

Open Call - scadenza 30 aprile 2012

## KF/012 OPEN CALL

### BACKGROUND

Il progetto KERNEL si costituisce come piattaforma dinamica e permanente, dalla quale si estendono una serie di attività mirate ad offrire occasioni di incontro e scambio a livello internazionale. Un dialogo aperto tra i linguaggi espressivi dell'arte contemporanea -legati alle nuove tecnologie- gli artisti, i professionisti e gli spettatori.

Nell'ambito di questa piattaforma si articolano ad oggi due progetti paralleli e sinergici: Kernel Lab - percorso laboratoriale per giovani talenti italiani per individuare proposte di particolare interesse da supportare nel loro sviluppo; Kernel Festival - evento internazionale multimediale e audiovisivo, legato alla sperimentazione tecnologica, quest'anno alla seconda edizione.

### KERNEL FESTIVAL

Nel 2011, la prima edizione del Festival ha coinvolto più di novanta artisti e professionisti provenienti da ogni parte del mondo, offrendosi non solo come momento di intrattenimento, ma soprattutto come spazio di confronto e occasione di visibilità per giovani artisti.

Con gli stessi obiettivi, affermati e confermati dalla precedente esperienza, si ripropone il Kernel Festival dal 29 giugno all'1 luglio 2012.

### INDICE DEL PRESENTE BANDO

1. Oggetto del Concorso
2. Premi e rimborsi spese
3. Regolamento
4. Modalità di partecipazione
5. Lingua ufficiale e Domande
6. Criteri di valutazione
7. Risultati
8. Calendario
9. Diritti d'autore e note
10. Organizzazione e Network

### 1. OGGETTO DEL CONCORSO

Kernel Festival, ponendosi come obiettivi la promozione della ricerca tecnologica applicata all'arte contemporanea e la creazione di nuovi spazi di confronto e sperimentazione artistica a livello locale, nazionale e internazionale, lancia una open call indirizzata a giovani talenti under 35.

L'intento è di selezionare artisti che propongano proposte artistiche innovative legate agli ambiti del Festival, ai quali dare spazio e visibilità accanto ad artisti di fama internazionale.

Gli ambiti di ricerca sono identificati in quattro sezioni: Electronic Music, Audiovisual Mapping, Interactive & Digital Art, Temporary Architecture  
>>>

ELECTRONIC MUSIC

Il ruolo che la musica ha sempre ricoperto nel veicolare le emozioni e le culture, si amplifica nell'era digitale grazie alle infinite possibilità di manipolazione offerte dalle nuove tecnologie.

Il proposito del Festival è di riunire le più diverse espressioni di una sensibilità artistica consapevole delle potenzialità tecniche del mondo digitale, senza perdere di vista la sostanza della musica, l'importanza dell'intenzione e dell'interpretazione che dà anima ai suoni.

Sfruttare il mezzo tecnico quale strumento di espansione degli orizzonti sonori, alla ricerca di nuove esperienze percettive, è invece l'obiettivo.

Il bando è rivolto a produttori, musicisti e band che propongano progetti di musica elettronica di qualsiasi stile o matrice ed è destinato ad artisti che si esprimono in forma di live set. Gli artisti selezionati avranno modo di esibirsi ciascuno per 30-45 minuti durante una delle giornate del Festival, alternandosi ad artisti di fama internazionale.

AUDIOVISUAL  
MAPPING

Il ruolo e le forme dei media digitali sono da sempre oggetto di continue evoluzioni. Dalla negoziazione dei loro confini nascono nuove possibilità di espressione. Nella manipolazione sinestetica di immagine e suono, l'introduzione dell'architettura come nuovo supporto e protagonista visivo apre differenti prospettive ed innovativi spazi di interpretazione. Kernel rivolge quindi la propria attenzione all'indagine dei territori di margine tra differenti strumenti e forme di espressione del paesaggio digitale, promuovendo la sperimentazione ed il confronto alla ricerca delle nuove geografie dell'audiovisual mapping.

L'iniziativa si rivolge ad artisti di diversi settori di ricerca e formazione, interessati alla sperimentazione di nuove frontiere performative, cinematografiche ed interattive che interpretano l'architettura non come semplice schermo di proiezione, ma come protagonista e scenario audiovisivo peculiare ed unico. I partecipanti dovranno relazionarsi e interpretare l'elemento architettonico costituito dalla facciata sud di Villa Tittoni Traversi, fulcro del contesto ambientale e storico del parco, sede del Festival.

A. AUDIOVISUAL MAPPING - LIVE PERFORMANCE

Questa sezione è dedicata alla raccolta di proposte per performance live di audiovisual mapping. Gli artisti selezionati saranno chiamati a produrre ed eseguire una performance di live audiovisual mapping di massimo 20 minuti, durante una delle serate del Festival.

B. AUDIOVISUAL MAPPING - SHORT FILM

Questa sezione è dedicata alla selezione di cortometraggi di audiovisual mapping (clip audiovisivi chiusi). Ai concorrenti selezionati verrà richiesto di realizzare un corto della durata compresa tra i 7 e i 10 minuti da proiettare sulla facciata della Villa durante una delle serate del Festival.

C. AUDIOVISUAL MAPPING - VJING

Questa sezione è dedicata alla raccolta di proposte per performance di VJing mapping. Ai concorrenti selezionati verrà richiesto di produrre materiale sufficiente ad esibirsi in una sessione live di circa 40 minuti,

>>>

>>> come accompagnamento alle performance musicali che si alterneranno sul palco principale del Festival.

**D. AUDIOVISUAL MAPPING - PUBLIC INTERACTION**

Questa sezione è dedicata alla raccolta di proposte per performance di interactive mapping che coinvolgano il pubblico in azioni che definiscano, in tempo reale, le soluzioni audiovisive della performance. Ai concorrenti selezionati verrà richiesto di produrre soluzioni audiovisive interattive che possano sostenere una sessione di interactive mapping di circa 10 minuti, durante una delle serate del Festival.

**INTERACTIVE &  
DIGITAL ART**

La tecnologia nella società contemporanea genera inedite ricerche e produzioni artistiche che utilizzano i dispositivi tecnologici come veicoli espressivi. La piattaforma Kernel rivolge la sua attenzione all'indagine di linguaggi artistici e strumenti d'espressione innovativi, promuovendo la ricerca e la sperimentazione digitale, elettronica ed interattiva, offrendo spazi dinamici di confronto e sviluppo.

La call è quindi rivolta ad artisti impegnati nell'esplorazione "digi-mediale" e a coloro che approfondiscono sistemi di interattività legati a strumenti espressivi tecnologici. Il bando accoglie opere che implicino una ricerca artistica su nuove forme di espressione visiva, digitale e informatica, opere "born digital", software art, robotica, net art, sound art, arte cinetica, elettronica, arte generativa, installazioni interattive, video-installazioni. Le migliori opere proposte verranno esposte durante la kermesse all'interno delle Sale Nobili di Villa Tittoni Traversi (XVII secolo) e nella Cappella di San Francesco, situata nell'ala ovest della Villa. In particolare verranno privilegiate quelle opere che prendano in considerazione la specificità dello spazio espositivo suggerendo con esso un dialogo suggestivo.

**TEMPORARY  
ARCHITECTURE**

La sezione architettura del Kernel si propone di contribuire al dibattito sulle nuove dinamiche di trasformazione urbana che interessano la città e il territorio di Desio. Da questo punto di vista il progetto architettonico è considerato non solo come risoluzione di problemi specifici, ma anche come interpretazione dei luoghi e rappresentazione della possibile evoluzione e del futuro della città.

Il campo di indagine riguarda interventi architettonici leggeri, temporanei e/o semi-permanenti e come questi possano contribuire a ridare una nuova identità allo spazio urbano, in particolare attraverso l'introduzione di elementi di innovazione tecnologica, sia dal punto di vista costruttivo e gestionale che dell'interazione con gli utenti e il contesto.

L'assunto iniziale è che l'architettura effimera abbia il pregio di adattarsi ad esigenze imprevedibili, di permettere l'offerta di servizi e contenuti di qualità anche con l'impiego di risorse relativamente scarse e di stimolare la ricerca e l'innovazione. In particolare, rispetto ad una trasformazione urbana che si svolge su tempi necessariamente più lunghi, essa può assumere il duplice ruolo di prefigurazione di un cambiamento futuro e di elemento in grado di innescarlo e renderlo possibile.

>>>

>>> Il bando è rivolto a studenti, artisti, designer e architetti interessati a rimettere in discussione le proprie idee sull'architettura, sulla temporaneità e sull'uso dello spazio pubblico e riguarda proposte progettuali di trasformazione dello spazio urbano situato lungo l'asse viario su cui affaccia Villa Tittoni (sede del Festival) e nuove idee per il suo utilizzo con l'inserimento di strutture leggere, temporanee e/o riutilizzabili (per le richieste specifiche del bando si rimanda all'Annesso 1). I progetti ritenuti meritevoli verranno esposti durante il festival, accanto ai lavori di progettisti internazionali e presentati all'Amministrazione Comunale che ne valuterà la possibile realizzazione in vista della successiva edizione del Kernel Festival.

2.  
PREMI E RIMBORSI  
SPESE

Oltre alla possibilità di esporre/esibire/presentare il proprio lavoro, ad ogni selezionato l'Organizzazione garantirà:

- vitto e alloggio fino a un massimo di 5 giorni e 5 notti, dal 27 giugno all'1 luglio (in caso di gruppi o collettivi l'ospitalità sarà offerta fino a un massimo di 4 componenti)
- rimborso delle spese di viaggio fino a un massimo di Euro 200 (duecento) a persona o gruppo. I gruppi sono considerati come soggetto unico e riceveranno un rimborso spese complessivo fino a un massimo di Euro 200 (duecento)
- rimborso per le spese di spedizione dell'opera (solo ed esclusivamente per la sezione Interactive & Digital Art) fino a un massimo di Euro 300 (trecento)
- three-day pass: accesso a tutti gli spettacoli nei tre giorni della manifestazione (esclusi i workshop a pagamento) e una consumazione al giorno per ogni artista o membro del gruppo
- un accredito extra per ogni artista o singolo membro di un gruppo per ognuna delle giornate del Festival

I rimborsi verranno effettuati, tramite bonifico bancario, entro una settimana dalla ricezione delle adeguate ricevute e/o giustifiche fiscali delle spese sostenute.

L'Organizzazione potrà fornire lettere ufficiali di invito utili alla richiesta di finanziamento ad altri enti da parte dei selezionati interessati.

I selezionati godranno inoltre della massima esposizione che il Kernel potrà offrire prima, durante e dopo i giorni del Festival.

3.  
REGOLAMENTO

Il concorso, gratuito ed in fase unica, è riservato ad artisti di ogni nazionalità, di età compresa tra i 18 ed i 35 anni alla data di chiusura del bando.

È ammessa la partecipazione di gruppi, indicando un capogruppo rappresentante. Almeno il 50% del gruppo non deve aver superato i 35 anni di età alla data di scadenza del bando, pena l'esclusione dell'intero gruppo.

>>>

>>> Ciascun soggetto non può far parte contemporaneamente di più gruppi, pena l'esclusione del soggetto e di tutti i gruppi cui ha partecipato. Ogni soggetto partecipante potrà presentare un solo progetto, ma è possibile presentare il medesimo progetto in sezioni diverse. Saranno esclusi dal concorso coloro che non consegneranno la documentazione e gli elaborati di progetto richiesti nei modi e nei tempi previsti dal bando. Qualsiasi concorrente che cercherà di contattare uno o più membri della giuria verrà squalificato.

Inoltre, non possono partecipare al concorso:

- i membri della giuria
- coloro che non siano in possesso dei requisiti di partecipazione specificati precedentemente
- coloro che abbiano preso parte alla stesura del bando

L'Organizzazione non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi problema o contrattempo di natura tecnica, informatica o naturale che impedisca il caricamento, la ricezione e la valutazione dei progetti dei concorrenti. In questo senso si invitano i partecipanti a caricare il proprio materiale di progetto sul sito del Festival con un ragionevole anticipo rispetto alla data di scadenza del bando, onde evitare anche eventuali problemi di sovraccarico del sistema.

L'Organizzazione si riserva il diritto di modificare i contenuti di questo bando in ogni momento, con adeguata comunicazione sul sito ufficiale del Kernel Festival. L'Organizzazione si riserva altresì il diritto di cancellare o sospendere il concorso per qualsiasi ragione, incluso per cause che vanno oltre il proprio controllo.

Partecipando al concorso, i soggetti iscritti dichiarano di accettare il regolamento del presente bando.

4.  
MODALITÀ DI  
PARTECIPAZIONE

La partecipazione al bando è gratuita.

La presentazione delle candidature avviene esclusivamente online, tramite il sito web ufficiale del Festival ([www.kernelfestival.net](http://www.kernelfestival.net)) e l'apposita form, specifica per ogni sezione.

Il concorrente, o il capogruppo, deve compilare correttamente tutti i campi richiesti dalla form entro e non oltre il 30/04/12.

Ad ogni concorrente (o capogruppo) saranno richiesti:

- dati personali e Documento d'Identità (jpg - max 250kB)
- estratto del CV/portfolio (max 1500 caratteri)
- web links di riferimento
- motivazioni a supporto della candidatura (max 700 caratteri)
- descrizione del progetto con il quale si intende partecipare (dettagli concettuali, artistici lavoro max 1500 caratteri)
- specifiche tecniche (max 250 caratteri)

>>>

>>> In particolare, sarà richiesta una documentazione specifica per ogni sezione:

ELECTRONIC MUSIC

- rider tecnico, ovvero:
  - stage plan - disposizione degli strumenti sul palco;
  - channel list - lista dei canali del mixer necessari alla amplificazione e microfonaggio;
  - scheda tecnica - linee monitor, alimentazioni, backline ed eventuali esigenze particolari
- specificare eventuali strumenti che si vorrebbe fossero forniti dall'Organizzazione. Non essendo garantito che la stessa fornisca tali strumenti, gli artisti dovranno essere in tal senso indipendenti (la decisione di fornire gli strumenti richiesti sarà comunque presa solo in seguito)
- monitor di palco, microfoni, aste, tavoli, sgabelli e simili sono invece forniti dall'Organizzazione
- 1 web link a una traccia audio\* originale (max 10 min.), live o da studio, del progetto che si intende presentare
- 1 web link a un video\*\* (max 20 min.) di una live performance precedente, sia questa stata effettuata in luogo pubblico, privato o sala in prove, l'importante è che sia esemplificativa della performance che s'intende presentare al Festival

In caso si vogliano proporre performance musicali che includano anche dei contenuti video, tali contenuti video devono rispondere ai canoni del bando di Audiovisual Mapping - VJING [sezione C]. Gli stessi saranno quindi vagliati dal Comitato di riferimento e, di conseguenza, non si garantisce la selezione in entrambe le categorie. Nel caso in cui il progetto sia dichiaratamente audiovisivo si consiglia invece la partecipazione alla sezione di Audiovisual Mapping - LIVE PERFORMANCE [sezione A].

AUDIOVISUAL  
MAPPING

- eventuali specifiche tecniche e durata
- [sezione A] web link al video preview\*\* (durata 2-3 min.) della performance proposta per il Festival
- [sezione B] web link al video teaser/preview\*\* (durata 1-2 min.) del cortometraggio audiovisivo proposto per il Festival
- [sezione C] web link al video preview\*\* (durata 3-5 min.) della performance visiva proposta per il Festival
- [sezione D] web link al video preview\*\* (durata 2-3 min.) della performance interattiva proposta per il Festival

Tutti i video preview/teaser dovranno essere realizzati sulla base del file di mappatura della facciata fornito dall'Organizzazione e presentato in risoluzione HD (1280x720). Il materiale finale per il Festival dovrà comunque essere prodotto in formato Full HD (1920x1080).

Sul sito del concorso è disponibile a tutti i partecipanti il download della seguente documentazione:

- mappatura architettonica della facciata di Villa Tittoni (formato .ai)
- foto della facciata architettonica e dell'area del Festival

>>>

- >>> In seguito, ai soli selezionati, verrà fornito dall'Organizzazione ulteriore materiale utile alla produzione finale, che comprenderà:
- mappatura architettonica della facciata di Villa Tittoni (formato .ae)
  - modello 3d della facciata della Villa (formato .c4d, .3ds, .obj)
  - patch di Quartz Composer
  - scheda tecnica regia, sistema di proiezione e impianto audio

I contenuti finali richiesti ai selezionati dovranno aderire perfettamente alle mappature fornite e rispettare le seguenti caratteristiche tecniche:

- risoluzione Full HD 1920x1080
- audio stereo 2 canali

Ulteriori eventuali specifiche tecniche verranno comunicate direttamente ai soggetti selezionati.

INTERACTIVE &  
DIGITAL ART

- 2 immagini dell'opera proposta (jpg - max 500kB cad.)
- specifiche dell'opera: titolo, anno, durata, formato, dimensioni dell'eventuale installazione, ecc. (max 250 caratteri)
- stima dell'eventuale spesa di trasporto assicurato per la spedizione dell'opera presso: Villa Tittoni Traversi, via Giovanni Maria Lampugnani 54, 20832 Desio (MB), Italia

Sul sito del concorso è disponibile a tutti i partecipanti il download della seguente documentazione:

- planimetria del piano nobile riservato all'esposizione
- foto delle sale, della Cappella e del complesso architettonico

TEMPORARY  
ARCHITECTURE

- 2 tavole A2 orizzontali (in formato .jpg 4670x3300 pixel a 200dpi usando il template fornito negli allegati) contenenti la localizzazione della proposta progettuale e la sua rappresentazione grafica attraverso planimetrie, schizzi, disegni tecnici, fotoinserti, ecc.
- eventuali web link a video animazioni\*\*

Sul sito del concorso è disponibile a tutti i partecipanti il download della seguente documentazione:

- [Annesso 1] notizie specifiche sull'area di progetto, gli indirizzi della pianificazione comunale e le richieste specifiche del bando
- inquadramento cartografico in scala 1:10.000 con individuazione dell'area di intervento (formato .pdf)
- stralcio planimetria dell'area in scala 1:5.000 (formato .pdf)
- URL per la visita dell'area in Google Street View
- template tavole di presentazione

\*I web link a tracce audio dovranno fare riferimento a materiale caricato sulla piattaforma Soundcloud.

\*\*I web link ai video dovranno fare riferimento a materiale caricato sulla piattaforma Vimeo.

>>>

>>> A invio avvenuto sarà recapitato un messaggio di conferma all'indirizzo e-mail indicato dal concorrente. Non sarà possibile apportare alcuna modifica alla propria presentazione, né caricare nuovo materiale o sostituire quello già caricato.

5.  
LINGUA UFFICIALE  
E DOMANDE

La lingua ufficiale del concorso è l'inglese.  
Tutta la documentazione relativa alla partecipazione deve essere presentata esclusivamente in inglese, pena l'esclusione dal concorso.

Per ulteriori informazioni e chiarimenti riguardo al presente bando si può contattare l'indirizzo: [call@kernelfestival.net](mailto:call@kernelfestival.net)

6.  
CRITERI DI  
VALUTAZIONE

Le opere e i partecipanti al programma saranno selezionati, per ogni singola sezione, da un panel di professionisti, artisti, accademici, critici, curatori, giornalisti e da un rappresentante dell'Organizzazione, le cui decisioni saranno definitive e insindacabili.

I Comitati di Selezione, i cui membri sono presentati nel sito ufficiale dell'iniziativa, esamineranno attentamente tutte le candidature sulla base dei seguenti aspetti:

- pertinenza del progetto di ricerca e sviluppo con gli argomenti proposti dalla piattaforma Kernel
- pertinenza col tema e gli obiettivi fissati dal bando (dove specificati)
- innovazione espressiva, originalità del progetto e abilità performativa
- rapporto tra messaggio, dispositivo e utente/spettatore
- CV/portfolio
- motivazioni a supporto della candidatura, grado di dettaglio e completezza del progetto presentato, fattibilità tecnica e sostenibilità economica

7.  
RISULTATI

I selezionati saranno contattati direttamente da un responsabile dell'Organizzazione all'indirizzo email fornito all'atto di iscrizione entro la metà del mese di maggio. La conferma di effettiva partecipazione al Festival da parte del selezionato dovrà avvenire entro e non oltre il giorno 24/05/12. La conferma sarà ritenuta ufficiale solo in presenza di un documento che possa attestare l'intento di partecipazione (es: biglietto aereo/ferroviario per i viaggi di media/lunga distanza, dichiarazione d'intento firmata per chi decida di spostarsi con mezzi propri).

La comunicazione pubblica ufficiale degli artisti selezionati avverrà tramite il sito della manifestazione il giorno 25/05/12.

8.  
CALENDARIO

30/04/12 Chiusura del bando  
25/05/12 Comunicazione pubblica ufficiale degli artisti selezionati  
18/06/12 [Mapping - sezione B] termine per l'invio del lavoro ultimato  
27/06/12 Primo giorno di ricevimento artisti, prove, test ed allestimenti  
29/06/12 Apertura del Kernel Festival



9.  
DIRITTI D'AUTORE  
E NOTE

L'Organizzazione accoglie con favore progetti con licenza Creative Commons. La proprietà intellettuale degli elaborati è dei rispettivi autori e il partecipante garantisce l'effettiva paternità dell'opera.

L'autore garantisce inoltre che sull'opera presentata non gravano diritti, di alcun genere, a favore di terzi. I concorrenti si assumono ogni responsabilità rispetto al progetto in relazione ad eventuali violazioni dei diritti d'autore facenti capo a terzi, impegnandosi a ritenere indenne il Soggetto banditore, l'Organizzazione.

Il partecipante deve possedere i diritti d'autore della propria opera per consentirne la diffusione nell'ambito della piattaforma Kernel e garantire all'Organizzazione i diritti di duplicazione di almeno un brano/contenuto/video che faccia parte del progetto proposto, per essere eventualmente inserito nella compilation/DVD/catalogo del Festival.

Il candidato, accettando i termini di concorso, dichiara di accettare tutte le regole e note indicate nel bando e concede all'Organizzazione l'autorizzazione alla pubblicazione, in ogni formato e supporto, delle immagini video/fotografiche della propria persona, delle opere, delle performance e degli elaborati artistici di sua creazione, per la promozione e la diffusione della manifestazione e degli eventi correlati.

L'Organizzazione provvederà alla documentazione audio/video/fotografica dell'intera manifestazione e dei suoi contenuti artistici e si riserva il diritto di pubblicarla e riprodurla a fini artistici/culturali e divulgativi attraverso qualsiasi supporto multimediale.

Il partecipante dichiara inoltre di nulla avere a pretendere a titolo di corrispettivo per l'utilizzo, da parte dell'Organizzazione, della suddetta documentazione.

I dati personali forniti dai partecipanti, obbligatori per le finalità connesse al concorso, saranno trattati conformemente alle disposizioni del D.Lgs. italiano 196/2003, comunicandoli a terzi solo per motivi inerenti al concorso stesso.

Il Titolare del trattamento dei dati personali e della documentazione rimarrà: AreaOdeon - Associazione Culturale, con sede legale in Via Dante 53, Lissone (MB), Italia, quale ente Organizzatore del Kernel Festival.

ELECTRONIC MUSIC

Sono escluse tutte le produzioni discografiche realizzate da major o da loro etichette, salvo che non vengano esplicitamente garantiti i diritti richiesti al momento della partecipazione al bando.

INTERACTIVE &  
DIGITAL ART

Le opere esposte saranno coperte da una polizza assicurativa per l'intera durata della mostra. La copertura assicurativa sul trasporto dell'opera, dovrà essere garantita dal vettore e inclusa nelle spese di spedizione.

10.  
ORGANIZZAZIONE  
E NETWORK

Kernel Festival è ideato, sviluppato e prodotto da AreaOdeon, associazione no profit che dal 2005 promuove l'arte e la cultura contemporanea come veicoli di conoscenza e crescita comune, di coinvolgimento e partecipazione attiva, in un orizzonte di continue collaborazioni con numerose realtà internazionali. Le attività di AreaOdeon si declinano in diversi ambiti artistici di intervento: installazioni, performance, rassegne, workshop, formazione, comunicazione, in una costante ricerca e sviluppo culturale. Sensibile alle potenzialità espressive della tecnologia, AreaOdeon ha indirizzato negli anni la propria ricerca artistica all'ambito audiovisivo ed interattivo, sviluppando performance di audiovisual 3D mapping che pongono particolare accento sullo stretto rapporto tra arti visive, eccellenze architettoniche, contesti culturali e riferimenti storici.

PROMOTER



ISTITUZIONI



CITTÀ DI DESIO

MEDIA PARTNER

