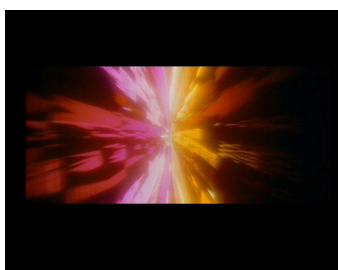


28 febbraio, ore 20.30

Made in Puglia

a cura di Antonio Musci

CHRISTIAN CALIANDRO



Jupiter and beyond the infinite (Pink Floyd version)

Anno: 2007

Durata: 23'58"

Formato: DVD

Il video rappresenta un oggetto impossibile. Si tratta infatti della sincronizzazione tra l'ultima parte di *2001: odissea nello spazio* (1968) di Stanley Kubrick e *Echoes* (1971) dei Pink Floyd, che la leggenda vuole sia stata composta dal gruppo proprio ispirandosi alla sequenza 'psichedelica' del film.

PAOLO DE FALCO



Angelo della notte

Anno: 2006

Durata: 12'

Formato: Digital Betacam PAL (16:9)

Un treno parte da una piccola stazione in una notte silenziosa. Attraversa il sud dell'Italia, tra luci e suoni onirici e poi decolla... verso un altro mondo.

DAVIDE PEPE



body electric #1

Anno: 2005

Durata: 4'04"

Formato: Mini DV

La forza trattenuta di una danza implode nei piccoli cenni ed esplode nei lampi nervosi dei gesti, diventa fermento nei movimenti impossibili fino a coincidere con l'energia primaria del corpo.



body electric #2

Anno: 2005

Durata: 7'07"

Formato: Mini DV

Un corpo si tende trattenendo la sua energia e comprimendola fino a rilasciarla in un'esplosione cinetica. Tra le sue pieghe si sviluppa una nuova danza.

ANTONIO PUHALOVICH



La Passione

Anno: 2007

Durata: 6'46"

Formato: Mini DV

La Passione in tre atti: incipit, via crucis, morte.



Il viaggio

Anno: 2008

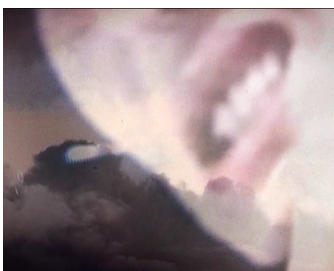
(in anteprima per Avvistamenti)

Durata: 8'

Formato: Mini DV

“La poesia è il luogo libero e angoscioso dove si mescolano e si rinnovano le forme e i miti della tradizione: è il passato come forma esorcistica del presente. E così può essere l'involucro trasparente attraverso il quale passa la storia, l'acquario attraversato dagli oggetti in sospensione.” (A. L. De Castris)

CARLO MICHELE SCHIRINZI



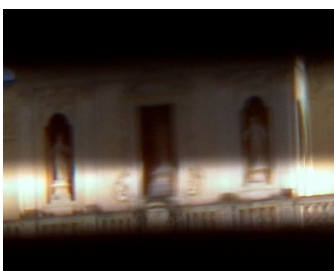
Oligarchico (Mosaico da camera)

Anno: 2007

Durata: 13' 44"

Formato: Mini DV

Un uomo ripercorre il crepitio delle sue passioni annullandosi attraverso la buia pirotecnica di visioni e proiezioni, mentre un liquido flusso ricopre tutto sfaldandone profili e distanze.



Palpebra su pietra

Anno: 2006

Durata: 6' 30"

Formato: Mini DV

Le palpebre si aprono a puntare statuari dettagli organici del centro storico di Lecce, ma i secoli e l'accecante luce (ancor più forte per il chiaro della pietra) restituiscono una disturbata visione sfuocata e vibrante: un'intima soggettiva mette a fuoco solo il palpito dell'osservatore.

COSIMO TERLIZZI

S.N. - vivo in una via senza nome e la mia famiglia in una casa senza numero



Anno: 2002/2007

Durata: 16'

Formato: Super8 (montato in digitale)

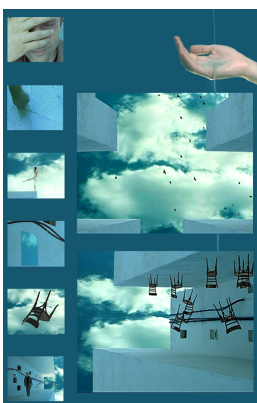
Consiste in una serie di ritratti realizzati in film Super8, in cui i protagonisti sono adolescenti che vivono nella periferia di una città del sud Italia. La loro vita si svolge in una casa senza numero civico e lungo una strada polverosa che porta verso il mare. I protagonisti vivono momenti della loro età in un ambiente in cui la campagna e la cementificazione creano un forte contrasto visivo, così come gli hobby dei ragazzi con i loro istinti.

29 febbraio, ore 20.30

Made in Greece

a cura di Dimitris Kozaris

STELIOS DEXIS & MYRTO VOUNATSOU



00-01

(2002, colore, stereo, 3')

Attraverso un continuo ricercare e ridefinire l'intervento spazio temporale comprimiamo i pensieri in immagini animate. Spirito e materia sono confinati tra inizio e fine, incessantemente alla ricerca di bellezza, continuità, assoluto. Un continuo viaggiare, un'infinita ripetizione.

Wir? (We?)

(2000, colore, stereo, 4'23")

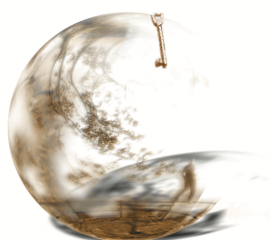


Una videoinstallazione con tre proiettori. "Se necessario" delimito il mio suolo col mio stesso corpo, "trasporterò il mio suolo sul mio stesso corpo, trasformerò il mio stesso corpo nel suolo". La sensazione umana di "essere" concentra il corpo sul proprio narcisismo. In una triplice e sincronizzata proiezione, frammenti alternati di immagini e suoni di scene identiche o diverse creano una narrazione circolare e allo stesso tempo frammentaria. Un nuovo tipo di artista appare, non più qualcuno che racconta una storia ma che è architetto dello spazio di eventi, progettista di mondi per milioni di storie che devono essere narrate. Sullo sfondo di un paesaggio selettivamente spogliato di colori e oggetti la camera resta fissa e segue la rotta del tempo personale di due performer, in un'asfissiante e ravvicinata ispezione dei loro movimenti ed azioni.

VOGLER

because of the key

(2005, colore, stereo, 5'20")



because
of the key
created by vogler

Il pensiero e il suo rilassarsi poco prima di dormire. Un'ombra dal nulla funge da grilletto - l'ombra di una lampada spenta. Il microcosmo e le sue visioni dove persino il bianco non è abbastanza per confonderci... Dal panico della prima scena, in cui ogni consiglio sulla direzione da prendere sembra ironico, alle restanti scene di claustrofobia, delusione, rabbia...



?”

(2006, colore, stereo, 6'43")

Visualisation of a poem

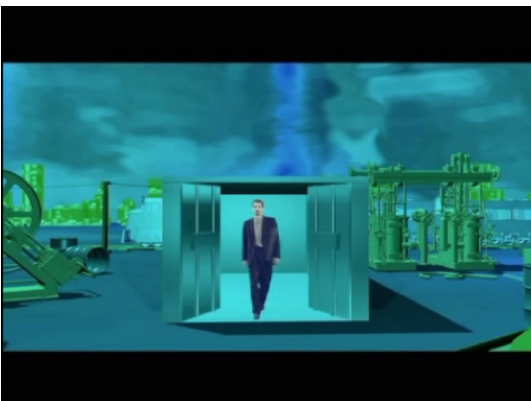
1.

I think I have a girlfriend.
 She is able to see just lines.
 The mass will always slip
 on the wet eyes.
 Sometimes she gets drunk with the shape of the sun
 And other times she counts her fingerprints
 forgotten on me,
 and laughs.
 She says they look like layers of escape,
 the one should warm the other
 with words of poetic underground
 the whispers of W on the edge of the alphabet.

2.

I step on my lungs and stand up
 to throw away two last words off us.
 Once it was day
 it was night
 it was Wound and Human,
 and a trip that the Difference, superannuated, started -
 due to stubbornness
 due to our fault-
 was finally accomplished.
 The world complied with its outline
 And now,
 as often as the horizon grips
 the lower trap to the higher,
 only the flat people breath.
 The flat people and just a word,
 The Definition.
 It was in penalty
 into dictionaries to find itself.

POLIMERIS SPIROS



Relativity

(2007, 35mm, colore, stereo, 14'17")

Il film tratta la natura sisifea del gioco erotico. Disegnando un quadro di Escher, con figure che si arrampicano su e giù per le scale senza mai incrociarsi, la figura maschile vagabonda, si innamora silenziosamente, è presa prigioniera, è liberata, cerca il proprio sé somatico, resta intaccata dal carnale, resta per sempre insoddisfatta. Le sue azioni, al pari di quelle della protagonista femminile – oggetto di desiderio, sono realizzate attraverso una relazione di campo-controcampo con delle figure fantoccio in cui risiede parte della loro anima.

Credits

Con: Hermis Malkotsis, Rania Papaioannou, Rania Glymitsa, Vaso Giannakopoulou
Sceneggiatura – Regia: Spyros Polymeris
Produttori: Panos Papahadzis, Nikos Kanakis
Produttore esecutivo: Tassos Kyriakantonakis
Production Manager: Maria Tsigka
Art Direction: Myrto Vounatsou
Direttore della Fotografia: Panayiotis Tsangkas
Montaggio: Thanasis Papathanasiou, Panayiotis Tsangkas
Musica originale: Marios Aristopoulos
Sets: Omiros Kosmidis
Coreografia: Hermis Malkotsis
Puppeteer: Stathis Markopoulos
Animazione: Spyros Polymeris
Effetti Speciali: Myrto Vounatsou
Mixaggio: Kostas Varimpopiotis
Sound Design: Giorgos Faskiotis
Clarinetista: Nuria Belmonde
Temi dalla canzone tradizionale “My Yiddishe Mama”
Elettricista: Fanis Karagiorgos
Lights-equipment: LIGHT LAND
Post-Produzione: BIG SHOT S.A.
DI, Color Grading & Film Transfer MOTION FX S.A.
DI Supervisor: Evangelos Achilopoulos
Colorist: Yiannis Tsiolakis
Image Laboratories: SCLAVIS Filmlab
Sound Laboratories: ECHO Studios
Development of Film Negative KODAK: Cinelab Greece
Optical Print: Sound Studio
Ringraziamento speciale a: Christina Kalfoglou, Aliki Kalfoglou, Kostas Avlonitis, Sofia Markou, Michalis Ktistakis, Antonis Chalkias

YIANNIS KONSTANTINOU



Latent Sight

(2003, colore, stereo, 5'22")

Questo video è stato creato con una webcam a basso costo che è stata trasformata in una fotocamera a foro stenopeico (senza lenti), una moderna versione della camera oscura rinascimentale, allo stesso tempo un “apparatus” come determinato da Vilém Flusser. Una videocamera con bassa definizione e chiarezza, rumore video e colore eccessivo, che offre minima “intelligibilità” e riconoscibilità delle immagini.

La violazione del modus operandi della webcam porta all'interruzione della logica interna e promuove una creativa vista antitetica. “L'inconscio tecnologico” della videocamera

presentato da Franco Vaccari come estensione dell’“Inconscio ottico” descritto da Walter Benjamin è stravolto grazie alla distorsione della struttura tecnologica ortodossa.

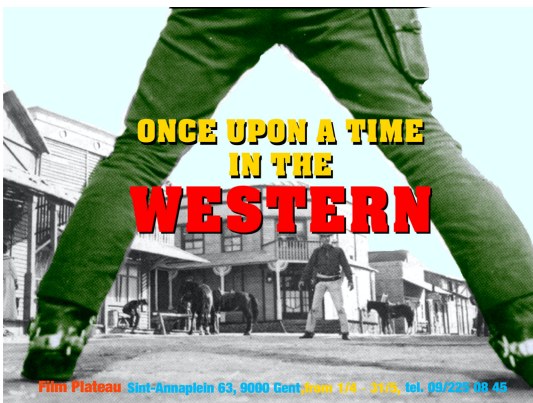
Le immagini riprodotte attraverso questo processo restano sospese tra realtà empirica e realtà immaginaria, rifiutando di materializzarsi in un luogo, vagabondando come le ombre sul muro nella caverna di Platone – fantasmi di realtà, idoli sull'orlo dell'estinzione. Esattamente come le immagini che tratteniamo nella memoria, giammai definite e che man mano sbiadiscono col passare del tempo, perdendo i dettagli in modo da essere ritenute come semplici forme, impressioni più che immagini di quel che abbiamo visto.

I contenuti: il corpo umano come valore centrale (handicap, situazioni di guerra, il problema del cibo nelle comunità povere, epidemie...) all'interno dei rapporti fra società (convivenza, famiglia, il rapporto con l'altro) e natura (crisi ecologica, risorse ambientali, geopolitica e minoranze etniche...).

In questi mesi di lavoro, sono stati analizzati oltre 300 film e sono stati ricavati circa 120 estratti, creando degli episodi corti basati su parole chiave, come: handicap, guerra, migrazione, fame... L'articolazione di queste unità filmiche ha creato la struttura narrativa del video e così la sceneggiatura è maturata col passare del tempo e senza un progetto predefinito. L'operazione non pretende di esaurire le possibili variazioni analitiche del tema, ma cerca di aprire una strada di sperimentazione ed una riflessione est/etica nel mondo intorno a noi.

COLLECTIVE EDITORS

Simona Barbera, Matteo Bertella, Diego Bianchi, Alessandra Bonomini, Marianne Bowdler, Michele Bozzetti, Cristina Cagnazzi, Roberto Cascone, Antonio De Pascale, Luigi Della torre, Franco Duranti, Vittorio Gelmi, Meri Gorni, Alberto Guidato, Dimitris Kozaris, Carlo Lo sasso, Davide Majorino, Laura Matei, Cristin Mauri, Nessuno, Leonarda Pagnamenta, Elena Parati, Stefania Perna, Daniele Pozzi, Irene Prinivalli, Anna Privitera, Agustin Sanchez, Susanna Scarpa, Claudia Trobinger, Michela Veneziano



Once Upon a Time in the Western

(2000, durata: 32', con il sostegno di: STEDELIJK MUSEUM VOOR ACTUELE KUNST in Gent)

In alter parole: come i registi italiani riuscirono a ripassare in padella una classica ricetta western in modo rivoluzionario per gli standard dell'epoca.

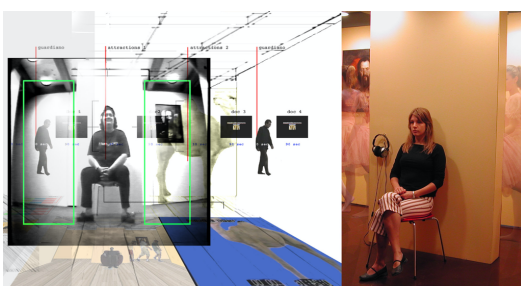
Ci troviamo in un paesaggio che sembra il Far West, luogo in cui la leggenda domina la storia e gli eroi vengono dal nulla. Il luogo in cui regnano i Bounty Killers di Sergio Leone e lo schermo si immerge nella musica di Ennio Morricone.

Il "western", così come il musical e la "detective story", è considerato il cinema americano per eccellenza e nel secondo dopoguerra divenne simbolo del potere americano. Nel 1964

però, Sergio Leone, sotto lo pseudonimo di Bob Robertson, con pochi fondi ed un attore allora sconosciuto, Clint Eastwood, gira il film "Per un pugno di dollari", che incassa più soldi de "I magnifici sette" di Sturges. Ecco che vede la luce il primo meta-western che gli americani, con un che di sprezzante, definiscono spaghetti-western. Qualche anno dopo gli stessi americani invitano Leone alla Monument Valley per girare "C'era una volta il west" e copiano il suo stile come mai avevano fatto con un regista europeo. Oggi gli americani, mentre scrivono la storia avendo conquistato l'ultima frontiera, mettono da parte il genere western perché non più necessario. Il disprezzato meta-western non è morto, è anzi esattamente dove Leone, Houston, Brooks e Jarmush lo hanno lasciato; è sopravvissuto ai continui attacchi dei critici, dei distributori e degli ortodossi del genere, soprattutto perché se mai voleva conquistare qualcosa o qualcuno, si trattava del pubblico e non di una regione geografica. Ha creato eroi buoni, brutti e cattivi, ci ha spesso fatto ridere e ci ha incollati alle sedie del cinema fino a poco prima che le colt fossero impugate, costruendo, attraverso il mito della conquista, un West che non è mai esistito.

La ricerca sul western è iniziata nel 1997 ed è stata completata nell'autunno del 1999. Durante tutto il periodo sono stati analizzati oltre 250 film, nonostante la versione finale consista di soli 60.

INSTALLAZIONI INTERATTIVE



The living room of memory

(2003, durata: 9', Videoinstallazione interattiva, con il sostegno di: CULTURE 2000)

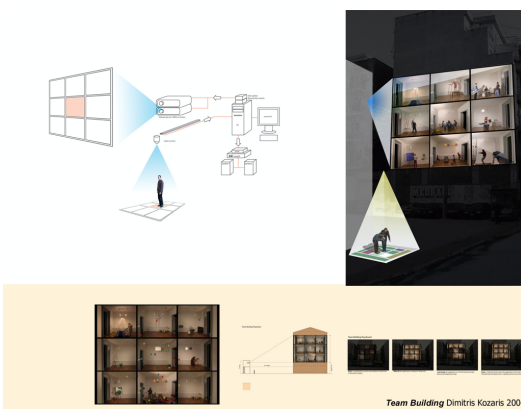
La stanza della memoria è un ambiente interattivo dove coesistono diversi media ed espressioni. Lo spazio nasconde una complessa macchina multimediale dove il reale contiene il virtuale e viceversa. L'obiettivo dell'opera è la creazione di una nuova condizione audiovisiva che lo spettatore è chiamato ad analizzare.

La stanza della memoria ospita un'importante opera d'arte: *l'Allegoria della Prudenza* di Tiziano (London, National Gallery). La scelta dell'opera è legata ai sistemi della

mnemotecnica, che certi filosofi hanno chiamato “stanze” (Giordano Bruno), o “teatri”. Come in quello costruito da Giulio Camillo nella Venezia di 16° secolo che sosteneva che gli attori erano delle finestre virtuali. Gli studiosi dell’informatica concordano oggi che il teatro di Camillo è una macchina combinatoria molto simile (come concetto) ai nostri computer. Camillo e Tiziano erano amici e il pittore ha illustrato la combinazione che corrispondeva al concetto della prudenza. Nella nostra società dell’informazione lo spettatore tende ad assumere un nuovo ruolo che lo vede passare da semplice destinatario ad una posizione attiva nei processi comunicativi. Ma se nell’attuale condizione di ambiguità percettiva, dove il reale e il virtuale si sovrappongono, c’è da chiedersi se ciò che è appena passato sotto i nostri occhi possa essere una traccia del reale o piuttosto un evento virtuale. Il progetto *La stanza della memoria* rispecchia quindi il seguente paradosso: come posso essere attivo se non riesco a distinguere il reale dal virtuale? Se è vero, come sostiene Tony Wilson, che «l’immagine postmoderna è sprovvista di punto di vista», e che «un’immagine senza punto di vista non può generare un giudizio sul mondo», la parola d’ordine è: dove sono? I luoghi hanno un’aria di déjà-vu, come nei sogni. L’opera è stata presentata durante il 3rd DESTE foundation prize, ad Atene in Grecia e nella mostra Itinere curata da Nicola Sansò e Gabi Scardi in Salento nel 2003.

Solo uno spettatore può seguire l’evento che dura 9 minuti.

SCENEGGIATURA, REGIA MONTAGGIO: Dimitris Kozaris
 PRODUZIONE: Alessandra Spranzi
 CAMERA & ASSISTENTE REGIA: Davide Sgalippa
 SOFTWARE: Orf Quarenghi
 PROGETTO INTERATTIVO: Davide Sgalippa & Francesco Apuzzo
 SOUND RECORDING: Riccardo Castaldi
 PAVILLION PROJECT: Tullio Leggeri



Team building

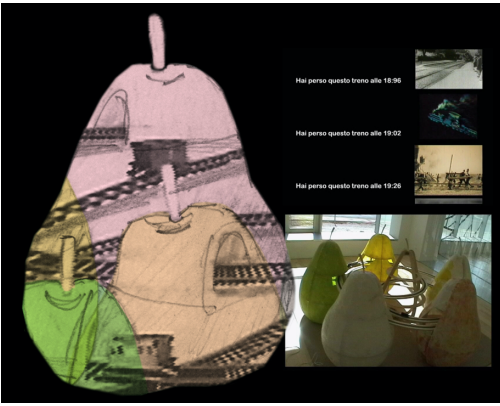
(3'33", simulazione video)
 (2004, Videoinstallazione interattiva, con il sostegno di:
 ATHOC ATHENS 2004.)

La vita quotidiana nella città ha due aspetti: uno pubblico ed uno privato. Su questo argomento lo scrittore Georges Perec negli anni 70 scrive il libro “Vita istruzioni per l’uso”. L’autore descrive un palazzo dove abitano, lavorano e insomma vivono un insieme di persone. Perec vede il palazzo oltre il suo lato cieco e ci presenta un grande spaccato degli appartamenti che costeggiano il muro. Dietro a questa quinta trasparente il lettore può osservare in ogni stanza la vita privata di ogni singolo abitante.

La proposta che segue si basa su questo piano filmico-letterario e si propone come multivisione interattiva. Se inquadrano tutte queste azioni, che completano il ciclo di una giornata, in un pannello comune, allora si può immaginare l’installazione Team Building. Nell’esempio che segue si proiettano sul muro cieco 9 stanze di un palazzo. Il videoproiettore ad alta luminosità è collegato con 1 computer e controlla proiezioni di 9 stanze. Ad ognuna delle 9 stanze corrispondono altrettanti video clip, che sono stati girati prima e sono immagazzinati nei computer. Il video clip di ogni stanza dura 30 secondi e le variazioni sono 4. Cioè dopo 4 proiezioni consecutive lo spettatore vedrà lo stesso video di nuovo. Tutto l’impianto è installato in una torre. Nello spazio tra il palazzo e la torre di proiezione si colloca un tappeto che ha lo stesso disegno-rilievo della parete in scala ridotta. Questa superficie interattiva è composta di 9 moduli (70x100 cm). Ogni volta che lo spettatore cammina su un modulo, il sensore attiva automaticamente la corrispondente stanza attraverso il software. Nella fase d’attesa e quando non ci sono utenti, gli abitanti accendono candele, accendini, pile perchè le luci non funzionano. In questo modo i passanti che non sanno cosa succede vedono qualcosa di insolito e si avvicinano per capire meglio. Arrivano così nella zona di osservazione. Una piccola insegna li invita a camminare sopra le piastrelle per attivare i video delle stanze.

SCENEGGIATURA, REGIA MONTAGGIO: Dimitris Kozaris
 PRODUZIONE: ATHOC ATHENS 2004
 CAMERA & ASSISTENTE REGIA: Luca Tiozzo
 SOFTWARE: Orf Quarenghi
 PROGETTO INTERATTIVO: Francesco Apuzzo
 SUONO: Francesco Di Loreto
 PAVILLION PROJECT: Vassilis Kassimidis

Info point for train losers



(2003, videoscultura)

Nelle nostre stazioni ferroviarie non esiste un posto per chi perde il treno; e qualche volta succede di essere in ritardo e di perderlo. Quindi mi è sembrato utile inventare un luogo consolatorio, per chi non arriva...in tempo. Così è nata l'installazione *info point for train losers*, e il presente cortometraggio è il racconto di quest'ultima.

L'installazione è composta da una scultura, mentre in un monitor accanto scorrono estratti da film dell'epoca del cinema muto che hanno come soggetto il treno. La scultura è composta da sei forme di pera ingrandite, che sono attraversate da un nastro circolare a doppio anello; sul nastro scorrono due treni giocattolo e nelle loro piccole piattaforme portano due frasi:

*per tutta la vita ho costruito una locomotiva,
ma non ho mai potuto contare su una rete ferroviaria.*

La frase è tratta dal diario del cineasta sovietico Dziga Vertov, regista del *cinema verità* sui treni dell'Agit Prop. Mentre le pere vengono dai poemi di Erik Satie, *Pezzi in forma di pera*. Vertov e Satie avevano in comune una certa idea per il concetto di *intervallo* nelle loro composizioni; il primo nel montaggio cinematografico e il secondo nelle proprie musiche minimaliste.

Nel monitor, simile a quello delle informazioni delle linee ferroviarie, ogni breve sequenza è accompagnata da sottotitoli che ricordano allo spettatore gli orari dei treni persi... Presto lo spettatore si accorge che gli orari fittizi nascondono le date delle realizzazioni dei film e non hanno niente a che fare con gli orari delle partenze giornaliere. In fatti nella prima sequenza lo spettatore perde il treno alle 18:96, ovvero al 1896 prima proiezione di *L'Arrivée d'un train à la Ciotat* dei Lumière.

In questo monumento giocattolo (il treno come metafora dell'era moderna) lo spettatore si può intrattenere durante la sua attesa (o intervallo) fra il treno perso e quello prossimo che sta per arrivare...