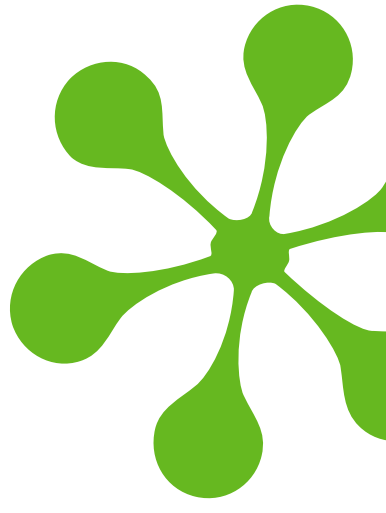




SHOCKART.NET





SHOCKART.NET

INDICE

IL PROGETTO SHOCKART.NET

**UN PROGETTO AMBIZIOSO:
1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION**

**UN PROGETTO A MEDIO TERMINE
CENTRO NAZIONALE DI CULTURA ELETTRONICA**

APPROFONDIMENTI

CONTATTI



IL PROGETTO SHOCKART.NET

Il progetto Shockart.net nasce nel 1999 per iniziativa dell'associazione culturale Vernice (www.vernice.it).

Delineatosi nel quadro delle iniziative dell'associazione, rivela ben presto le sue grandi potenzialità, facendosi immediatamente riconoscere per forza e personalità. Questo progetto si sviluppa quindi, con un dominio dedicato: www.shockart.net.

Prende così corpo l'idea di creare un importante punto di riferimento culturale per la valorizzazione e la divulgazione dell'arte digitale e della web_art.

L'arte digitale nasce, si sviluppa e viene presentata interamente su supporto digitale, senza necessità di ricorrere a stampe o riproduzioni su supporti tradizionali.

Ecco quindi che monitor, computer e reti vengono investiti dell'importante ruolo di supporto unico ed originario dell'opera digitale, che solo su di essi rimane fedele a se stessa.

Il principio guida di Shockart.net è la valorizzazione della inalienabile autenticità dell'arte digitale, capace di raggiungere un pubblico vastissimo senza perdere la nitidezza e l'impatto comunicativo dell'opera originale.

Se dall'arte provengono le più importanti rivoluzioni culturali, è dalla ancor giovane digital_art che Shockart.net intende trarre la sua forza. Shockart, lontano dal condurre un discorso limitato ai soli addetti ai lavori, indirizza le sue attenzioni all'esterno: intende coinvolgere il grande pubblico, senza limiti geografici, utilizzando tutti i mezzi della comunicazione, anche al di là del Web e supportando contenuti al di fuori del convenzionale, ma sempre culturalmente validi.

L'11 marzo 2000 Shockart.net esce allo scoperto. Per la prima volta off line, presenta al suo pubblico una selezione di 16 opere di web_art. L'iniziativa suscita un'eco positiva anche da parte della critica ed è segnalata da più voci in rete come nuovo riferimento per la web_art.

Shockart.net cura, in seguito, l'evento artistico di Kataweb (www.kataweb.it) in occasione dello Smau2000: "[KwArtsmau2000](#)", dal 19



al 23 ottobre 2000 a Milano. Per l'evento Shockart.net propone una nuova Galleria interattiva, che incoraggia a scoprire le opere attraverso un percorso sensoriale in rete.

L'iniziativa è presentata in anteprima il 14 ottobre a Roma in collaborazione con NXT + e'lab'000 al Bluecheese (www.bluecheese.it). Dalle 21.00 i lavori selezionati sono stati visibili su grande schermo mentre il Vj B_muvis interagiva con l'interfaccia e le opere.

Con la stessa formula il 20 ottobre è stato realizzato il "Kwartsmau 2000 event" ai Magazzini Generali a Milano, con la differenza che in questa occasione i proiettori impiegati sono stati 5, oltre ai 15 video variamente dislocati all'interno dell'incredibile ampiezza dello spazio divenuto per quell'occasione spazio espositivo .

Il 2001 è l'anno della Biennale d'arte di Valencia (www.bienaldealencia.com). Promossa dalla Generalitat Valenciana, inaugurata il 12 giugno, la prima edizione della Biennale andrà avanti fino al 20 ottobre. La sua volontà è di proporsi quale punto privilegiato per l'osservazione e la rappresentazione dei progetti, delle energie e delle opere dei più significativi talenti dell'arte contemporanea.

Su invito di Achille Bonito Oliva, curatore della sezione della Biennale di Valencia ospitata presso il Complesso del Carmen, Shockart.net ha ideato e curato (sia nei contenuti che nell'allestimento) la realizzazione di 'El Mundo Nuevo'. Attraverso questa sezione, organizzata in base alla selezione di 32 opere di web_art confezionate in un'originale interfaccia Shockwave-Flash, la Biennale di Valencia proporrà al suo pubblico l'occasione di approccio con i nuovi dettami estetici e sinergici dell'arte digitale. Il progetto "El Mundo Nuevo" è, contemporaneamente all'evento espositivo off line, disponibile anche alla fruizione on-line su sito Shockart.net, che per l'occasione appare in una nuova veste grafica e arricchito di una rassegna inedita di opere.

La selezione di El Mundo Nuevo verrà presentata a Roma il 21 settembre 2001, presso la Galleria Nazionale d'Arte Moderna, in occasione dell'evento annuale organizzato dall'associazione Mecenate 90 e curato da Achille Bonito Oliva ed Umberto Scrocca (Electronic Art Café).

In concomitanza con questa iniziativa, di rilevanza internazionale, la presenza di Shockart.net è richiesta presso importanti congressi dedicati all'arte e alle nuove tecnologie (Tecnoarte2001 presso l'Università degli Studi di Perugia, aprile 2001 - www.tecnoarte.org).



Lo staff di Shockart.net viene successivamente invitato a partecipare ad alcune puntate del programma RAI 'Mediamente', dedicate alla web_art (video in formato RealVideo nelle pagine di APPROFONDIMENTO in fondo al documento).

Il 15 gennaio 2002 Shockart.net è invitata a realizzare un seminario su creatività e nuove tecnologie alla Facoltà di Ingegneria dell'Università del Sannio. In questa occasione Shockart.net presenta il suo nuovo progetto per un innovativo modo di proporre la navigazione all'utente unendo le possibilità messe a disposizione da PROGRAMMAZIONE, INTELLIGENZA ARTIFICIALE e COMUNICAZIONE. L'idea riscuote un grande interesse tra studenti e docenti creando una collaborazione tra Shockart.net e l'Università per lo sviluppo del progetto.

Il 2 e 3 aprile 2002 l'interesse internazionale di gallerie e musei si materializza con l'invito del progetto Shockart.net al Forward di San Francisco negli Stati Uniti, uno dei più importanti congressi mondiali del settore il Flash (www.flashforward2002.com). In questa occasione verrà ufficialmente presentata la prima sperimentazione dell'innovativo sistema di navigazione oggetto del seminario all'Università del Sannio, con una mostra il cui percorso sarà determinato da questo tipo di motore.

La mostra vedrà comunque protagoniste le opere delle più importanti figure del panorama artistico mondiale tra i quali molti degli artisti già coinvolti nella passata edizione della Biennale di Valencia.



UN PROGETTO AMBIZIOSO:
1ST WORLD WEB_ART EXHIBITION

Considerando attentamente il susseguirsi ed il disporsi degli impegni, l'idea consiste ora nel voler realizzare un evento di grande impatto culturale da inverarsi in una prima grande mostra internazionale di web_art. Il luogo deputato a tale iniziativa crediamo debba essere la città di Roma, poichè, forte già della ormai consolidata fama acquisita in passato per essere stata testimone e promotrice della creatività artistica contemporanea, può e dovrebbe, oggi riconfermare la propria posizione di fronte alle sperimentazioni che coinvolgono le arti visive, in quanto considerata da sempre capitale mondiale dell'arte.



UN PROGETTO A MEDIO TERMINE CENTRO NAZIONALE DI CULTURA ELETTRONICA

In un'ottica di sviluppo del progetto, Shockart vede la possibilità di realizzare una struttura che sia, non solo uno spazio espositivo permanente, ma anche un luogo dove poter sviluppare attività didattiche, di incontro e di laboratorio, con corsi, seminari, congressi e stage.

Si prospetta così una possibile e naturale evoluzione in centro artistico permanente, dedicato all'esplorazione ed alla "rivisitazione" / "riappropriazione" delle nuove frontiere espressive e di quei linguaggi che sono già oggi prezioso bagaglio dell'arte digitale e che si trovano nel cyberspazio.

Alle esperienze di "laboratorio", intese come "fucina" o "fabbrica" di idee e stimoli nuovi, viene oramai universalmente riconosciuta una capacità rigenerante, un ruolo propositivo e vitale all'interno della Società contemporanea. Ecco dunque, che il progetto Shockart.net, proprio nella sua veste di laboratorio artistico planetario permanente, si rivela quale accesso privilegiato che introduce direttamente a quel nuovo nucleo di istanze, codici, comunità e stili di vita.



APPROFONDIMENTI

Comunicati Stampa

[shockart@bluecheese](#) ([PDF-ITA](#), [PDF-EN](#), [DOC-ITA](#), [DOC-EN](#))

Smau ([PDF-ITA](#), [PDF-EN](#), [DOC-ITA](#), [DOC-EN](#))

Biennale di Valencia ([PDF-ITA](#), [PDF-EN](#), [DOC-ITA](#), [DOC-EN](#))

Galleria Nazionale d'Arte Moderna ([PDF-ITA](#), [DOC-EN](#))

Web

[Vernice.it](#)

[Shockart.net](#)

[El Mundo Nuevo - Biennale di Valencia](#)

[Kwartsmau2000](#)

[Tecnoarte](#)

[Mediamente - Dipingere in Rete](#)

[Mediamente - "El mundo nuevo" di Valencia](#)

[Mediamente - L'arte dal Web alle gallerie](#)

[Exibart.com](#)

Stampa

[Time out](#)

[Repubblica](#) ([01](#) - [02](#))

[Rockstar](#)

Internet

[Arianna](#)

[Australian Infront](#)

[Dollydesign](#)

[ExibArt](#) ([01](#) - [02](#) - [03](#) - [04](#))

[Gasoline](#)

[Interfree](#)

[Italia On Line](#)

[Kaliber 10000](#)

[Kitat](#)

[Motorola Italia](#) ([01](#) - [02](#))

[Neural](#)

[Republika](#)

[Romastyle](#)

[Art Krush](#)

[Chung Ang University Design](#)

[DreamWiz](#)

[Flasher.it](#)

[Immaginaria](#)

[Isolate](#)

[Italica RAI](#)

[KataWeb - kwArt](#) ([01](#) - [02](#))

[MediaMente RAI](#) ([01](#) - [02](#) - [03](#))

[Newstoday](#)

[Periscope Creations](#)

[Retina-e](#)

[Tecnoarte](#)

Video

[Rai Mediamente - Presentazione Shockart.net](#)

[Rai Mediamente - Biennale di Valencia](#)

[SHOCKART@GNAM - Galleria Nazionale d'Arte Moderna](#)

[SHOCKART@SNIA - KEROSENE FESTIVAL - EX SNIA](#)

Foto

[Biennale di Valencia](#) ([01](#) - [02](#))



SHOCKART.NET

**Vernice • Italy Rome
Via Appia Nuova 420
Tel. +39 06 78147301
Fax + 39 06 78390805
vernice@vernice.it
www.vernice.it
www.shockart.net**

INDICE