

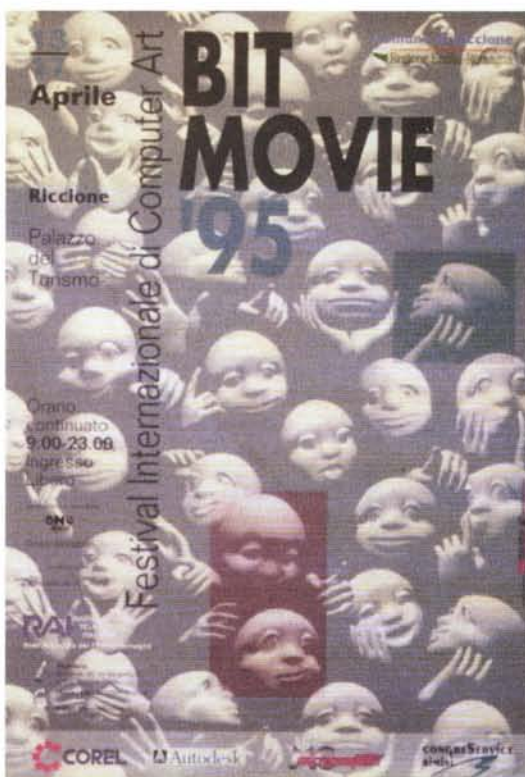
Riccione, 13-17 aprile 1995 Festival Internazionale di Computer Art

Bit.Movie '95

L'ottava edizione del Festival Internazionale di Computer Art Bit.Movie '95 si è conclusa lunedì 17 aprile con la premiazione dei vincitori del concorso. Dalle schede e dai questionari raccolti si può stimare che anche quest'anno circa 6.000 visitatori abbiano seguito la manifestazione nei cinque giorni del week-end di Pasqua. Una particolare attenzione è stata riservata alla manifestazione dagli organi di informazione ed in particolare dalla RAI TV con collegamenti di TG Leonardo, da VIDEO MUSIC con collegamenti nella trasmissione TRIBÙ e da TMC. L'edizione '95 del Bit.Movie ha mantenuto un approccio creativo nei confronti dell'evoluzione dei nuovi media. All'interno del Festival sono state inserite nuove forme di comunicazione e di produzione artistica. Oltre ad una sezione multimediale, all'ultima edizione del Bit.Movie non poteva mancare INTERNET e la distribuzione delle informazioni ipermediali. I nuovi media stanno ridefinendo l'arte digitale, non importa il sistema scelto per la visualizzazione, sia esso il monitor di un computer con un CD ROM oppure il "surfing" attraverso la "rete globale". Nuovi sistemi di comunicazione digitale significano una maggiore disponibilità di mezzi espressivi per la comunicazione e la creazione artistica. Computer Graphic, Computer Animation, Multimedia, Computer Music, World Wide Web: Bit.Movie ha così dato l'opportunità di discutere e riflettere sulla rapida crescita dei nuovi media, sulle correlazioni esistenti e di indagare come questi sistemi possano essere utilizzati per la produzione artistica e la comunicazione delle idee nel modo più appropriato alla loro forma.

In forte sviluppo

Le ultime due edizioni del Festival indicano un significativo sviluppo del concorso.



Nel 1995 sono pervenute al concorso 783 opere, nel 1994 534. I lavori sono così suddivisi: 345 immagini 3D, 239 immagini 2D, 20 animazioni 2D, 46 animazioni 3D, 15 lavori nella sezione Demo/Interactive Multimedia, 50 nella sezione Video Personal Computer, 56 nella sezione Video Graphic Workstation. Gli autori che hanno partecipato sono stati 333, nel 1994 furono 226. Significativo è stato, inoltre, l'aumento della partecipazione degli autori di paesi europei ed extraeuropei. Dall'Italia hanno partecipato 208 autori, seguono gli U.S.A. con 52 concorrenti, la Francia con 24, il Canada e la Germania con 8, la Gran Bretagna con 6, infine dalla Finlandia, Grecia, Austria, Svezia, Svizzera, Australia 3 autori, dal Belgio, Olanda, Giappone 2.

Negli ultimi anni il compito di Bit.Movie è stato quello di fornire ad animatori e

"designers" l'opportunità di mettere a confronto le tendenze creative, le idee, le tecniche innovative, le nuove forme narrative nate dalle immagini digitali create su personal computer. L'ottava edizione del Festival ha centrato l'obiettivo, riuscendo a presentare la più interessante e qualificata produzione nel settore dell'immagine di sintesi su personal computer.

Risultati della giuria

La giuria che ha assegnato i premi alle opere in concorso nelle varie sezioni di Bit.Movie '95 era costituita da:

- F. Malagnini Critico e giornalista
- A. Caronia Critico e giornalista
- L. Fuschi Esperto di "Frame by Frame"
- L. Romoli Giornalista di JCE
- C. Santagostino Giornalista di Jackson
- A. Saponi Giornalista di GR Edizioni
- A. De Lorenzo Giornalista di IHT Editoriale

Sezione Animazione 3D

1° - Two Bad Boys, di Pier Tommaso Bennati

"Per l'originalità e la freschezza registrata e l'omaggio alla grande tradizione del cartoon americano, attualizzata nella divertente caratterizzazione dei personaggi e nell'uso delle musiche".

2° - Entropy II, di Woojin Chang
"Per l'impegno dimostrato nella narrazione di una storia che coniuga complessità e ricchezza di riferimenti visivi".

3° - From moon to eternity, di Martin Keitel
"Per l'immediatezza della clip, non compromessa dall'estrema brevità e da imprecisioni tecnico-formali".

Menzioni di merito:

- Robo Jump, di Massimiliano Marras (collaboratore di MC)
- Drop, di E. Perinelli, L. Fossato

Sezione Animazione 2D

1° - N.O.L.W. La Notte dei Rottami, di Simone Bernacchia



Patente V, di Luigi D'Agostino.

“Per la divertente reinvenzione del cult movie “La notte dei morti viventi” di George A. Romero e l’uso cannibalistico dei fumetti horror-gore”.

2° - L'apprendista, di Ugo D'Orazio
“Per l'elevata qualità dell'animazione e la capacità di combinare l'intento didattico con la parodia del disneyano L'Apprendista Stregone”.

3° - Please release me, di Martin Keitel
“Per la lucida e fulminante trasposizione visiva di una metafora letteralizzata.”

Menzioni di merito:

- Patente V, di Luigi D'Agostino

Sezione Video Personal Computer

Ex aequo

La Giuria ha ritenuto opportuno indicare due opere data la diversità di approcci tecnici ed espressivi rilevata.

3D - Sfaccio II - la vendetta, di Renato Tarabella

“Per la competenza e la serietà dimostrate nell'omaggio all'animazione tridimensionale più ispirata al cartoon classico”.

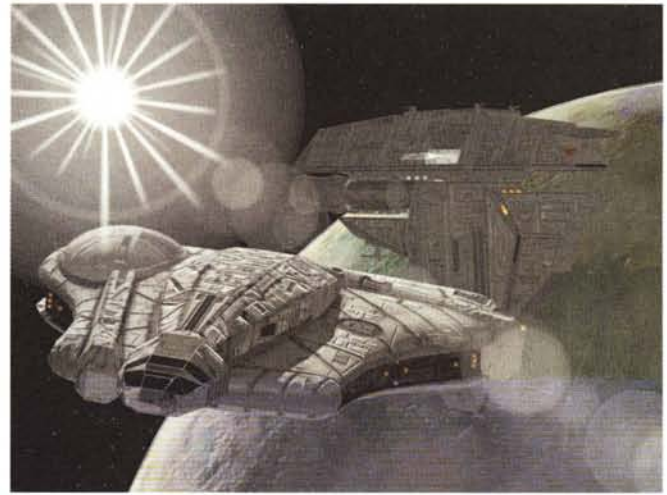
2D - A Walk in the Park, di Eric Schwartz

“La conferma di genialità e bravura”.

Menzioni di merito:

- Get Out of My Mind!, di Giorgio Sala

- Myriam, di Mirko Credito



Spazio, di A. Angelici e M. Celestino.

- Il Giocattolo, di Andrea Mazzone

Sezione Video Graphic WorkStation

Wheel of the time, di Bonnefous Albert
“Per l'ironica trasposizione del punto di vista artistico dall'uomo alla macchina. La storia coglie la possibile evoluzione della creatività in un futuro tecnologico che ci riguarda da vicino. Si sottolinea la maestria nella creazione del clima ed in ogni aspetto della produzione”.

Menzioni di merito:

- Johnny Be Good, di Arnon Manor, Frederic Tretout

“Per aver rotto la visione asessuata ed angelicata dell'uomo e della donna che troppo spesso prevale nell'immaginario tecnologico e nei filmati in concorso”.

Premio per la Colonna Sonora Originale

Les models de Bockman

Sezione Still Image 3D

1° - Amantes, di Eva Cortese

“Per la capacità di articolare in quattro immagini il ciclo vitale degli elementi alchemici in atmosfere di grande intensità fotografica. Per non disperdere l'organicità del racconto la Giuria ha ritenuto opportuno premiare la tetralogia nel suo complesso”.

2° - Mamba, di Bill Graham Jr.

“Per la forza evocatrice di archetipi primordiali e la grande suggestione fornita dalla materia artistica che lega al rilievo fisico dell'immagine l'emozione del corpo e della cosa”.



Towards the end of this age a paranoid riddle will be unveiled, di Toney Allen.

3° - Neuropa, di Fernando Tornisiello
“Per l'evocazione di un'atmosfera sospesa e rarefatta in cui la materialità delle strutture industriali si dissolve nel sogno di una frontiera senza tempo”.

Sezione Still Image 2D

1° - Towards the end of this age a paranoid riddle will be unveiled, di Toney Allen





Two bad boys, di Pier Tommaso Bennati.



N.O.L.W. di Simone Bernacchia.

“Per la capacità di ricreare l’universo barocco attraverso l’uso del citazionismo e il gioco esasperato della manipolazione simbolica”.

2° - Through the Looking Glass, di Jeff Brice

“Per l’originale combinazione di due dimensioni apparentemente inconciliabili - arte e matematica - che trovano il loro equilibrio nella esplicitazione degli strumenti di computer grafica utilizzati”.

3° - Fantasy, di Massimo Balestrini

“Per l’intenso richiamo di elementi pittorici e simbolici sapientemente fusi nella dimensione onirica dell’immaginario urbano”.

I risultati del pubblico

Il numerosissimo pubblico, che nei cinque giorni ha seguito la manifestazione, è stato chiamato ad esprimere la propria preferenza sulle animazioni e le immagini realizzate al computer dagli autori italiani e stranieri che hanno inviato i loro lavori al concorso. Riportiamo, qui di seguito, i primi tre classificati per ogni sezione del concorso.

Sezione Animazione 3D

- 1° - Two bad boys, di Pier Tommaso Bennati (Chiavari)
- 2° - L’antagonista, di Leonardo Fischiagrilli (Roma)
- 3° - Entropy II, di Woojin Chang (London, U.K)

Sezione Animazione 2D

- 1° - Patente V, di Luigi D’Agostino (Pescara)
- 2° - Sfigher man, di Claudio Lanzoni (Massalombarda)
- 3° - Tobia e gli invasori, di Massimo Poletti (Castelbolognese)

Sezione Demo

- 1° - Tempesta, di Philip Hoyer (Spoleto)
- 2° - The adventures of Asterix, di Industria Entertainment C. (La California)
- 3° - Progetto per progettare, di Marco Dufour (Milano)

Sezione Still Image 3D

- 1° - Spazio, di A. Angelici & M. Celestino (Pisa)
- 2° - Neuropa, di Fernando Tornisiello (Roma)
- 3° - Cecile dancing in my dream, di Seiji Yoshimoto (Hachioji-Shi, Japan)

I materiali di Bit.Movie '95

Anche quest’anno è offerta la possibilità di ordinare presso la segreteria organizzativa (0541/643016) il materiale relativo all’edizione ‘95 del Bit.Movie. Al prezzo di sole 2.000 lire è possibile ordinare la “Guida della manifestazione” (56 pagine b/n), mentre a 49.000 lire sono in vendita le videocassette relative alle animazioni “2D e 3D”, “Video Personal Computer”, “Video Graphic Workstation” e l’opera omnia del “mitico” Eric W. Schwartz. Infine, sono disponibili 6 set da 5 diapositive relative alle immagini statiche ammesse al concorso, venduti a 15.000 lire l’uno. Per ordini superiori a 100.000 lire è applicato uno sconto del 20%, mentre le spese postali assommano a lire 5.000 per la spedizione contrassegno normale e a lire 10.000 per quella urgente.

Sezione Still Image 2D

- 1° - Electric Sunset, di Marc R. Hoffman (Julesburg, U.S.A.)
- 2° - First Time, di Eric W. Schwartz (Kettering, U.S.A.)
- 3° - Le due anime di Venezia, di Francesco Franceschi (Roma)

Sezione Video Personal Computer

- 1° - A walk in the park, di Eric W. Schwartz (Kettering, U.S.A.)
- 2° - Sfaccio 2 - la vendetta, di Renato Tarabella (Rescaldina)
- 3° - Get out of my mind!, di Giorgio Sala (Milano)

Sezione Video Workstation

- 1° - Sirena, di Albert Bonnefous (Angouleme, France)
- 2° - Card Trick, di Robert Herrick Russ (San Diego, U.S.A.)
- 3° - Zzzoe - the sea, di Ernesto Paganoni (Bergamo)

COLPO GROSSO DEI FAVOLOSI MISTER COMPUTER:

**A soli 3 mesi dalla nascita, si sono accaparrati
un'incredibile promozione Packard Bell.**



Nella foto: i primi dodici frugolotti nati poche ore dopo il parto

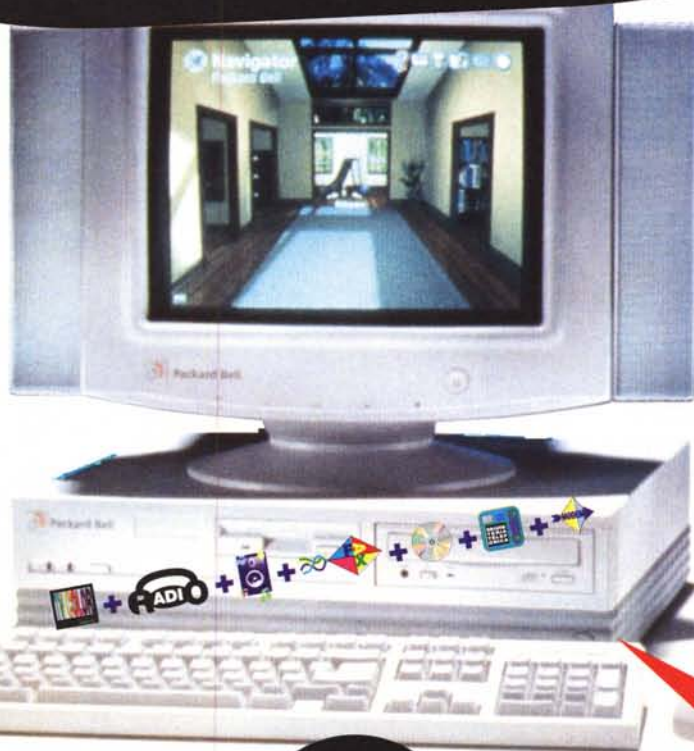


**NUMERO VERDE
PER ASSISTENZA
TELEFONICA**

MISTER COMPUTER è una nuova catena distributiva nel settore informatico che, a soli 3 mesi dalla nascita, conta già **25 punti vendita in Italia**. Certa della ancora enorme potenzialità di diffusione dello strumento PC sulla grande utenza familiare-domestica e sui segmenti della piccola e micro impresa, **MISTER COMPUTER** ha radicato le sue scelte informatiche in settori di applicazione specificamente dedicati a quei segmenti di mercato. **MULTIMEDIALITÀ, VERSATILITÀ, FACILITÀ DI UTILIZZO, ASSISTENZA PERSONALIZZATA, FACILITAZIONI DI PAGAMENTO**, unite all'elevatissimo contenuto di INNOVAZIONE TECNOLOGICA sono le parole chiave delle proposte **MISTER COMPUTER**, garantite da scelte esclusive di fornitori quali **PACKARD BELL**, il primo produttore al mondo di PC Multimediali, **DAEWOO, CANON, ZENITH, REVEAL**, ecc.

Le stesse parole chiave alla base di questa incredibile offerta **PACKARD BELL** in esclusiva per i centri

MISTER COMPUTER



Packard Bell
486 DX2/66

4 Mb ram • HDD 420 Mb • SVGA 1 Mb espandibile • 3 Slot • Tastiera • Mouse • Monitor 14" SVGA 0.28 dot pitch 1024x768ni conforme norme Energy Star • MS-DOS 6.2 • Windows 3.11 • Navigator 2 • Works 3.0 • Best of Fun • 1 CD ROM 3 D Body Italiano •

ASSISTENZA TELEFONICA + ASSISTENZA ON SITE PER UN ANNO



Chiama in NUMERO VERDE, ti indicheremo i Centri MISTER COMPUTER più vicini

**NUMERO VERDE
167 - 013455**

L.2.599.000
IVA ESCLUSA

**POSSIBILITÀ
PAGAMENTO
RATEALE**

Dalla carta al CD-ROM

MC microcomputer[®]

HARDWARE & SOFTWARE DEI SISTEMI PERSONALI

Raccolta dal N. 132 al N. 142 Settembre '93 - Luglio/Agosto '94

I CD-ROM di MCmicrocomputer consente di sfogliare un intero anno della rivista, stampare ed esportare in formato testo gli articoli più interessanti, ricercare tutti quelli nei quali compaia una qualsiasi parola, eventualmente intrattenuti da un piacevole sottofondo musicale.

MCmicrocomputer CD-ROM è la trasposizione in formato elettronico di tutto quanto già esiste su carta, con in più una serie di possibilità che il supporto cartaceo

di fatto non può offrire in modo altrettanto pratico e semplice.

La consultazione del CD-ROM avviene sfruttando un'interfaccia grafica che altro non è se non la metafora di una scrivania con al centro di essa la raccolta della rivista aperta al-

la prima pagina. Intorno sono presenti numerosi altri oggetti dei quali ciascuno espleta una diversa funzione: dalla consultazione di una determinata pagina di uno dei numeri della raccolta alla ricerca per chiavi sul testo; dalla visualizzazione della finestra del testo alla visualizzazione

di ogni pagina delle riviste che compongono la raccolta; dalla consultazione di un pratico manuale in linea all'ascolto di una serie di brani musicali.



65.000 LIRE

(35.000 LIRE PER GLI ABBONATI)

Per acquistare MCmicrocomputer CD-ROM '93/'94 utilizzate il modulo d'ordine pubblicato nelle ultime pagine della rivista

Consultazione pagina per pagina o mediante selezione della pagina e del numero di rivista

VAI A ..

Rivista n°

Pagina n°

Manuale in linea sensibile al contesto attivabile anche con il tasto F1



Scroll verticale in modalità grafica e possibilità di stampa anche a colori



Ambiente operativo grafico

Ricerca per chiavi sul testo

CERCA

Singola AND OR



Visualizzazione grafica delle pagine

Visualizzazione testuale delle pagine



Visualizzazione dell'elenco degli articoli che soddisfano le chiavi di una ricerca

MC pag	occ	Titolo e Autore	ARTICOLI n° 244	OCCORRENZE n° 630
133	312	3 Windows la microsoft e... gli altri - FRANCESCO PETRONI		
133	336	1 Presentazioni multimediali - BRUNO ROSATI		
133	349	2 Macintosh pro11 DTV4 - RAFFAELLO DE MASI		
133	364	1 Englight - STEFANO IACUSI		
133	368	1 CDTV: Giochi ed agenzie ANSA - BRUNO ROSATI		
133	376	1 Gli esami non finiscono mai - PAOLO CIARDELLI		
133	380	3 Hardware VS Software - VALTER DI DHO		
133	384	3 Nuova Info - ENRICO M. FERRARI		
133	388	1 Allocations di memoria a doppio uso - SERGIO POLINI		
140	004	2 Indice MC -		
140	006	1 Indice sezionati -		
140	098	3 NEWS - A CURA DI MASSIMO TRUSCELLI		
140	140	1 NEWS - A CURA DI MASSIMO TRUSCELLI		
140	204	3 Logitech CyberMan via il rock man Voyage - CORRADO GIUSTOZZI		
140	206	4 Compex contera Azura 25 - ANDREA DE PRISCO		
140	212	15 Logitech scan man power page - PAOLO CIARDELLI		
140	226	1 Creative Technology Video blaster SE 4 Tv coder - ANDREA DE PRISCO		
140	230	1 Autodesk Autocad 12 light - F. PETRONI, A. AZZARI		
140	238	5 Microsoft excel 5.0 - FRANCESCO PETRONI		

Conversione testo in ASCII

Nome file:

Directory:

File file:

Unik:

Export del testo in formato ASCII

Carattere

Tipo: Arial

Stile: Normale

Dimensione: 16

Esempio: AaBbYyZz

Carattere TrueType. Sia lo stampante che lo schermo useranno lo stesso tipo di carattere.

Possibilità di sostituzione dei font e di stampa del testo