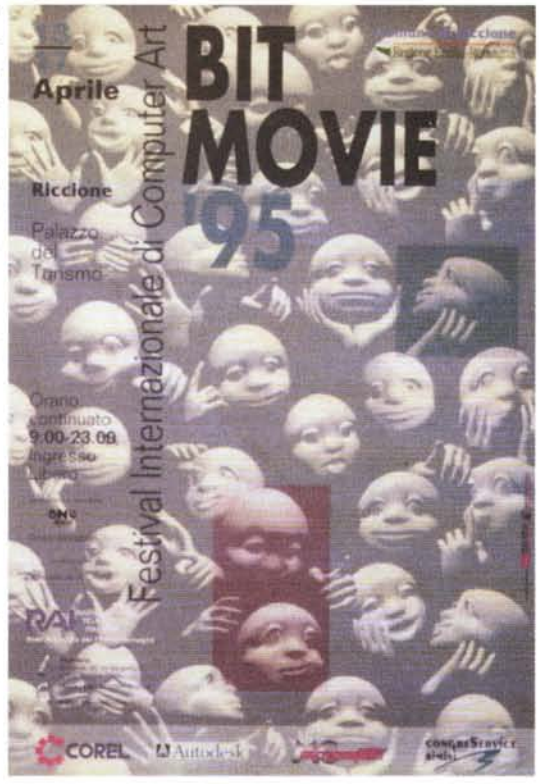
MANIFESTAZIONI

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 weekend 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 registica 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".

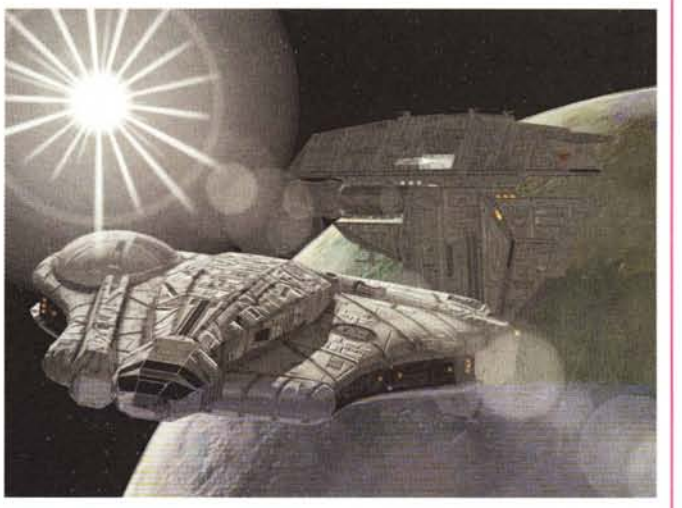
Menzioni di merito:

- 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.



Spazio, di A. Angelici e M. Celestino.

"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
- 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 paranoic 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 paranoic 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 Indastria 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)

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) MC

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.