

KINKALERI prato

Nasce nel 1995 come raggruppamento di formati e mezzi in bilico nel tentativo. I sei componenti si incontrano, unendo le loro esperienze e studi precedenti maturati in vari campi, con l'intenzione di realizzare dei progetti specifici, sollecitando quindi la volontà di operare intorno a delle idee concrete e curando sempre tutti gli aspetti necessari alle creazioni della propria attività: progettazione, ideazione, drammaturgia, distribuzione, gestione. I lavori di Kinkaleri hanno ricevuto ospitalità in numerose programmazioni ibride di genere, trovando un importante riconoscimento sulla scena della ricerca italiana e soprattutto estera. La struttura assolutamente originale, sia dal punto di vista organizzativo che per la particolare produzione artistica, fornisce le coordinate essenziali alla volontà di lavoro che la spinge: mettere in tensione il rapporto rappresentativo tra l'oggetto e l'ambito a cui si riferisce (o dovrebbe riferirsi). Tutte le produzioni hanno pertanto sempre avuto quella trasversalità di segni che in ambito contemporaneo stanno progressivamente mettendo in crisi la fruizione della rappresentazione: un linguaggio che impasta le lingue e le rende straniere a se stesse per poi ridefinirsi in altro luogo. La ricerca è sempre stata quindi indirizzata verso una qualità del fare che privilegia l'innovazione, l'interazione tra linguaggi originali attraverso la sperimentazione di diverse modalità di esposizione. Per questa sua natura, l'andamento produttivo di Kinkaleri da sempre ha trovato un proprio sviluppo attraverso itinerari diversificati - spettacoli, performance, installazioni, produzioni video, sonorizzazioni, allestimenti, pubblicazioni - con ospitalità in musei d'arte contemporanea, teatri, festival, rassegne di danza e di teatro, rassegne e concorsi video, installazioni sonore, discoteche, produzioni televisive. Il gruppo è attualmente formato da: Matteo Bambi, Massimo Conti, Marco Mazzoni, Gina Monaco.

<http://www.kinkaleri.it>

DEWEY DELL cesena

Dewey Dell è una giovane compagnia fondata nel 2007 a Cesena da Teodora Castellucci con Agata Castellucci, Demetrio Castellucci ed Eugenio Resta. *à elle vide* è il loro primo lavoro con cui ricevono la menzione speciale al concorso GD'A 2007 della Regione Emilia Romagna, e partecipano ad Aerowaves 2008, Londra. Dal 2007 partecipano a Fies Factory One, progetto della durata di tre anni che si fa strumento di produzione e sostegno delle giovani compagnie. Nel 2008 Dewey Dell crea *KIN KEEN KING* e successivamente una creazione dalla breve durata destinata a luoghi non teatrali, *Baldassarre* (prima visione, BESTIARlo '08, ex Mattatoio di Testaccio, Roma)

<http://www.myspace.com/deweydell>

ORTHOGRAPHE ravenna

Orthographe si forma a Ravenna nel 2005 e nello stesso anno partecipa alla Biennale Teatro diretta da Romeo Castellucci. *Orthographe de la physionomie en mouvement* è il primo lavoro realizzato con la camera ottica, e ispirato all'iconografia dell'isteria femminile dell'800.

<http://www.orthographe.it>

PATHOSFORMEL milano

Pathosformel nasce a Venezia nel 2004 riunendo elementi provenienti da differenti discipline, nell'intenzione di ripensare le priorità che compongono una partitura performativa: lavoro su corpo ed immagini, soluzioni artigianali e tecnica, rapporto con lo spazio e con i materiali, non predominano l'uno sull'altro a priori, ma solo – di volta in volta – in virtù di una resa scenica.

La timidezza delle ossa (Generazione Scenario '06) e Volta sono stati presentati in forma di dittico al Teatro Comandini di Cesena nel febbraio 2008, al termine del progetto di produzione e residenza semestrale Sezione Autonoma della Societas Raffaello Sanzio e regione Emilia Romagna. Pathosformel è sostenuto da FF1, un progetto Centrale Fies, vincitore di Nuove Creatività TEATRI DEL TEMPO PRESENTE, ETI Ente Teatrale Italiano.

<http://www.pathosformel.org>

BESTIARIO '09

workshop

LA COLLEZIONE

laboratorio sul gesto

Ciò che nel collezionismo è decisivo,
è che l'oggetto sia sciolto da tutte le sue funzioni originarie
per entrare nel rapporto più stretto possibile con gli altri a lui simili.

Questo rapporto è l'esatto opposto dell'utilità,
e sta sotto la singolare categoria della completezza.

W. Benjamin

Il titolo di una collezione potrebbe non nascere mai da una scelta fatta in precedenza.

Affianco due oggetti: ecco la mia collezione, quella a cui ora posso finalmente attribuire un titolo.

Ne accosto un terzo e d'improvviso il lavoro fatto fino ad ora è distrutto: dovrò per forza riformulare da capo quello che permette ai tre oggetti di stare all'interno di questa nuova collezione. E se elimino il primo, sostituendolo con qualcosa di completamente differente?

La mia collezione senza nome chiederà a gran voce un nuovo nome.

Andando avanti così nessuna collezione potrà mai dormire tranquilla, nel timore che all'ultimo arrivi un oggetto tardivo, pronto a cambiare il senso di tutti gli oggetti precedenti.

STEFANO PILIA Bologna

Diplomato presso il conservatorio G.B. Martini, vive e lavora a Bologna. Compositore elettroacustico, polistrumentista, ha realizzato incisioni discografiche per etichette italiane ed estere (LastVisibleDog, Hapna, Sedimental, Die-Schachtel, Soleilmoon, 8mm), tour in Europa e Stati Uniti, collaborando con numerosi artisti, musicisti, band (Phill Niblock, David Grubbs, Marina Rosenfeld, Giuseppe Ielasi, Renato Rinaldi, Mudboy, Black Forest Black Sea, Andrea Belfi, Manuel Mota, Emidio Clementi, Alessandro Berti, David Maranha, Margarida Garcia, Rhys Chatam). Il suo lavoro si è avvicinato sempre più all'indagine della dimensione scultorea e spaziale del suono, attraverso la pratica esecutiva strumentale e la ricerca dei processi di registrazione e produzione sonora. È tra i fondatori del gruppo 3/4HadBeenEliminated, sintesi tra improvvisazione, composizione elettroacustica e sensibilità avant rock. Suona dal vivo in solo e con 3/4HadBeenEliminated, è membro nella formazione dei Massimo Volume. Collabora alla realizzazione del suono (live e su supporto) nelle produzioni di Zimmerfrei, Homemovies, Wuming2

<http://www.myspace.com/stefanopilia>

XX+XY Visuals roma

Sono Sladzana Bogeska e Giuseppe Pradella. Collaborano dal 2005 sviluppando numerosi progetti e sperimentazioni multimediali. Partecipano a numerosi festival internazionali con live av performance, screenings, video installazioni: SoundLAB VI, REC Cinema Festival Tarragona, Connex Project Tampa Florida, Dokfest Lounge Kassel, Festival Graz, Cinetrip Budapest, Goethe Institute Istanbul, Analogue Synthesis - Museum of the City of Skopje, MUV Firenze, Reloaded Sonica Roma, Fucina Off Galleria d'arte moderna a Spoleto, MeetInTown Auditorium Parco della Musica Roma, Homework Museo della musica Bologna, Amore 8 Roma, Panorama Napoli, Festival del Cinema Caparbio Castello, LPM Roma. Collaborano con Fernando Corona in arte Murcof realizzando il concept video per l'album Cosmos (Leaf label), e partecipando a: Mutek Montreal, Dissonanze Roma, Play Festival Madrid, Shift Electronic Arts Festival Basilea, Seconde Nature Avignone, NatFilmFest Copenhagen, Catodica Trieste, Corsica Studios Londra, Evolution Leeds, Storung 3 Barcelona, Territorios Festival Sevilla, Urban Explorers Dordrecht.

<http://www.xxyvisuals.com>

IQ BIT roma/barcellona

Iqbit compone musica elettronica dal 2000, esplorando territori sonori che spaziano dall'Idm alla Sound Art di matrice elettroacustica fino al Field Recording. Nei suoi lavori i suoni, provenienti da sintetizzatori analogici o virtual-analogici e da registrazioni d'ambiente, sono trattati attraverso specifici programmi digitali open source (smartelectronix.com) Tali applicazioni operano un cambio radicale alla base del suono mediante un processo di generazione/distruzione

<http://www.myspace.com/iqbit>

COBOL PONGIDE roma

Cobol Pongide getta le basi del suo progetto musicale nel 2004 realizzando le sonorizzazioni e le musiche per il lungometraggio Mondoratto e per la serie televisiva MondoPsicoTronico. Nato nel panorama 8bit, Cobol abbandona ben presto l'integrità del genere in favore di un Toy Synthesizer Approach che integra agli strumenti 8bit i synth e le tastierine didattiche giocattolo e il bending autoprodotta di oggetti emettitori di suoni.

<http://www.myspace.com/cobolpongide>

DJ BLACK FANFARE cesena

La musica di Demetrio Castellucci/Black Fanfare segue attualmente due arterie parallele e di natura diversa: canzoni melodiche vicine ad un sentire "pop" convivono con più severi combattimenti ritmici sulle soglie della musica elettronica/elettroacustica. Dal '04 al '08 ha creato la musica dei balli della Stoa di Cesena, scuola di movimento e pensiero, stampando un album (Stoa) con pezzi estratti dagli spettacoli. Ha così elaborato un vero e proprio dialogo tra il gesto coreografico e il suono. Fonda con Michele Bruzzi, nel '05, Icon Icon, progetto di musica elettronica. Alla fine del '07 si è avvicina al mondo della performance musicale con "Muta/rat-tat-tat" (Davide Savorani), al Careof di Milano e alla Galleria Civica di Trento.

<http://www.myspace.com/blackfanfare>

KEIN campobasso

E' Roberto Giamberardino. Avvicinatosi in Inghilterra alla musica elettronica ed ai 'broken beatz', alla cultura post-rave e al dubstep crea il progetto- KEIN - caratterizzato dalla ricerca di sonorità morbide, melodie electro-minimali e i ritmi spezzati dell'ambient e dell'IDM. Il primo Ep 'Suburban, Turntablism', pubblicato da numerose netlabel (Futurekomp, Pinkube e Taktalsmittel) distribuito dalla Nuhar Records, 'Fondle' traccia che dà il titolo al suo ultimo Ep pubblicato con l'etichetta svizzera Helvet Underground e' parte di una compilation di musica elettronica distribuita dalla britannica CinociRecords ed è stata presentata a Londra (London Glitch Night) Con Hinobe crea il progetto di ElectroAcustica 'Vodkatronic'

<http://www.kein.it>

SARA TAIGHER, roma

Video artista, regista e motion designer., laureata in Graphic and Media design al London College of Communication (LCC). Lavora anche come regista di spot TV (in motion graphics). Nel '07 fonda PUNCTUM con Virginia Villari e Eleonora Sgaravatti, per la promozione dell'arte contemporanea a Roma. Partecipa come VJ ed espone opere in varie mostre e festival. La sua ricerca è incentrata sul Vjing sperimentale, prediligendo durante le live performance l'uso di materiale creato ad hoc, e sulla videoarte (video-scultura). Nel '08 fonda Rat Creatives [www.ratworld.tv] dedicato alla produzione multimediale.

<http://www.sarataigher.com>

ERINNERUNG**Installazione sonora**

Lo spartito dei numeri primi

Progetto Orthographe **Ideazione** Alessandro Panzavolta **Sound design** Lorenzo Senni,
Alessandro Panzavolta **Fotografie** Cesare Fabbri **Produzione** Orthographe, in collaborazione con
il Festival delle Colline Torinesi

Erinnerung è un ascolto musicale composto da due tracce sonore realizzate a partire dalla stessa sequenza numerica di cui viene seguito, in maniera geometrica, il criterio di costruzione e compilazione.

Lo spartito è la trasposizione sonora della serie dei numeri primi ordinati secondo i multipli del numero sei: una specie di gioco matematico simile al crivello di Eratostene, un setaccio meccanico che permette di selezionare i numeri primi dall'insieme dei numeri naturali. Tale serie può essere visualizzata come una doppia sequenza infinita di coppie di numeri gemelli che differiscono tra loro di due unità [5 e 7; 11 e 13; 17 e 19...]. La caratteristica di tali coppie è di precedere e seguire rispettivamente tutti i multipli del sei. Questa duplice serie non include solo tutti i numeri primi ma anche tutti i prodotti dei numeri primi moltiplicati tra loro.

Nelle due composizioni la trama sonora diviene il negativo di un positivo di numeri primi associati al vuoto lasciato dall'interruzione di suoni. Ciò che ha un suono, che può essere tradotto in uno spartito leggibile ed eseguibile all'infinito, sono le ripetizioni; per ogni numero primo che fa la sua comparsa partendo dalla prima coppia 5 e 7 esistono infinite ripetizioni ad intervalli regolari dei rispettivi multipli. Il procedimento che genera lo spartito segue le regole di un bizzarro ricamo: l'ornamento si dipana in una serie infinita di linee spezzate ed asimmetriche che riuniscono i multipli di ciascun numero primo in un intreccio sempre più fitto. Si crea una melodia e un ritmo quasi familiare. Qualcosa che ci ha sempre accompagnato fin da quando siamo piccoli e abbiamo la capacità di ricordare, ma che nonostante questa familiarità non si ripete mai uguale a se stesso nell'insieme.

Erinnerung in tedesco significa "ricordo", ma la parola di per sé ha una consistenza onomatopeica che ricorda il componimento stesso che abbiamo realizzato.

Un ringraziamento particolare a Cesare, Jerry, Jenny, Gioele e il Centro sociale Spartaco di Ravenna

LUMA

Installazione audio/video

Luma è un progetto audio visivo di ricerca sull'immagine che viene animata attraverso l'uso particolare di effetti, che modificati durante la performance, creano dettagliati paesaggi immersivi che mutano impercettibilmente.

Il progetto approfondisce la dimensione temporale dell'immagine attraverso il processo stesso del divenire visibile.

Luma è un progetto audiovisivo formato da parti diverse e uniche che si presentano come variazioni sul tema e che distinguono ogni parte della composizione come singolo lavoro.

Luma è un progetto di ricerca sul concetto dell'immagine e del paesaggio.

Il progetto vuole approfondire la dimensione temporale dell'immagine attraverso il processo dell'apparire fino a diventare un complesso paesaggio composto e sperimentato in tempo reale.

Luma è un progetto dinamico che viene creato nel mentre, nel processo stesso del suo divenire visibile e apparire, diventa tempo. Tempo contemplativo dove immergersi e vedere il paesaggio che non è mai fermo ma in continua mutazione percettiva ed espressiva.

Luma viene accompagnata dalla sonorizzazione creata appositamente, generando un unico e continuo paesaggio immersivo e temporalmente dilatato.

La performance AV è ideata come un evento unico, che in base allo spazio e alla sua acustica, viene modificato in tempo reale.

La performance audiovisiva LUMA è strutturata su due temi separati, per una durata in totale di circa 30 min.

Il progetto Luma è stato presentato a:

Rec Cinema Festival in Tarragona, Spagna

MUV Festival di arti digitali a Firenze

Fucina Off Galleria d'arte moderna di Spoleto

Snob Night e production CS Rialtosantambrogio a Roma

Il progetto sonoro Luma è stato incluso in Sound Lab - Soinc Art Project Environments new media festival, curato da Wilfried Africola de Cologne.

CINQUANTA URLANTI QUARANTA RUGGENTI SESSANTA STRIDENTI, DEWEY DELL**durata 10'**produzione **Dewey Dell / Fies Factory One, Teatri del tempo presente, ETI Ente Teatrale Italiano per le nuove creatività**

con Sara Angelini, Agata Castellucci, Teodora Castellucci, Eugenio Resta

coreografia Teodora Castellucci

musiche originali Demetrio Castellucci

luci e cura dello spazio Eugenio Resta

assistenza tecnica Tiziano Ruggia

organizzazione Simona Barducci, Alba Pedrini

> THE HUNGRY MARCH SHOW // THE CARROT IS GONE > KINKALERI**performance variazione****durata 25' circa**

con Marco Mazzoni

<http://www.kinkaleri.it/hungry.htm>

Steve/me è immerso nei suoi pensieri, lunghe elucubrazioni sulle vacanze estive lacerano la sua "dura" anima romantica, e malgrado tutto, quando si tratta di agire, non si tira mai indietro.

THE HUNGRY MARCH SHOW è una trilogia sulla decadenza che sviluppa tre differenti spettacoli nell'arco di tre anni. Il progetto continua il percorso di ricerca fra le pieghe della coreografia e, come altri lavori della compagnia, si avvale in parte dell'improvvisazione, in questo caso non come elemento portante dell'evento, piuttosto come pratica attiva della messa in scena, stratagemma per una vitalità necessaria allo spettacolo stesso. Il soggetto è da ricercarsi nell'elaborazione immaginifica di alcune figure sceniche - una per spettacolo - che assolvono alla funzione di traccia narrativa. Per ogni lavoro è investigato un personaggio e la sua alterazione. *Steve McQueen, Henry Rollins, Mikhail Baryshnikov*, tre icone del 900, sono presi in prestito come stereotipi contemporanei di talento, successo e potenza, elementi da dove far partire l'elaborazione scenica che il performer ridefinisce e trasforma teatralmente su se stesso fino alla loro disintegrazione, sconfinando fra le pieghe delle proprie ossessioni. Nessun interesse nel fotografare la condizione esistenziale dell'originale, piuttosto un tentativo di trasfigurare una potenza impotente, una ricognizione soggettiva nei meandri dell'amore nichilista dell'eroe trapassato, disperato, battuto e della sua inesauribile necessità di non mollare. Fiction/non-Fiction.

The carrot is gone è una variazione su tema del primo episodio della trilogia dal titolo *Between a carrot and* in cui un ipotetico Steve McQueen diventa lo stereotipo contemporaneo di riferimento che il performer ridefinisce e trasforma fino alla sua completa disintegrazione in un ultimo e definitivo show.

Lo spettacolo non ha bisogno di contesti chiari o storiografici, mi infurio quando cercano di spiegarmi il contrario, nessuno lo sa e non è certo male non saperlo, è una delle poche cose intrise di mistero dove meno riconosci e più percepisci.

BO ZA, IQBIT feat XX+XY Visuals

durata 30'

Presentazione del live set

IQBIT feat XX+XY Visuals

Bo Za <http://www.xxyvisuals.com/projectBoZa.htm>

Live Video Set

Progetto audio-video sperimentale basato sul suono creato da IQBIT.

Linguaggio audiovisivo astratto e unico che si presenta come sincronia tra audio e video, in cui la trasfigurazione dell'immagine è controllata attraverso il processo di animazione digitale. Questo processo digitale di trasfigurazione dell'immagine in astratto e di elaborazione digitale basato sul suono utilizzato come materiale di partenza, ci dà la possibilità di ri-costruire animazioni e immagini tramite una sincronizzazione ritmica tra audio e software. Il suono dal vivo del progetto e le immagini sincronizzate sono affermazioni di una nuova forma di minimalismo irregolare, ri assemblato in un paesaggio audio ritmico- visivo.

Live Audio Set

BO ZA SET è un nuovo live set di IQBIT. Una parte di esso è pre programmata e l'altra è pura improvvisazione di moduli sonori, mescolando frequenze ambient con *broken beats*.

Tutti i suoni pre registrati sono improvvisazioni, e costituiscono gli elementi iniziali della struttura che compone questo set.

I suoni generati dal sintetizzatore sono elaborati con un uso non convenzionale degli effetti, attraverso applicazioni che modificano gli algoritmi del codice binario che descrive il suono. Questa tecnica produce un cambiamento radicale del suono e del ritmo in un processo di generazione / distruzione.

Le applicazioni utilizzate durante il set di includono anche la modulazione delle funzioni aleatorie.

Questo lo rende una singolare simbiosi tra l'interprete e lo strumento.

Sequenze di programmazione precisa vivono lo spazio aperto agli algoritmi casuali, l'esperienza della creatività è condivisa con una forma di intelligenza artificiale. Il prodotto finale musicale è quindi frutto di un ibrido consapevole tra uomo e macchina. Allo stesso tempo è una musica che coinvolge ritmicamente l'ascoltatore, che non si limita ad essere puramente concettuale. Sono presenti riferimenti alle soluzioni ritmiche della risposta emotiva dello spettatore, spesso assente nella cosiddetta musica sperimentale

TUTTO IL MATERIALE DI PRESENTAZIONE E' VISIONABILE ON-LINE, SUL SITO

<http://www.festivalbestiario.org>