

# RINASCIMENTO 2.0

conoscenze  
culture  
linguaggi

casa masaccio contemporanea

# RINASCIMENTO 2.0

## conoscenze\_culture\_linguaggi

una produzione del cantiere provinciale per la cultura contemporanea

Casa Masaccio fino al 24 giugno 2007

orari: feriali 16/19, festivi 10/12-16/19 lunedì chiuso

**Il patrimonio contemporaneo di San Giovanni Valdarno**

**La collezione comunale d'arte moderna e contemporanea**

Casa Masaccio / Giardino 23 / 24 giugno 2007

dalle ore 19 del 23 giugno 2007

**Microarchitetture naturali abitate da antiche danze rinascimentali. Moduli ambientali sonoro-botanici per il giardino di Casa Masaccio**

**Giardino Sonoro**

Vicolo Rossi\_casa masaccio 23 e 24 giugno 2007

**Eleganza o Mistero**

**Sergio Traquandi**

Vicolo Rossi\_casa masaccio

nella notte tra 23 / 24 giugno 2007

**L' Art à perte de vue.**

**Twist 4 / installazione video**

Piazza Cavour

dalle ore 00.30 del 24 giugno 2007

**A VISIOTECA INFINITA**

**by THE FAKE FACTORY**

Piazza S<sup>t</sup> Antonio / Vicolo Rossi

dalle ore 22 del 23 giugno 2007 [ repliche ]

**dagli 11 metri / + o - più o meno / Mini Post-it /**

**Performance in site-specific**

**Teatro Sotterraneo**

Via Giovanni da San Giovanni, Viale Diaz, Corso Italia (sud),

Largo Andrea del Bello / dalle ore 20 del 23 giugno alle ore 03 del 24 giugno 2007

**Valdarno > mixed\_media <**

**Generacomunicazioni.tv/ on air** (Via Giovanni da San Giovanni ( nord ) /ex-chiesa della SS. Nonziata

## Casa Masaccio/Luoghi diversi

### 23 / 24 giugno 2007

#### San Giovanni Valdarno

Via Giovanni da San Giovanni (sud) / angolo Viale Diaz (retro ex cinema Bucci) nella notte tra 23 / 24 giugno 2007

**Valdarno internet caffè**

**Community**

Largo Andrea del Bello

ore 23.30 del 23 giugno 2007 (repliche)

**White Loop\_/ un omaggio a cocteau rumorBianc(0)**

Largo Andrea del Bello

ore 22.30 del 23 giugno 2007

**Il purgatorio degli orchii**

**kanterstrasse + ideazione + macma**

Corso Italia ( sud), Viale Diaz

dalle ore 18 del 23 giugno alle ore 03 del 24 giugno 2007

**mixed \_ media \_ live set \_ dj + vj**

**Sens-o-Matic / Donquixote sound system /**

**Fatboyshit! / Gianluca Bonci &**

**Stefano Renzi / DJ SEYA / lardzproduction / Dj Balli**

**(Sonic Belligeranza) / Blanche + Metùo / Uj Blanche +**

**Dj Pizzo**

Casa Masaccio dalla ore 18 del 23 giugno 2007

**The Untouchables [Holo project]**

**Massimo Gallorini / Fondazione Arte&Co.Scienza**

**Universo olografico / Tav oloTecha**

Via Giovanni da San Giovanni (lato ex cinema Bucci) nella notte tra il 23 e il 24 giugno 2007

**Fuori Orario live**

**Alberto Grifi / Tonino De Bernardi / Marco Melani /**

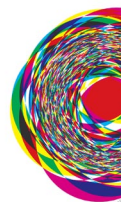
**Piero Bargellini / Amos Gitai**

Casa Masaccio 24 giugno 2007 ore 17.30

**performing media 11**

**politica e poetica delle reti**

**Carlo Infante**



Leonardo, simbolo della capacità interpretativa del Rinascimento nella sua multidisciplinarietà, è l'eroe sintetico della sintesi tra: ricerca, innovazione, creatività. L'epoca che lui aveva vissuto cinque secoli fa può diventare il nome della prossima, alla sua seconda versione "Rinascimento 2.0". Si tratterà dunque di rimanere nel solco di questa tradizione e di rivivere l'umanesimo in chiave moderna, ossia all'interno di una società "basata sulla conoscenza", senza più confini o limiti geografici, "globale". Un nuovo umanesimo, dunque in cui l'uomo è protagonista in quanto produce e trasmette conoscenza e impiega la conoscenza per sviluppare nuove tecnologie e nuovi strumenti che aumentino la qualità della vita di tutti e dappertutto. L'arte, la scienza e la tecnologia per lo sviluppo della qualità della vita.

Rinascimento [ 2.0] si configura come uno scenario di disciplinarietà liquide, di " identità culturali ibride", sfuggenti a catalogazioni ordinarie, un format di rappresentazione, di lettura del mondo attraverso strategie di Performing Media. Un insieme di azioni culturali ed artistiche, che si articolano sia nel web che nel mondo reale, sperimentando forme di comunicazione multimediale attraverso la convergenza

dei media basata sulla capacità creativa di organizzazione sociale (social networking), sfruttando il valore creativo e innovativo del territorio e delle sue caratteristiche: "fare società dell'informazione cercando di coniugare l'economia immateriale dell'informazione valorizzando quella delle culture materiali".

Il ruolo delle nuove tecnologie nel percorso creativo contemporaneo tende sempre più ad allontanarsi da una funzione meramente strumentale, e sembra invece ritrovarsi sempre più frequentemente in una ricerca in cui esse assumono molteplici valenze e forme, divenendo soggetto, oggetto e luogo stesso del processo, entità strettamente correlate in un sistema di relazioni indissolubili con l'idea creativa stessa e il suo divenire progetto e quindi costruzione.

Rinascimento [2.0] presenta in questa occasione, alcuni esempi che non ambiscono ad essere espressione di un panorama esaustivo di questo ambito. Attinge a diverse sfere di azione: media art, architettura, sound e audiovisuals, performances, video, cinema, teatro, web, social networking e strategie di performing media.

La rassegna si propone come una occasione d'incontro e di presenza di alcune realtà artistiche

e professionali che operano nell'ambito della newmediart, una scena artistica molto ampia che ha come punto comune l'uso centrale delle nuove tecnologie. Attraverso mostre, incontri, installazioni, performance, suoni, video e ambienti digitali, si vuole cercare di indicare stimoli per stabilire percorsi e connessioni fra le parti, aiutando ad individuare le modalità con cui il 'digitale' sta modificando le strutture culturali e le modalità percettive.


Una sorta di collisione tra ricerca, innovazione e creatività. Che vibrano insieme generando strani effetti collaterali. Tipo l'idea di cambiare il mondo.

Rinascimento [2.0] mette al centro della propria azione, la promozione del concetto di "cultura come diritto di cittadinanza". Pone particolare attenzione alle nuove forme di cittadinanza, compresa quella digitale, attraverso il diritto di accesso alla rete. Sviluppa attività dove le tecnologie della comunicazione favoriscano l'approccio ludico-creativo e partecipativo, insieme all'attuazione e allo sviluppo di pratiche relazionali e comunicative e a strategie di performing media: "agire nella rete per un diritto di cittadinanza nella Società dell'Informazione".

Una Società della pace e della convivenza, un'opportunità per l'organizzazione civile, per favorire la capacità di buona organizzazione dei popoli attraverso l'uso consapevole delle reti intese come opportunità di comunicazione cooperativa.

In questa occasione il Performing Media Lab, diretto da Carlo Infante, avvierà una prima sperimentazione dei Matrix Code, una evoluzione dei codici a barre per tracciare percorsi nella città, indicando gli spazi e le azioni previste in Rinascimento [2.0]. Un modo per interpretare le possibilità dell'interaction design con una nuova creatività sociale capace di inventare dei format d'intervento urbano attraverso l'utilizzo di smart-phone.

Il progetto, che si realizzerà nella notte di San Giovanni, si articolerà all'interno di un percorso di spazi aperti, giardini, angoli storici e luoghi di incontro, intorno Casa Masaccio, in cui la contemporaneità si interfaccia con la città fondata, dando vita ad una ibridazione tra nuove sperimentazioni e antichi scenari.



Casa Masaccio  
fino al 24 giugno 2007

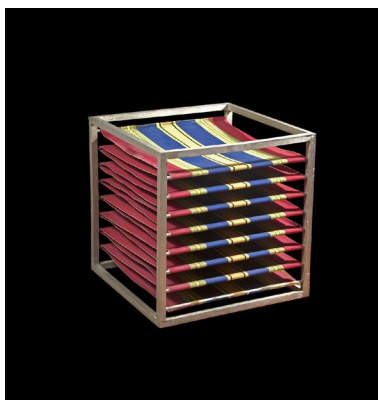
orari: feriali 16/19, festivi 10/12-16/19 lunedì chiuso

**Il patrimonio  
contemporaneo  
di San Giovanni  
Valdarno**


**La collezione  
comunale d'arte  
moderna e  
contemporanea**

La mostra presenta un'ampia selezione delle opere più significative della collezione, dagli anni 60 ad oggi.

Attraverso le opere esposte, si racconta la storia della Collezione, che si delinea come la storia della attitudine culturale di una città, che credendo nell' arte, crede nel dialogo aperto con la contemporaneità, che è la condizione imprescindibile della forma del nostro sapere, anche quando esso debitamente si rivolge al passato.



**Alighiero Boetti**  
*Zig Zag (1967)*



Casa Masaccio / Giardino  
23 / 24 giugno 2007  
dalle ore 19 del 23 giugno 2007

**Microarchitetture  
naturali abitate  
da antiche danze  
rinascimentali.  
Moduli ambientali  
sonoro-botanici  
per il giardino di  
Casa Masaccio**

Architetture che intersecano la natura e da essa si lasciano determinare ridisegnandola in artificio e fantastiche posture.

D'artificio far natura così ancor più riccamente offerta, e naturalmente offrir sorprese per i sensi tutti, proprio quando intensamente è l'essere per il luogo e nel luogo. Così abitar di natura l'universo umano è render ragione delle nostre antiche passioni, entro il canto che fa "di nuovo naturale" ogni frutto condiviso dell'intelletto.

**Giardino Sonoro**

Giardino Sonoro, Environmental Design Team, Firenze, materiali: ferro, legno, essenze botaniche, sistemi di diffusione acustica, composizione sonora originale (2007).

Le componenti progettuali acustico/musicali, orticulturali e luminose sono gli strumenti principali utilizzati da Giardino Sonoro per ristrutturare e trasfigurare ambienti architettonici e naturalistici, così estendendo la loro capacità di esprimere contenuti simbolici pubblici e individuali, offrendo diverse e alternative prospettive di disegno dello spazio abitato. Installazioni e prototipi acustico-luminosi progettati dal team (EEM, Expressive and Environmental Modules). Giardino Sonoro è Lorenzo Brusci, sound and acoustics designer, e Stefano Passerotti, Garden Designer .





Vicolo Rossi\_casa masaccio  
23 e 24 giugno 2007

### Eleganza o Mistero

### Sergio Traquandi

Un progetto basato sul disegno di Leonardo da Vinci. Tavole di riflessioni e scoperte sul cubo cavo di Leonardo. Sergio Traquandi, propone un gioco, una sfida che riaffiora ogni tanto e che propone anche in questa occasione. L'idea fondante del progetto si basa su un disegno che Leonardo da Vinci fece per illustrare un esercizio di geometria prospettica, Codice Atlantico f.263.r.

Senza scomodare mistero, magia, esoterismo, ecco cosa ha scoperto della perfetta eleganza formale di un genio..... Giocate anche voi!



**Sergio Traquandi**  
*Cubo cavo (2002)*



Vicolo Rossi\_casa masaccio  
nella notte tra 23 / 24 giugno 2007

### L' Art à perte de vue.

### Twist 4 / installazione video

L'accecamento, estetico e politico, nell' "illuminismo" della nostra contemporaneità caratterizzata dalla sovraesposizione massmediatica, dove il sensibile è diventato il fotosensibile e l'oggettività una teleobiettività.

Nella società della globalizzazione, in cui la visione dell'osservatore si trasferisce agli innumerevoli canali video che illuminano il suo abitare, in una fatale distrazione dal mondo circostante, dalla percezione in situ e in visu, "l'arte di vedere" diventa infatti la prima vittima. E l'arte contemporanea, essa stessa mediatica e audiovisiva, non è più, come sosteneva Paul Klee, ciò che rende maggiormente visibile, bensì l'arte di un accecamento.





Piazza Cavour

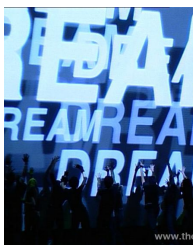
dalle ore 00.30 del 24 giugno 2007

**A VISIOTECA  
INFINITA**  
by **THE FAKE  
FACTORY**



E' il nome del progetto che la Factory presenta nella rassegna Rinascimento [2.0], promossa nell'ambito della notte bianca a San Giovanni Valdarno.

Parafasando e partendo dal racconto di Jorge Luis Borges "La Biblioteca infinita", l'installazione utilizzerà le mura dei palazzi di Piazza Cavour come pagine bianche su cui tracciare, per mezzo di potenti videoproiezioni, un percorso visionario e spettacolare attraverso i temi e le contraddizioni della realtà e dell'uomo contemporaneo.



**THE FAKE FACTORY** E' un progetto di collaborazione fra differenti video designers e video artisti italiani, fra cui Stefano Fomasi, Angelo Bruno, Anna&Michele Bigiotti, Andrea Gnesutta.

In pochi anni **THE FAKE FACTORY** ha partecipato alla realizzazione di diverse centinaia di progetti di videodesign, passando dalla produzione pubblicitaria televisiva alle videoinstallazioni, dalle scenografie video per teatro alle sfilate di moda, alla produzione di DVD multi-sensoriali.



I "fake visual" della factory sono utilizzati da architetti, art director, creativi di agenzie di comunicazione ed etichette discografiche, per progettare spazi, creare "ambienti multisensoriali" e produrre eventi, party e sfilate di moda.

**THE FAKE FACTORY** ha realizzato visuals e curato videoinstallazioni per Mondadori, Poste Italiane, Levi's, Biennale d'arte di Carrara, Salone del Mobile di Milano, Felissimo Design House New York, Sketch Gallery Londra, Cby al Daikanyama Hillside Terrace Tokyo, B-Berlin alla Kunsthalle Berlino, Videominuto Pop TV al Museo Pecci di Prato, Compagnia Krypton di Giancarlo Cauteruccio, Billionaire Club Porto Cervo, Nokia, Fiona Swarovski, Guess, Le Notti Bianche-Roma, Telecom Progetto Italia.



[www.thefakefactory.com](http://www.thefakefactory.com)

[www.myspace.com/thefakefactory](http://www.myspace.com/thefakefactory)



Piazza S' Antonio / Vicolo Rossi  
dalle ore 22 del 23 giugno 2007 [ repliche ]

## Teatro Sotterraneo

È un collettivo di ricerca teatrale composto da cinque elementi: quattro performers e un drammaturgo coabitano una pratica orizzontale che va dalla progettazione del prodotto scenico alla sua circuitazione. Attraverso il web mettono in prospettiva una direzione di lavoro: dato un campo d'azione l'obiettivo del gruppo è quello di usare la rete come contenitore di materiali e suggestioni per registrare il percorso ideazione/creazione/distribuzione rendendo trasparente il cantiere delle loro produzioni.

Il collettivo ipotizza in questa occasione un intervento su più livelli distribuito in alcuni spazi del centro cittadino, attraverso un pacchetto di tre corti teatrali e un intervento in site-specific.

Studi rimasti separati dai prodotti finiti, micromateriali fuoriusciti da workshop e premi, lavori unici su spazi specifici, pezzi che non trovano spazio negli spettacoli ma sopravvivono, produzioni a minutaggio contato - Corti + micro-performance è il contenitore in cui Teatro Sotterraneo verifica la sintesi e l'immediato. Dall'ultima produzione e dal repertorio dei corti una triade di performance brevi:

creazione collettiva Teatro Sotterraneo, con 1 performer. Da dove sto chiamando. Forme di comunicazione made in Italy.



## Corti + microperformance. Teatro Sotterraneo



**dagli 11 metri**  
[ durata 7 minuti ]

**+ o -  
più o meno**  
[ durata 7 minuti ]



**Mini Post-it**  
[ versione ridotta  
durata 15 minuti ]

creazione collettiva Teatro Sotterraneo, con 3 performers. Un comunicato. L'ora X è vicina. Alla ricerca di denominatori comuni in un cortocircuito di civiltà.

creazione collettiva Teatro Sotterraneo, in scena Sara Bonaventura, Iacopo Braca, Matteo Ceccarelli, Claudio Cirri.

Partendo dalla formula *svelare occultando* Teatro Sotterraneo imposta un funerale consapevole di stare sulla scena, una catena di montaggio che va dalla produzione all'imballaggio fino allo smaltimento, presentazione scenica che offre e poi rimuove, impacchetta, mette via cose e persone. Post-it agisce per sottrazione: l'azione all'azione, il parlato al parlato, le cose alle cose, un sistema di frammentazioni entro cui corpi agiscono in modo costretto - dagli spazi, dai materiali, dall'obiettivo di togliersi. Post-it è un recesso, un dimenticatoio dove cercare e verificare ogni possibile Fine: nel consumo di oggetti, nell'esaurirsi di un discorso o di una partitura, nell'essenza che prelude sempre e comunque al ritorno.

## Post-it



**Performance in  
site-specific**  
/ vicolo Rossi /  
notte tra il 23 e  
il 24 giugno 2007

Partendo da uno studio sul movimento del corpo in spazi ristretti, teatro sotterraneo ipotizza delle brevi performance ripetute (in loop), localizzate in alcuni vicoli, scorci, del centro del storico.



Via Giovanni da San Giovanni, Viale Diaz, Corso  
Italia (sud), Largo Andrea del Bello  
dalle ore 20 del 23 giugno alle ore 03 del 24  
giugno 2007



Via Giovanni da San Giovanni (sud) / angolo  
Viale Diaz (retro ex cinema Bucci)  
nella notte tra 23 / 24 giugno 2007

Valdarno  
> mixed\_media <



Si configura come un viaggio tra la creatività giovanile contemporanea del territorio.

Il Valdarno, come uno di quei luoghi che per natura e vocazione divengono dei punti caldi di confluenza artistica: nodi propulsivi di una mappa in costante espansione. Nel sempre più ampio panorama delle arti e delle pratiche elettroniche mixmediali, alcuni luoghi più di altri sembrano capaci di raccogliere, motivare e dare spazio ad energie produttive che coniugano ricerca, sperimentazione e qualità realizzativa.

Generacomuni-  
cazioni.tv  
/ on air

Via Giovanni da  
San Giovanni  
{ nord } /ex-  
chiesa della SS.  
Nonziata

Connessioni tra esperienze e realtà distinte, spazio di frequentazione artistica, osservatorio sulla contemporaneità, e su nuovi scenari di comunicazione. Promuove linguaggi artistici nelle pratiche interculturali. Generacomunicazioni.tv si presenta in modalità "on air" con un proprio palinsesto.

Proiezioni di opere video dal podcast Generacomunicazioni.tv

Trasmissione in diretta e on-line di una video intervista a Carlo Infante: La scena digitale: verso il performing media. Il social networking. Diretta della rassegna Rinascimento [2.0] sul canale podcast [www.generacomunicazioni.tv](http://www.generacomunicazioni.tv)

GeneraComunicAzioni.tv



Valdarno  
internet caffè

Community

### Bookmark

#### Forum

[www.valdarnocafe.it](http://www.valdarnocafe.it)

#### Last FM Valdarno (la radio)

[www.lastfm.it/group/Valdarno+Last+fm+Group](http://www.lastfm.it/group/Valdarno+Last+fm+Group)

#### You Tube Valdarno

[www.youtube.com/group/valdarno](http://www.youtube.com/group/valdarno)

#### Gruppo My Space

<http://groups.myspace.com/valdarnocafe>

#### Valdarno Flickr

[www.flickr.com/groups/valdarno/](http://www.flickr.com/groups/valdarno/)

#### Valdarno Blog

[www.valdarno.splinder.com/](http://www.valdarno.splinder.com/)

#### Agenda eventi

[www.valdarnocafe.reads.it](http://www.valdarnocafe.reads.it)

### Valdarno Internet Cafè

(<http://www.valdarnocafe.it>) è una "comunità virtuale", un forum. E' nato con l'obiettivo di creare uno spazio virtuale per i ragazzi del Valdarno dove scambiarsi informazioni, opinioni su musica, arte, politica, scuola, ecc... Chiunque può accedervi da una postazione internet. E' stata scelta la forma del forum, proprio per la sua dinamicità e per la sua capacità di creare una sorta di democrazia virtuale, dove ogni utente può partecipare direttamente alla creazione del forum. Una "banca dati" di eventi culturali e musicali. Sicuramente il centro nevralgico della comunicazione internet in Valdarno.

Un contenitore di informazioni accessibili a tutti.

### Valdarno Internet Cafè

[www.valdarnocafe.it](http://www.valdarnocafe.it) si presenta in questa occasione come un luogo fisico all'interno della rassegna.

Un internet point da cui collegarsi in tempo reale per chattare, lasciare commenti, suggestioni sulla rassegna **Rinascimento [2.0]** e sulla **notte Bianca** in un istant Blog dedicato su **V.I.C.**

Un media center per la trasmissione live sul forum, di immagini in modalità Ustream della rassegna.



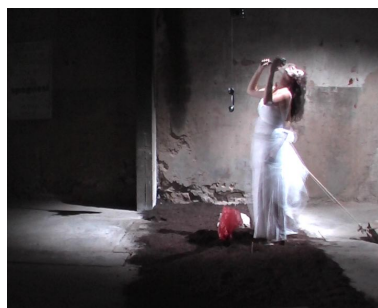
Largo Andrea del Bello  
ore 23.30 del 23 giugno 2007 (repliche)

**White loop\_/  
un omaggio a  
cocteau**



Una donna attraversa uno spazio.compie gli stessi gesti.da quanto?qualcosa la trattiene.rovesciare terra.uno sgocciolio continuo di parole.di acqua.di scioglimento del cuore.parole dette e azioni fatte,le parole che vogliamo dire e le azioni che vogliamo fare.il perdere tempo.lo stare a metà.il sapere ma fare finta.qualcosa attrae.qualcosa sfugge.non rimane niente.rimangono l'incoerenza e l'incoerenza.

a cura  
dell'asso-  
ciazione  
**rumorBianc(O)**  
di e con  
**Chiara Renzi,**  
progetto  
multimediale  
**Alessandro  
Faralli**  
con la  
collaborazione di  
**Matilde  
Martinetti  
Debora Minà,  
Cristina Pancini**



rumorBianc(O)




Largo Andrea del Bello  
ore 22.30 del 23 giugno 2007

**Il purgatorio  
degli orchi**

**Kanterstrasse +  
ideazione + macma**

Le associazioni Kanterstrasse, Ideazione e Macma, presentano “ Il purgatorio degli orchi”: un tributo multimediale a Daniel Pennac, autore multietnico e multiforme. Un viaggio nel quartiere più caotico, romantico di Parigi: Belleville dove viveva Benjamin Malaussène, professione “capro espiatorio”, padre-fratello maggiore di una scalagnata tribù familiare.





Corso Italia ( sud), Viale Diaz  
dalle ore 18 del 23 giugno alle ore 03 del 24  
giugno 2007

**mixed \_ media \_  
live set dj + vj**



**Sens-o-MatiC  
(video)**

Una collettiva visiva e sonora, che indaga un universo di linguaggi che si intersecano: le arti digitali e la musica elettronica. Gli artisti si esibiranno nell'arte di manipolare e diffondere suoni ed immagini dal vivo.

Uncontrolled video live set 175% cerebropruriti digitali in formato .mov. Un collettivo che si occupa di produzione di materiale multimediale, vjing e installazioni audio-visuali.

**Donquixote  
sound system  
(audio video)**



**Set di Drum'n'Bossa** Collettivo audio/visuale. Il progetto prevede un djsset di reggae/jungle ad opera di **DjTore** e un live set drum'n'bass e industrial tekno ad opera di **Txabetatu Project**. Durante l'intera esibizione la musica si fonde alla performance video di **flvj**.

**Fatboyshit! (audio)**

lard electronics & break-core madness.

**Gianluca Bonci &  
Stefano Renzi**

funk, northern soul, jazz, rare groove, afrobeat, mutant disco, nu groove, reggae.

**DJ SEYA (audio)**

BREAK BEAT / DRUM & BASS

**Lardzproduction  
(video)**



Presenta una live-performance dove si integrano tecnologie digitali ed analogiche. I loop video (che spaziano all'interno dell'immaginario contemporaneo/mediatico) vengono sincronizzati ai loop audio. Il flusso audiovisivo è sincopato e veloce oltre a contenere intervalli e momenti noize.

**Dj Balli (Sonic  
Belligeranza),  
(AUDIO- bologna)**

Dj Balli, produttore attivo sul fronte dell'"hard-electronics blaxploitation" contaminazioni tra ritmiche nere e sonorità sperimentali dalla tradizione della avanguardia "bianca", è titolare dell'etichetta di breaks innovativi Sonic Belligeranza.

**Blanche + Metùo  
live set audio-  
video  
ore 24  
>>>special live set  
audio\_video<<<**



+




Progetto audiovideo dalle atmosfere delicate ed immaginifiche, in cui suoni e immagini si combinano secondo un'estetica femminile fresca ed ingenua, unite dall'amore per un'estetica infantile e giocosa. Creano un live in cui tastiere giocattolo e pupazzi diventano strumenti e dove i profumi si mescolano agli archi. Blanche/Silvia Bianchi è una delle più conosciute vj e visual artist della scena italiana. Vanta una nutrita esperienza in fatto di esibizioni live. E' co-direttrice del portale Vjcentral.it. La ricerca estetica si concentra sulla creazione di atmosfere sfumate in cui i piani della visione si sovrappongono colorandosi in giochi di trasparenze. Metùo è un progetto che gravita attorno all'interazione tra strumenti acustici ed elettronici. Intrecci di corde e respiri su tappeti elettronici semplici ed essenziali. Atmosfere oniriche e malinconiche che si muovono accarezzate da groove ritmici tesi e inattesi.

**Vj Blanche +  
Dj Pizzo**

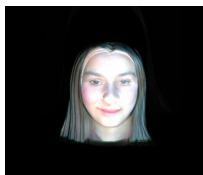


Dj Pizzo nel tempo sviluppa una passione sempre più intensa verso la musica nera, specialmente quella del passato (funk, soul, jazz, reggae) e parallelamente continua la sua ricerca sulla musica da ballo che lo porterà a contatto con il mondo del djing. Assieme a dj Fonx e dj Painià, ci occupa di " Ritmo", spazio radiofonico del sabato sera su Controradio, storica emittente fiorentina. La trasmissione si occupa di musica dance, dal funk al drum'n'bass, dall'hip hop, l'house, passando per il jazz e l'elettronica.



Casa Masaccio  
dalla ore 18 del 23 giugno 2007

### The Untouchables [Holo project]



Creazioni oleografiche, vere e proprie sculture con un cuore tecnoetico. Un concentrato di componenti optoelettronici e di ottica di precisione, coniugano arte, storia e scienza. Le installazioni olografiche, veicoleranno in modo neoetico, contenuti ed emozioni, altrimenti impossibili da comunicare in tempi e spazi ridotti. Realizzazione dell'immagine di un avatar, "guida virtuale" al mondo di **Rinascimento [2.0]**.

### Massimo Gallorini / Fondazione Arte&Co.Scienza



Nel 1981 si laurea in Ingegneria Elettronica a Bologna, con specializzazione in Bioingegneria. Ha al suo attivo importanti ricerche di carattere tecnico-scientifico, brevetti e collaborazioni con i maggiori enti scientifici (NASA, CNR, ENEA, Scuola di Robotica). Nel 1995 la mostra torinese ARSLAB I sensi del virtuale segna il suo grande ingresso nel mondo dell'arte tecnologica. Seguono numerose esposizioni, in un percorso che lo porta a esporre una video-opera olografica-sinestesica a Milano al Thecnè nel 2006 e a costituire la Fondazione **Arte&Co.Scienza**, di cui è presidente. La fondazione diffonde una cultura tecnoetica, capace di unire scienza, tecnica e arte in senso etico attraverso la lettura, l'ascolto e la visione.

Dimensione artistica e scientifica si fondono in un artista-scienziato le cui opere esprimono in senso etico – o per meglio dire tecnoetico – l'unione di arte e scienza.

### Universo olografico



Una colonna in travertino e una noce in oro aperta, con un cristallo al centro del gheriglio trasportano lo spettatore nel mondo di Amleto, che potrebbe essere rinchiuso in un guscio di noce e sentirsi re dello spazio infinito. L'opera propone la rappresentazione olografica dell'Universo nella sua totalità nel dominio del tempo immaginario (la noce in oro), del suo contenuto (il gheriglio al naturale) e della parte abitata da forme di vita intelligenti (il cristallo). L'universo è, in ultima analisi, qualcosa di sfuggente, la cui essenza resta sospesa in un gioco olografico, inafferrabile al punto da far sorgere nello spettatore un altro amletico dubbio: essere o non essere...

### TavoloTecha



L'opera prende spunto dal dualismo tra il bene e il male che da sempre caratterizza la storia dell'umanità e del pensiero. Bene e male sono due aspetti che, seppur apparentemente lontani, appartengono ad ogni uomo, che deve scegliere quale dei due far prevalere. Bene e male, angeli e demoni, sono due facce della stessa medaglia... Su un bassorilievo a doppia faccia sono rappresentati i simboli del bene e del male, con gli angeli che emergono in un lato e i demoni nell'altro, ma entrambi sempre presenti. Lo spettatore si trova di fronte ai propri occhi la realtà del bene e del male, ma se prova a toccarla il tutto svanisce nelle sue mani, segno di una trascendenza visibile ma inafferrabile e di una scelta da fare non seguendo i sensi, ma la dimensione interiore.



Via Giovanni da San Giovanni ( lato ex  
cinema Bucci )  
nella notte tra il 23 e il 24 giugno 2007



Casa Masaccio  
24 giugno 2007 ore 17.30

## Fuori Orario Live

### Alberto Grifi

*Transfert per Kamera  
verso virulentia*



### Tonino De Bernardi

*Marlene De Sousa*



### Marco Melani

*fuori orario tropici  
/ omaggio a Gianni  
Amico*



### Piero Bargellini

*Erinnerung an die  
zukunft / ricordi  
del futuro*



### Amos Gitai

*news from home  
news from house*



**performing  
media 1.1  
politica e  
poetica delle  
reti**

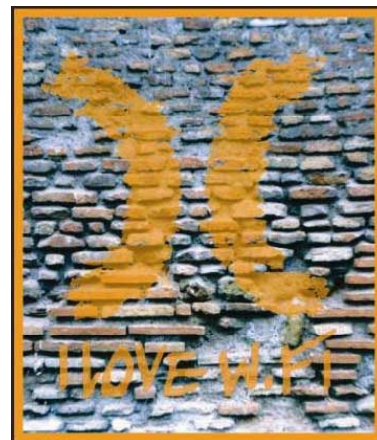
**di Carlo Infante  
(sarà presente  
l'autore)**

**casa masaccio  
contemporanea  
/ [libreria]  
Fahrenheit 451**

Carlo Infante condurrà una navigazione guidata nel Cd-Rom "E-Motion. Movimenti elettronici".

Con estratti video di Stelarc, Marcellì Antunez Roca de La Fura dels Baus, Ariella Vidach, Studio Azzurro, Knowbotic Research...

Performing media è progettazione per una convergenza dei media basata sulla capacità creativa di organizzazione sociale. Un indirizzo attraverso cui coniugare azione culturale, comunicazione multimediale e marketing territoriale: per interpretare le potenzialità di una Società dell'informazione indirizzata verso la partecipazione attiva e la condivisione della conoscenza come bene comune.





# matrix code

## Cosa sono?

I Codici a matrice (o Matrix Code) sono un'evoluzione del tradizionale codice a barre. Il vantaggio di questo particolare tipo di codice bidimensionale risiede nel fatto che è in grado di contenere molte più informazioni e di essere riconoscibile da normali cellulari dotati di fotocamera.

## A cosa servono?

Basta scattare una foto con un cellulare munito di fotocamera ad uno di questi codici per ottenere maggiori informazioni relative al prodotto o al luogo a cui si riferiscono, per leggere la scheda di informazioni o per ottenere un link ad un sito di approfondimento visualizzabile direttamente sul display del cellulare. Scatti la foto e ottieni immediatamente informazioni: "Quick Response" (da cui l'altro nome con cui vengono chiamati: qr-code

## Come si usano?

Per utilizzarli è sufficiente scaricare sul proprio cellulare un software gratuito che consente di leggere ed interpretare i Matrix Code attraverso la fotocamera integrata.

Links utile <http://reader.kaywa.com/register>

Per scaricare sul cellulare o sul computer l'applicazione in grado di interpretare i QR Code.

In questa occasione il Performing Media Lab, diretto da Carlo Infante, in collaborazione con l'associazione generacomunicazioni, avvierà una prima sperimentazione dei Matrix Code, una evoluzione dei codici a barre per tracciare percorsi nella città, indicando gli spazi e le azioni previste in Rinascimento [2.0]. Un

modo per interpretare le possibilità dell'interaction design con una nuova creatività sociale capace di inventare dei format d'intervento urbano attraverso l'utilizzo di smart-phone.

Si tratta di un nuovo format d'intervento culturale che definiamo di "real social tagging" perché rileva sul campo le "tag" disseminate con l'intenzione di mettere in relazione, attraverso i nuovi media, l'immaterialità delle reti con il territorio vissuto da cittadini, attraverso un'esperienza emozionale.

Nell'ambito di Rinascimento 2.0 saranno creati e sperimentati dei Matrix Code che conterranno informazioni relative alle iniziative e ai luoghi della rassegna, che possono essere lette tramite normali cellulari dotati di fotocamera, e di software adeguato.

Il software gratuito potrà essere scaricato anche al media center di Rinascimento [2.0] e all'internet point di Valdarno Internet Cafè situati in Via Giovanni da San Giovanni (sud) / angolo Viale Diaz (retro ex cinema Bucci) oppure sui siti:

[www.casamasaccio.it](http://www.casamasaccio.it)

[www.generacomunicazioni.tv](http://www.generacomunicazioni.tv)

[www.valdarnocafe.it](http://www.valdarnocafe.it)

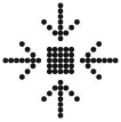


# SIMPLICITY

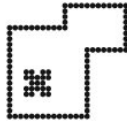
the art of complexity

## THE LAWS OF SEMPLICITY / JOHN MAEDA

design, business, technology, life



1  
reduce



6  
context



2  
organize



7  
emotion



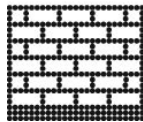
3  
time



8  
trust



4  
learn



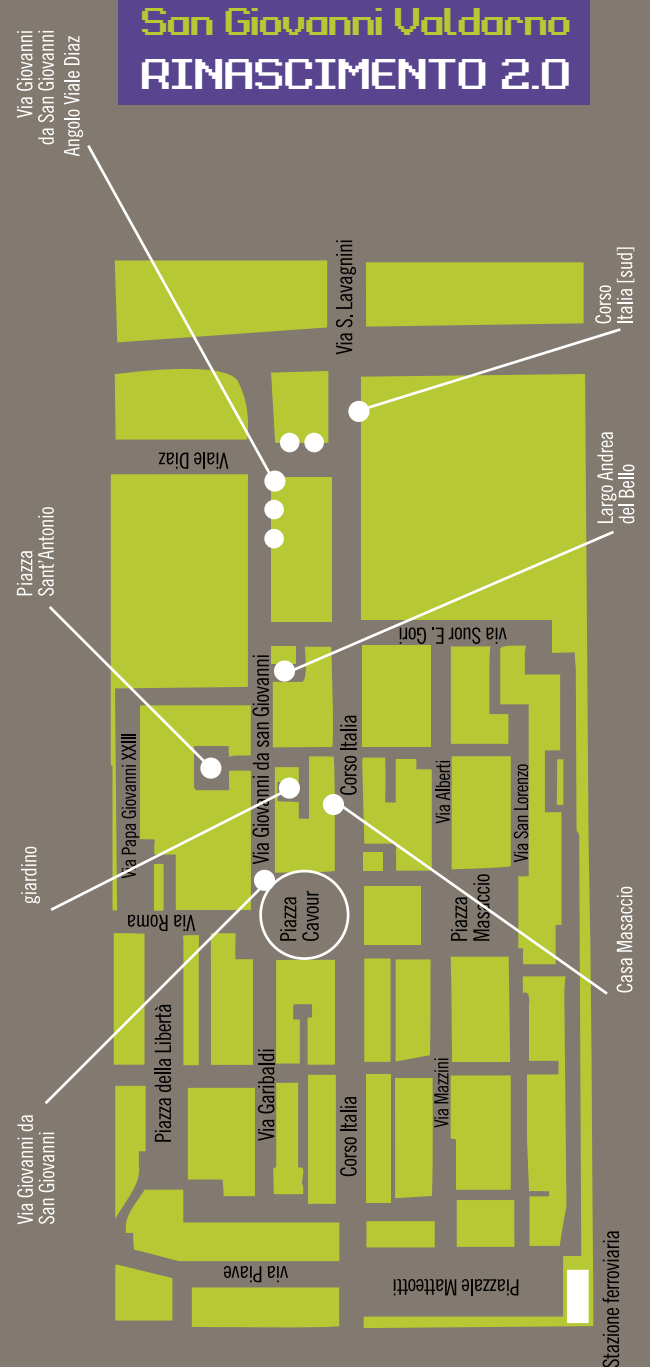
9  
failure



5  
diff



10  
the one



enti promotori



si ringrazia per la collaborazione

GeneraComunicAzioni.tv



success.it PerformingMedia Lab

con il contributo di:



Videoservizio Multimedia srl



**organizzazione** Comune di San Giovanni Valdarno Assessorato alla Cultura tel.055.9126283 cultsgv@val.it

**informazioni** Ufficio Informazioni Turistiche tel.055.943748 plocosgv@val.it