degli spettatori, secondo uno spirito che Panini ama riferire all' Ecologia della Mente, ispirata a Bateson. Gli spettatori diventano così "attanti": protagonisti autentici degli eventi.

Particolari atti esemplari, come un laboratorio spettacolare per preparare le tagliatelle (che poi verranno cucinate e mangiate dagli spettatori stessi), le degustazioni narrate di cibi e vini, fino all'esplorazione di particolari zone di un centro storico (quello di Modena) per la simulazione di un piano urbanistico "partecipativo". Un'esperienza, questa di Koinè, che - al di là della complessità tecnologica su cui non si adagia - interpreta a suo modo l'idea di performing media con la progettazione di eventi che sappiano contemplare il marketing del territorio, sperimentando situazioni spettacolari che mettano in relazione il paesaggio, gli scenari naturali e urbani con i diversi sistemi della comunicazione integrati tra loro e connotati da regie performative che ne risolvano l'impatto sensoriale e cognitivo.

(report video sull'azione di performing media realizzata all'Abbazia di Fiastra (<http://celfi.unimc.it/streamings/el2006>))

Intervengono: Silvio Panini e la Koinè

**workshop: 21 novembre 2007**



## 5. L'interaction design

**Per la progettazione di installazioni e ambienti interattivi.**

**Analisi dell'esperienza di Europèdia**

L'interaction design di Europèdia riguarda la progettazione dell'interazione con i diversi sistemi multimediali installati nell'ambiente interattivo. L'idea base è quella di fare di questo ambiente una sorta di palestra di cittadinanza digitale, interpretando l'interattività come un'opportunità di comunicazione effettiva, come un "comunicare con" e non solo un "comunicare a".

La stessa suggestione di partenza di Europèdia tende a coniugare il mood della Gymonopedie di Erik Satie (su cui si basa l'ambient music del progetto) che evoca l'idea di una palestra di nuove sensibilità e Wikipedia, la più famosa piattaforma web partecipativa della società della conoscenza.

E' di un nuovo format di comunicazione pubblica che si tratta: un ambiente da attraversare raccogliendo informazioni ed emozioni, utilizzando il proprio mobile via bluetooth o per connettersi a internet con gli innovativi matrix code e, grazie al wi fi, navigando e partecipando al geoblog, per scrivere storie sulle geografie, mappando i luoghi istituzionali e tracciando percorsi emozionali che esprimono un sentimento europeo. Interpretando così le diverse soluzioni d'interaction design in una palestra di cittadinanza digitale: una condizione ludico-partecipativa che sta alla base della ricerca sui performing media, tesi all'uso sociale e creativo della multimedialità interattiva.

L'ambiente interattivo è composto in primo luogo da un monolite con gli interactive mirror : un'installazione video-interattiva dalla forte carica emozionale, allestita con retroproiezioni e sensori ottici.

A circondarlo ci sono delle sculture sonore: gli "avatar", i simulacri di alcuni dei Padri fondatori dell'Europa unita, sagome audio-interattive iscritte in alcune panchine pubbliche, attivate (sedendocisi) da sensori a contatto, dalle quali ascoltare le voci di coloro che rappresentano gli "spiriti guida" della grande avventura europea.

L'intera area è "illuminata" in wi-fi per offrire l'accesso alla piattaforma web di [www.europedia.it](http://www.europedia.it) basata sul geoblog che rappresenta la piattaforma dinamica dell'intero progetto.

Oltre alla connessione in rete, sono attive altre soluzioni wireless come il bluetooth per la trasmissione continua di contenuti su mobile: un ambient music (realizzata da BROthers) che mixa la

Gymnopédie di Erik Satie con altre sonorità europee dal flamenco andaluso ai canti celtici e cori di donne bulgare nonché una buona base “groove”, intervallata dai wallpaper con i loghi e le immagini di Europèdia.

Decisamente innovativo è poi l'utilizzo dei matrix code, dei codici a barre bidimensionali diffusi sul territorio urbano e nell'ambiente interattivo, capaci di essere letti dai camera-phone sia per trasmettere testi sia come link verso alcune pagine web. Si potranno così leggere subito sul mobile le informazioni pertinenti da Wikipedia o dal geoblog di Europèdia: una rappresentazione dell'Europa su cui fiorisce la partecipazione pubblica nella forma di un blog geo-referenziato che traccia il territorio, a partire da quello definito dal set di Europèdia in cui si sperimenta una nuova idea di spazio pubblico a tutti gli effetti.

Intervengono: Andrea Genovese (produttore di Europèdia) e Massimo Cittadini (autore di installazioni interattive)

**workshop: 27 e 28 novembre 2007**



## 6. Il social tagging territoriale. L'interazione tra rete e territorio.

Cantiere di progettazione per un'azione di Performing Media.

La sessione di lavoro prevede la messa in opera di alcune linee d'iniziativa delineate nei workshop precedenti, innervate alle strategie di social networking per la promozione delle risorse culturali del territorio.

Si prevede l'utilizzo della piattaforma [www.thinktag.org](http://www.thinktag.org) per attuare un gioco della memoria tra rete e territorio, attraverso le linee del progetto ThinkLoci.

Il workshop si misurerà con l'articolazione delle soluzioni di geoblog, matrix-code per risolversi in un'azione di performing media radioguidata.

**workshop: 11-15 dicembre 2007**

### Evento

**13 dicembre 2007**

Notte di Santa Lucia delle Visioni e degli Ascolti

Azione disseminata nella città di San Giovanni Valdarno, condotta attraverso un percorso radioguidato che condurrà negli ambienti allestiti per l'ascolto e la visione di repertori di audioart e videocreazione, con installazioni interattive d'autore e funzionali alle azioni di performing media.

# CANTIERE bio

## **Carlo Infante,**

è libero docente di “Performing Media” nelle Università, Accademie e altre agenzie formative che tendono ad interpretare l’Innovazione attraverso l’uso sociale e culturale dei nuovi media. Ha diretto, negli anni Ottanta, festival come “Scenari dell’Immateriale” a Narni, condotto (anche come autore) trasmissioni radiofoniche su Radio1 e Radio3, televisive come “Mediamente.scuola” su RAI3, satellitari-live set come “FuturChannel” su Stream.

Autore, tra l’altro, di “Imparare giocando. L’interattività tra teatro e ipermedia” (Bollati Boringhieri, 2000), “Performing Media. La nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile” (Novecentolibri, 2004), “Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti” (Memori, 2006) e di molti altri saggi e articoli per più testate (attualmente con MyMedia, 7thFloor, Nuova Ecologia, Left, Liberazione, Sole24ore). Progetta interaction design urbano ([www.europedia.it](http://www.europedia.it)) e piattaforme di creatività connettiva (come i geoglog) e di social networking territoriale, tutto linkato sul blog [www.performingmedia.org](http://www.performingmedia.org).



## **Bruno Pellegrini,**

docente di Sociologia della Comunicazione presso l’Università di Architettura di Roma, esperto di user generated content, promotore di Nessuno Tv e di [www.theblogtv.it](http://www.theblogtv.it)

## **Antonio Rollo,**

docente di Computer Graphics all’Accademia di Belle Arti di Lecce, autore multimediale, webmaster del TarantaVideoblog [www.performingmedia.org/lab/salento/](http://www.performingmedia.org/lab/salento/)

## **Massimo Cittadini,**

docente di web design all’Accademia di Belle Arti di Carrara e autore multimediale [www.mutoto.org](http://www.mutoto.org)

## **Marco Tabbia,**

vice presidente di Acmos, associazione per la cittadinanza attiva legata al Gruppo Abele, responsabile del Performing Media Lab/ Piemonte [www.performingmedia.org/lab/pie/](http://www.performingmedia.org/lab/pie/)

## **Silvio Panini,**

autore e regista di Koinè, organismo di teatro sostenibile caratterizzato dalle sue performance radioguidate [www.database.it/koinè/koinè.htm](http://www.database.it/koinè/koinè.htm)

## **Germano Paini,**

progettista multimediale e autore della piattaforma di social tagging [www.thinktag.org](http://www.thinktag.org)

# Performing Media Lab

Laboratorio sull'uso sociale e creativo dei nuovi media

A cura di Carlo Infante

Promosso da **casa masaccio contemporanea**

San Giovanni Valdarno

**Casa Masaccio 25 ottobre - 13 dicembre 2007**

progetto grafico: success.it

è un progetto promosso da:



un'azione prevista dal: Cantiere per la cultura contemporanea della Provincia di Arezzo



Ideato e prodotto da: Comune di San Giovanni Valdarno  
casa masaccio contemporanea, a cura di: Carlo Infante  
Fausto Forte

partner:



Festival della Creatività\_Firenze

media partner:

GeneraComunicAzioni.tv



realizzato in collaborazione con:



rumorBianc(O)



Grok 42



success



CANTIERI  
LA GINESTRA

fabre 452 mbell



**casa masaccio centro per l'arte contemporanea**

Corso Italia, 83 - 52027 San Giovanni Valdarno

tel . 055 9126283 - fax. 055 942489

www.casamasaccio.it - casamasaccio@sgv.it