



**MUSEO VIRTUALE
CONCORSO INTERNAZIONALE DI IDEE INTERATTIVO**
Di newitalianblood.com & kwArt.com

BANDO I parte tecnica - >>Il parte teorica

1. Obiettivi

Al fine di valorizzare ricerche innovative ed originali newitalianblood.com & kwArt.com organizzano un concorso internazionale di idee interattivo con lo scopo di investigare le potenzialità inesprese dell'espore in ambienti reali e/ o virtuali.

Si chiede, da un lato la riconfigurazione dello "spazio espositivo" tradizionale mediante le più varie soluzioni che sensibilità attuali e sviluppi della tecnologia suggeriscono, dall'altro la creazione di nuove interfacce digitali, online o offline, come alternativa agli spazi espositivi fisici.

I partecipanti sono liberi di scegliere uno dei due obiettivi o porli a confronto.

Il concorso è patrocinato da: Consiglio Nazionale degli Architetti, Ordine degli Architetti di Roma, American Academy in Rome, l'Arca, Assessorato alle Politiche del Territorio e Ufficio Concorsi del Comune di Roma, Assessorato alle Politiche Culturali del Comune di Roma.

2. Tipo di Concorso

Di idee. Internazionale, unica fase, anonimo, online, interattivo, nessun costo di iscrizione.

Aperto a tutti e in particolar modo suggerito ad Architetti, Artisti, Ingegneri, Designer, Curatori, Critici, Grafici, Webmaster e Studenti di ogni tipo.

È auspicabile la creazione di gruppi interdisciplinari.

Categorie di partecipazione: 1_Studenti; 2_Under 36; 3_Open.

I gruppi di progettisti appartenenti a categorie diverse si intendono inseriti in quella più inclusiva.

3. Calendario

Iscrizione online: dal 7 Maggio 2001 fino al 31 Luglio 2001 (24.00)

Consegna (auto-pubblicazione online): dal 30 Maggio 2001 fino al 31 Luglio 2001 (24.00)

Giuria: Agost/ Settembre 2001

Pubblicazione e Mostra: Ottobre/ Novembre 2001

4. Premi

"Grand Prize" di **10.000 Euro**, offerto da COLOMBO DESIGN & NEWITALIANBLOOD.COM

"Web Prize" di **5.000 Euro**, offerto da AUTODESK

I 2 premi sono assegnati senza considerare la Categoria di Partecipazione (Studenti, Under 36, Open).

Altri premi: Premi Speciali per singola Categoria di Partecipazione e Menzioni d'Onore.

Gli organizzatori si riservano l'opportunità di offrire la commissione per lo sviluppo sul web del progetto dalle maggiori potenzialità.

5. Iscrizione Online

L'iscrizione gratuita al concorso si ottiene compilando un form presente in rete nelle homepage di newitalianblood.com, kwArt.com, archiworld.it alla voce >>>**REGISTER**.

Al momento dell'iscrizione si indicano le **email** dei componenti del gruppo alle quali saranno inviate tutte le comunicazioni ufficiali riguardanti il concorso.

È consentita una sola iscrizione per partecipante.

Effettuata la registrazione si ricevono via email **user-id** e **password** che consentono di accedere ai form di auto-pubblicazione dei progetti (questo processo è descritto nel paragrafo 'Auto-Pubblicazione Interattiva').

Fino alla data di scadenza del concorso, dalla stessa voce 'REGISTER', ri-inserendo la propria user-id e password, è possibile comunicare modifiche alla composizione del gruppo.

6. Auto-Pubblicazione Interattiva

Nella home di newitalianblood.com, kwArt.com, archiworld.it alla voce >>>**SUBMIT** inserendo user-id e password si accede all'auto-pubblicazione online dei progetti.

Ognuna delle sottomissioni auto-pubblicate deve essere composta di una (1) pagina di home dei partecipanti e due (2) pagine di presentazione del progetto.

- HOME: 1 pagina

Foto degli autori formati jpeg, gif, swf, dcr (anche animati) 315x225 pixels, max. 100kB

+ testo curriculum vitae max. 750 battute in Inglese

+ fino a 10 link di segnalazione di propri lavori presenti in rete (opzionali).

- PROGETTO: 2 pagine

Una immagine per pagina formati jpeg, gif, swf, dcr (anche animati) 945x225 pixel, max. 300kB
+ testo relazione max. 750 battute per pagina in Inglese.

I partecipanti auto-pubblicano online i propri progetti mediante una semplice interfaccia. Per utilizzare l'interfaccia sono richieste solo conoscenze di base. Chiunque è in grado di mandare una email con immagine allegata è in grado di auto-pubblicare senza difficoltà il proprio progetto. Inserendo user-id e password ottenute al momento dell'iscrizione si accede ad un primo form di pubblicazione della home del gruppo e poi a un secondo form di pubblicazione delle 2 pagine di presentazione del progetto che si aprono in successione. Inserendo i testi richiesti, scegliendo i colori di ogni testo e del background e allegando per ogni form l'immagine o l'animazione desiderata, si ottiene una preview che se confermata conclude il processo di auto-pubblicazione. Se si desidera modificare testi o colori basta non confermare la preview, tornare indietro, provvedere alle opportune modifiche e richiedere nuovamente la preview. Anche dopo la conferma, ri-inserendo password e user-id, si può, fino alla data di consegna del concorso, rivedere, modificare e cancellare l'auto-pubblicazione.

7. Pre-Giuria Interattiva e Giuria

La pre-giuria è formata dagli stessi partecipanti al concorso che hanno auto-pubblicato regolarmente il proprio progetto entro la scadenza prefissata. La votazione online si esegue nella home di newitalianblood.com, kwArt.com, archiworld.it alla voce **>>VOTE** inserendo user-id e password. I partecipanti hanno la responsabilità di operare la prima selezione votando in ordine di preferenza (1°, 2°, 3°, 4°, 5°) i 5 progetti ritenuti migliori tra tutti i partecipanti che sono sempre presentati in maniera anonima. Sommando le singole preferenze si individuano i 50 finalisti. Non si può votare per il proprio progetto. I voti che infrangono questa regola sono automaticamente annullati. Saranno effettuati controlli per evitare qualsiasi tipo di irregolarità. Si pregano i partecipanti di prestare grande attenzione alle operazioni di voto e di fare le proprie scelte al massimo entro 15 giorni dalla data di comunicazione dell'inizio delle votazioni.

I 50 progetti auto-selezionati, senza alcuna graduatoria di merito, sono sottoposti, sempre in maniera anonima, alla giuria di Critici, Curatori, Architetti e Artisti. Ogni giurato segnala 5 progetti in ordine di preferenza. La graduatoria finale si ottiene sommando i singoli voti.

La giuria che assegna il "Grand Prize", i Premi Speciali per categoria (Studenti, Under 36, Open) e una serie di Menzioni d'Onore è composta da:

- > Achille Bonito Oliva: critico d'arte, professore Università di Roma - ITA
- > Aaron Betsky: architetto, curatore di Architettura, Design & Progetti Digitali SFMOMA - USA
- > Linda Blumberg: direttore artistico American Academy in Rome - USA
- > David Carson: artista visivo e graphic designer - USA
- > Cesare Maria Casati: architetto, direttore l'Arca - ITA
- > Luigi Centola/ S-TUFF: architetto e critico - ITA
- > Gillian Crampton Smith: direttore Interaction-Ivrea - UK
- > Vicente Gualart/ METAPOLIS: architetto - ESP
- > Fulvio Irace: architetto, professore Università di Milano - ITA
- > Thomas Leeser/ LEESER ARCHITECTURE: architetto - USA
- > Michelangelo Pistoletto: artista - ITA
- > Hani Rashid/ ASYMPOTOTE: architetto - USA
- > Antonino Saggio: architetto e critico, professore Università di Roma - ITA
- > Amedeo Schiattarella: architetto, presidente Ordine degli Architetti di Roma - ITA
- > Raffaele Srica: architetto, presidente Consiglio Nazionale degli Architetti - ITA
- > Lars Spuybroek/ NOX: architetto - NED
- > Ben Van Berkel/ UN STUDIO: architetto - NED

Giurati sostituti:

- > Massimo Alvisi/ AKD: architetto, ITA
- > Sandy Attia: architetto, USA
- > Paolo Ceccon: architetto, ITA
- > Claudia Clemente/ NEMESI: architetto, ITA

I 50 progetti auto-selezionati, senza alcuna graduatoria di merito, sono sottoposti, sempre in maniera anonima, ad una giuria di Istituzioni e Webzine. Ogni Istituzione e Webzine segnala 5 progetti sempre in ordine di preferenza. La graduatoria finale si ottiene sommando i singoli voti.

La giuria che assegna il "Web Prize" è composta da:

- > Archiworld/ CNA - ITA Giorgio Marchetti & Massimo Canfailla, informazione e comunicazione
- > Archiworld/ Ordine degli Architetti di Roma - ITA Luigi Catenacci & Francesco Ruperto
- > Antithesi - ITA Sandro Lazier & Paolo Ferrara, contatti
- > ArchiNed - NED Piet Vollaard, direttore
- > Architecture.it - ITA Furio Barzon, direttore
- > Arch'it - ITA Marco Brizzi, direttore
- > Assessorato alle politiche del territorio del comune di Roma - ITA Gabriella Raggi
- > Autodesk - ITA Giuseppe Suanno, direttore marketing Autodesk Italia Grecia e Cipro
- > A-Matter - GER Michaela Busenkell, direttore editoriale
- > Death By Architecture - USA Mario Cipresso, direttore/ editore
- > Designboom - ITA Birgit Lohmann, editore capo
- > Domus Academy - ITA Claudio Moderini, coordinatore Domus Academy research center
- > Fabrica - ITA Renzo di Renzo, caporedattore Colors
- > Kubos - FRA Arnaud Hadj Moussa, direttore
- > Newitalianblood.com - Paolo de Riso & Giuseppe Sacco, direttori tecnici

- > Wallpaper* - UK Steve Teruggi, editore new media developments
- > Zone Attive - ITA Luca Bergamo, direttore

Riepilogo del processo interattivo di giudizio:

- **I partecipanti al concorso che hanno auto-pubblicato selezionano i 50 finalisti.**
- **La giuria di critici, curatori, architetti e artisti assegna il "Grand Prize".**
- **La giuria di istituzioni e webzine assegna il "Web Prize".**

8. Anonimato

Tutte le operazioni di giuria e di voto sono sempre effettuate nel rispetto dell'assoluto anonimato. I progetti, fino al completamento delle fasi di giudizio, sono individuati solo da codici alfa-numeriche variabili assegnati casualmente. Durante la fase di giuria non è mai possibile vedere i nomi e i dati personali dei partecipanti.

N.B. Le immagini del progetto e i due testi di accompagnamento ad esse sono gli unici elementi auto-pubblicati dei progetti visibili ai giurati e quindi non devono contenere alcun elemento di identificazione, pena l'esclusione dal concorso.

9. Ineleggibilità

Le seguenti persone non possono partecipare al concorso:

Parenti diretti, collaboratori continuativi, datori di lavoro e impiegati dei giurati.

Coloro che hanno partecipato a qualsiasi titolo alla stesura del bando.

Dipendenti di newitalianblood.com e kwArt.com.

10. Lingua

La lingua ufficiale del concorso è l'Inglese.

11. Pubblicazioni

I progetti vincitori saranno pubblicati nella sezione architettura di kwArt.com

I progetti vincitori e selezionati saranno pubblicati in una galleria speciale di newitalianblood.com

Sono previsti un CD-ROM e un Catalogo con testi in Italiano e Inglese che includono saggi teorici e una selezione dei progetti partecipanti.

12. Premiazione e Mostra dei Progetti

La premiazione dei vincitori e l'esposizione in video di tutti i progetti avverrà presso l'American Academy in Rome.

13. Chiarimenti

Per qualsiasi informazione o dubbio riguardante lo svolgimento del concorso e le fasi tecniche di registrazione e auto-pubblicazione dei materiali richiesti si può scrivere in inglese o in italiano all'indirizzo competition@newitalianblood.com. L'organizzazione non risponderà a domande sull'impostazione progettuale che è di esclusiva interpretazione dei partecipanti sulla base della parte teorica del bando.

14. Proprietà Intellettuale

Gli autori dei progetti sono gli unici proprietari dei diritti di proprietà intellettuale relativi ai materiali da essi auto-pubblicati. Gli autori, aderendo al concorso, autorizzano newitalianblood.com e kwArt.com - senza che nulla sia dovuto - ad esporre gli elaborati in mostre e manifestazioni connesse alla comunicazione del concorso e ad utilizzare gli elaborati in ogni pubblicazione (cartacea e online) che i promotori riterranno necessaria e/o opportuna. I partecipanti saranno messi al corrente di tutte le iniziative via email.

15. Promoters

NEWITALIANBLOOD.COM

ARCHIWORLD

ORDINE DEGLI ARCHITETTI DI ROMA - PRIMAVERA DELL'ARCHITETTURA

16. Sponsor

AUTODESK

COLOMBO DESIGN

BANDO Il parte teorica - >>I parte tecnica

Ambienti e interfacce per esporre

L'incontro tra uomo e arte, una volta esclusivo privilegio di ricchi signori e dei loro elitari entourage, si è nel tempo lentamente trasformato in un'esperienza culturale disponibile a tutti. L'apertura al pubblico dei grandi musei nazionali prima, e lo sviluppo di un gran numero di istituzioni culturali e gallerie private poi, ha iniziato a modificare ed intensificare il rapporto tra pubblico e produzione artistica. Anche il lavoro dell'artista ha subito trasformazioni ed evoluzioni, liberandosi gradualmente delle richieste specifiche dei committenti e producendo sempre più opere di ricerca e ispirazione personale. La tecnologia ha fornito in ogni epoca medium e attrezzature sempre più sofisticate: fotografia, video, computer e internet ne sono solo alcuni passaggi fondamentali. Negli ultimi anni, velocità e semplicità di spostamento e comunicazione hanno facilitato flussi internazionali di turismo culturale in grado di accrescere la pur già notevole attrattiva delle istituzioni più note. Oggi la prima tappa di un viaggio culturale in una capitale è il suo museo di arte moderna o contemporanea. Talvolta, paradossalmente, si organizza un viaggio prima per la curiosità di visitare un nuovo museo e poi per conoscere ed esplorare una nuova città.

Con l'enorme estensione del pubblico che ha potenzialmente accesso a vari tipi di esperienze culturali e la inevitabile diversificazione della domanda, si è assistito ad una conseguente diversificazione dell'offerta. Le arti tradizionali hanno subito allargamenti e sconfinamenti nella moda, nel design, nella tecnologia, nella vita. Recenti esempi sono le mostre dedicate a stilisti di fama come Armani e Valentino e a oggetti di uso comune come motociclette e computer che hanno suscitato grande successo di pubblico e talvolta anche di critica. I milioni di visitatori che oramai affollano ogni genere di esposizione testimoniano che questi spazi si configurano non più solo come sede di cultura, ma anche come luogo d'incontro, svago e divertimento. Caratteristiche, specificità, necessità, funzionamento ed uso dei musei vanno seriamente riconsiderati ben oltre il facile inserimento delle media lounge, che seguono bookshop e caffetterie, come programmi commerciali extra, per aree strategiche e circoscritte.

I centri di produzione culturale ed intrattenimento sono tra le maggiori risorse dell'industria del tempo libero e vengono quindi osservati con attenzione da imprenditori e amministrazioni che vedono in essi catalizzatori di interessi, moltiplicatori di indotto, nonché strumenti per la riqualificazione del patrimonio urbanizzato e lo sviluppo di nuove aree. Il tipo di programma assicura inserimento soft in delicati contesti storici e naturalistici e moltiplicazione di flussi e attività direttamente o indirettamente connesse ad un miglioramento della qualità della vita.

Il Museum Computer Network, organizzazione transnazionale a cui aderiscono un gran numero di istituzioni di settore, ha in preparazione un grande simposio per dibattere su come le nuove tecnologie potranno essere e saranno usate per completare ed arricchire l'esperienza negli ambienti espositivi tradizionali. In particolare, alcuni argomenti chiave sono i dispositivi palmari per i visitatori, i punti di informazione e assistenza diffusi nelle gallerie, l'architettura 'intelligente', la diffusione capillare di schermi, computer e interfacce digitali o tradizionali, le risorse web disegnate per incentivare esperienze pre- o post- visita, gli ambienti collegati in rete e programmabili. Ci sono poi campi di indagine complementari ma altrettanto delicati come le strategie di gestione e sviluppo, l'adeguamento delle infrastrutture e soprattutto le implicazioni sociali in particolare rispetto della ridefinizione della relazione tra l'istituzione museo e i visitatori e il modo di preservare l'esperienza fisica e sensoriale in ambienti tecnologici.

Riflettere sulle trasformazioni in atto nell'era dell'accesso e sull'evoluzione di arte, architettura, spazi espositivi e dei partecipanti, conduce da un lato, come previsto e auspicato da MCN, a programmi, mezzi o ambienti di supporto e integrazione agli spazi espositivi tradizionali in grado di soddisfare percezioni e stimoli accelerati o come caso limite a musei rivoluzionari. Dall'altro, come sta avvenendo in alcune istituzioni all'avanguardia, alla duplicazione di spazi espositivi come vere e proprie gallerie virtuali sul web. Questi nuovi spazi non possono essere semplici riproposizioni di cataloghi cartacei come replica, generalmente banale, di parte delle collezioni, ma devono essere pensati e progettati come originali ambienti tridimensionali e multisensoriali esplorabili per la creazione e l'esposizione di arti tradizionali o interattive. E' anche possibile ed auspicabile che la sfida del Museo Virtuale provocherà reazioni da parte degli artisti, che come oggi pensano opere e installazioni anche in funzione delle differenti caratteristiche degli spazi fisici, presto reagiranno a stimoli e potenzialità offerti da spazi digitali sempre più sofisticati.

In rete, organizzazioni emergenti dalle specificità ancora da chiarire stanno affiancando le istituzioni tradizionali verso queste ed altre direzioni di ricerca: portali d'informazione e culturali, gallerie virtuali, giornali o riviste multimediali, network di utenti auto-organizzati in grado di catalizzare l'attenzione di grandi masse e soprattutto degli utenti più giovani e abituati alla navigazione in rete. Queste fluide entità presentano alcuni vantaggi rispetto alle strutture espositive tradizionali: economicità nella reperibilità degli spazi, possibilità di impiegare lavoro part-time e telelavoro in modo da reperire i soggetti più specializzati in qualsiasi parte del mondo, velocità nella preparazione e nell'allestimento, abolizione dei costi di spedizione e assicurazione delle opere, eliminazione del processo di costruzione fisica della mostra, possibilità di coinvolgere un pubblico sempre più ampio con modalità e stimoli originali come interattività, partecipazione e sorpresa. Seri progetti espositivi online richiedono comunque tempo, sperimentazione, nuove sinergie di specialisti in diversi settori (ideazione, programmazione, progettazione,

visualizzazione, animazione, grafica, comunicazione) e comportano budget considerevoli per la produzione, la gestione e l'aggiornamento continuo. Il costo medio per visitatore delle esposizioni online è però sicuramente inferiore anche perché i potenziali partecipanti sono vari milioni e in crescita esponenziale. L'unico ritorno concreto nel breve periodo, non essendo per il momento ipotizzabile il pagamento di un biglietto d'ingresso, è dato dalla pubblicità e dal sostegno di aziende interessate al settore. Ma, a lungo termine, 'contenitori' flessibili e ben strutturati attrarranno opere di artisti più o meno affermati costituendo una risorsa di grande valore sia culturale che commerciale. I collezionisti che oggi sono disposti a pagare milioni di dollari per acquistare opere d'arte, potrebbero essere in futuro attratti da diversi tipi di arte che oggi ancora non immaginiamo.

Fra pochi mesi le connessioni ad internet via cavo e satellitari, assicureranno trasmissione di immagini, suoni e video con la stessa rapidità di semplici testi. Intanto potenza e memoria dei personal computer continueranno a crescere e le tariffe telefoniche si abbasseranno grazie alla concorrenza tra i gestori. Si potranno allora sfruttare al massimo le possibilità dei software di rendering, animazione e immersione di derivazione cinematografica che, impiegando file sempre più leggeri, consentiranno potenzialità artistiche illimitate, maggiori di quelle video a nostra disposizione oggi. Lo sviluppo di web-art, net-art e art-of-the-net così come la possibilità di nuovi ambienti espositivi che possano contenerle e presentarle in modo adeguato, non può che passare attraverso la progettazione e lo sviluppo di interfacce sempre più perfezionate, nella grafica, nella multimedialità e nell'interattività, ma sempre di facile utilizzo. Se pensiamo ai desktop degli albori fino a quelli sofisticati ed eleganti dei nuovi sistemi operativi, la metafora della scrivania semplificata trasposta sullo schermo è stata arricchita e resa sempre più funzionale ed elegante. È il momento di pensare ad uno sviluppo non-lineare per interfacce che possano garantire complessità adeguata per contenere ed esporre qualsiasi tipo di arte.

Una serie di browser o meta-browser alternativi ai convenzionali Netscape e Explorer come Netomat, Iod, Riot e Hullpointer tentano in modi diversi di ampliare possibilità e potenzialità di visualizzazione, lettura e collegamenti tra pagine web. La convention Browserday è uno degli eventi clou per osservarne tutti i recenti sviluppi artistici e tecnologici. Cube è un primo esempio di tecnica raffinata e immediatezza per poter navigare in maniera tradizionale con agili movimenti tra le cinque pagine visualizzate contemporaneamente sullo schermo.

Possono essere questi annoverati come esempi di museo virtuale 'dell'informazione' ante litteram? O la transizione verso strumenti tecnologici personali sempre più miniaturizzati, multifunzionali e integrati come computer palmari, artifici per connessione e comunicazione e sistemi di posizionamento globale prima portatili, poi indossabili e infine innestabili, costruiscono all'interno del nostro corpo e della nostra mente il vero museo virtuale?

Gli effetti della rivoluzione informatica portano ad esplorare mondi esistenti con concetti e strumenti diversi, ma allo stesso tempo a scoprire nuovi mondi che non sono ancora stati esplorati. Uomo, Arte e Scienza sono di nuovo, dopo molto tempo, indissolubilmente legati e, forse, presto riscopriremo un nuovo tipo di 'Uomo Rinascimentale'.

Ma le caratteristiche, le competenze, gli strumenti e soprattutto gli interessi dei nuovi artisti dell'era dell'accesso continueranno inevitabilmente a trasformarsi e così ogni volta ci troveremo a pensare spazi che non abbiamo ancora visto o conosciamo per arte che ancora non esiste né immaginiamo.

Come Bruce Sterling scrive in *Holy Fire*, gli artisti digitali della fine del 21° secolo non sono più complessi o ibridi. Essi saranno semplicemente artigiani. E in una Cultura dell'Interfaccia, Steven Johnson si riferisce ad un simile unione come ad una vocazione: "Gli artigiani della cultura dell'interfaccia...sono diventati un nuovo tipo di fusione tra artisti e ingegneri - Interfacers, cyberpunks, webmasters - incaricati del compito di rappresentare le nostre macchine digitali, dare senso all'informazione nella sua forma più cruda".