



KKK

KERNEL FESTIVAL

_KERNEL PLATFORM pag.3

_PRIMA EDIZIONE pag.12

_EDIZIONE 2012 pag.16

_ATTIVITÀ PARALLELE pag.21

_PROMOTER pag.24





KKK KERNEL FESTIVAL

_DIGITAL AND VISUAL ART
INTERNATIONAL PLATFORM/

_DA DOVE NASCE IL FESTIVAL

Kernel 2011-2013 / piattaforma internazionale

Progetto pluriennale per la promozione di arte, ricerca, sperimentazione, protagonismo giovanile, industria e creatività contemporanea.

Kernel propone un'innovativa offerta culturale e formativa, mirata a promuovere lo sviluppo e la diffusione dei nuovi linguaggi dell'espressione artistica contemporanea, in relazione agli strumenti delle nuove tecnologie.

Musica e Suono Elettronico / Audiovisual Mapping / Arte Digitale Interattiva / Architettura Effimera

Kernel innesca processi di coinvolgimento attivo volti ad offrire ai giovani una piattaforma di crescita, espressione e protagonismo proiettata nel panorama artistico, culturale e produttivo, territoriale ed internazionale.

In informatica, il kernel (pronuncia IPA: ['kəɪnəl]) costituisce il nucleo di un sistema operativo. Si tratta di un software che ha il compito di fornire ai processi in esecuzione sull'elaboratore un accesso sicuro e controllato all'hardware.

Kernel Festival

Il Festival si propone come vettore di nuove sinergie multi-disciplinari tra musica e suono elettronico, arte digitale e interattiva, audiovisual mapping e architettura effimera; un appuntamento che riunisce affermati artisti internazionali e giovani talenti emergenti all'interno di una piattaforma aperta al grande pubblico, con l'obiettivo di produrre una contaminazione tra diverse forme artistiche e un insolito dialogo tra queste e una magica location storica.

Performance / Mostre / Conferenze / Workshop

Kernel non vuole essere solo un momento di puro intrattenimento, ma anche uno spazio di incontro e un'occasione di visibilità per giovani artisti, che attraverso bandi di concorso e giurie d'eccellenza (composte da ospiti internazionali e professionisti affermati), avranno la possibilità di essere selezionati per esibirsi durante la manifestazione.

_I CONTENUTI DEL FESTIVAL

1

LINGUAGGI ESPRESSIVI
DELL'ARTE
CONTEMPORANEA

- _electronic sound & music
- _audiovisual mapping
- _interactive & digital art
- _temporary architecture

ARTE CONTEMPORANEA

2

PROTAGONISMO GIOVANILE
PROCESSI
PARTECIPATIVI

- _espressione
- _sperimentazione
- _connessione
- _trasversalità

TALENT SCOUTING

3

VALORIZZAZIONE BENI
ARCHITETTONICI
STORICO/CULTURALI

- _sede del festival
- _ispirazione artistica
- _nuovo senso e utilizzo
- _promozione territoriale

RICERCA

VALORIZZAZIONE TERRITORIALE

INTERNAZIONALITA'

CONNESSIONE

APERTURA

CONFRONTO

COLLABORAZIONE

OPPORTUNITA'

_AMBITI ARTISTICI



ELECTRONIC SOUND & MUSIC

Nell'evoluzione della tecnologia digitale, ogni apparecchiatura elettronica è diventata strumento musicale. L'eccellenza si individua nelle opere in cui l'elettronica non costituisce solo un mezzo tecnico, ma è invece intrinseca alla natura artistica dell'opera.



AUDIOVISUAL MAPPING

L'audiovisual mapping è una particolare tecnica di videoproiezione che, legandosi al tema della performance musicale e della cinematografia, ridisegna gli elementi di un'architettura e il suo complesso, creando illusioni ottiche spettacolari, valorizzando la struttura stessa.



INTERACTIVE & DIGITAL ART

Il ruolo che la tecnologia ha assunto nella società contemporanea genera ricerche e produzioni artistiche che utilizzano i dispositivi tecnologici come veicoli espressivi. L'impatto risulta determinante anche nel rapporto con lo spettatore, non più fruitore ma "attivatore" dell'opera stessa.



TEMPORARY ARCHITECTURE

Le installazioni di architettura effimera contribuiscono a costruire paesaggi inediti in contesti pubblici. Un'opportunità di ricerca su sistemi di costruzione e assemblaggio innovativi, strutture dinamiche e materiali sostenibili.

_PROTAGONISMO GIOVANILE



ESPRESSIONE

Offrire opportunità di promozione e valorizzazione del potenziale giovanile risulta inevitabile nell'ottica di una comune crescita e sviluppo futuri. L'aspetto selettivo introdotto con i bandi e i comitati internazionali garantisce l'intercettazione di nuovi talenti.

SPERIMENTAZIONE

L'esperienza laboratoriale e il confronto con artisti e professionisti di livello internazionale offrono l'opportunità di approfondire conoscenze specifiche e sperimentare nuove soluzioni tecniche ed espressive.

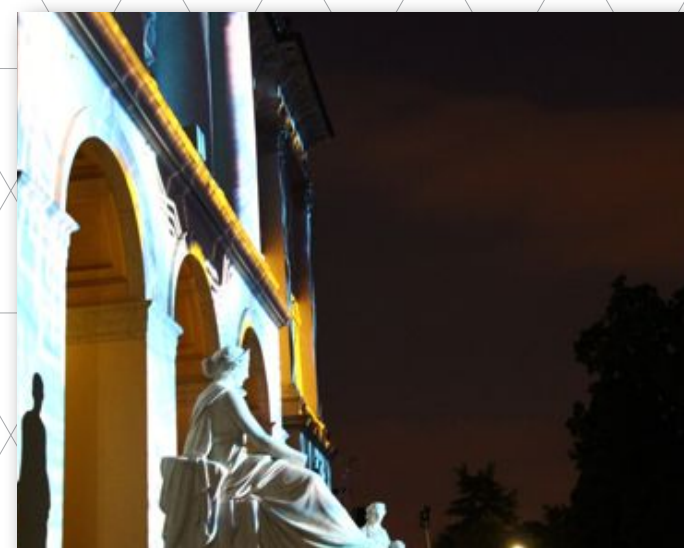
CONNESSIONE

I rapporti umani e professionali, nati dalla condivisione di idee con personalità di formazione, esperienza e cultura diversa, attivano una rete di scambi e collaborazioni, in grado di generare molti stimolanti contesti artistici e lavorativi.

TRASVERSALITA'

L'impronta fortemente tecnologica che identifica il Kernel non rappresenta un limite al coinvolgimento, al contrario un'occasione per toccare trasversalmente diverse fasce di pubblico e avvicinare anche le famiglie e i più piccoli alle potenzialità creative della tecnologia.

_VALORIZZAZIONE TERRITORIALE



SEDE DEL FESTIVAL

Villa Tittoni Traversi, opera del Piermarini, nel corso della sua storia ha ospitato scrittori come Stendhal e Cesare Cantù (1820), teste coronate come l'imperatore d'Austria Francesco Giuseppe (1857) e il Re d'Italia Vittorio Emanuele III (1913) e musicisti come Vincenzo Bellini (1828), che nello splendido parco compose la sua «La straniera».

ISPIRAZIONE ARTISTICA

Gli artisti sono invitati a conoscere e analizzare i dettagli e le peculiarità di luoghi unici appartenenti al patrimonio storico di un territorio, reinterpretandoli secondo il proprio background culturale attraverso varie tipologie di intervento, e restituendone al pubblico la propria visione.

NUOVO SENSO E UTILIZZO

L'approccio del Kernel promuove i beni architettonici, di cui il territorio è ricco, non solo come semplici contenitori culturali, ma come realtà vive e aperte alla contaminazione con nuove forme artistiche contemporanee, a nuove modalità e diversi sistemi di promozione e valorizzazione dei luoghi storico-culturali.

PROMOZIONE TERRITORIALE

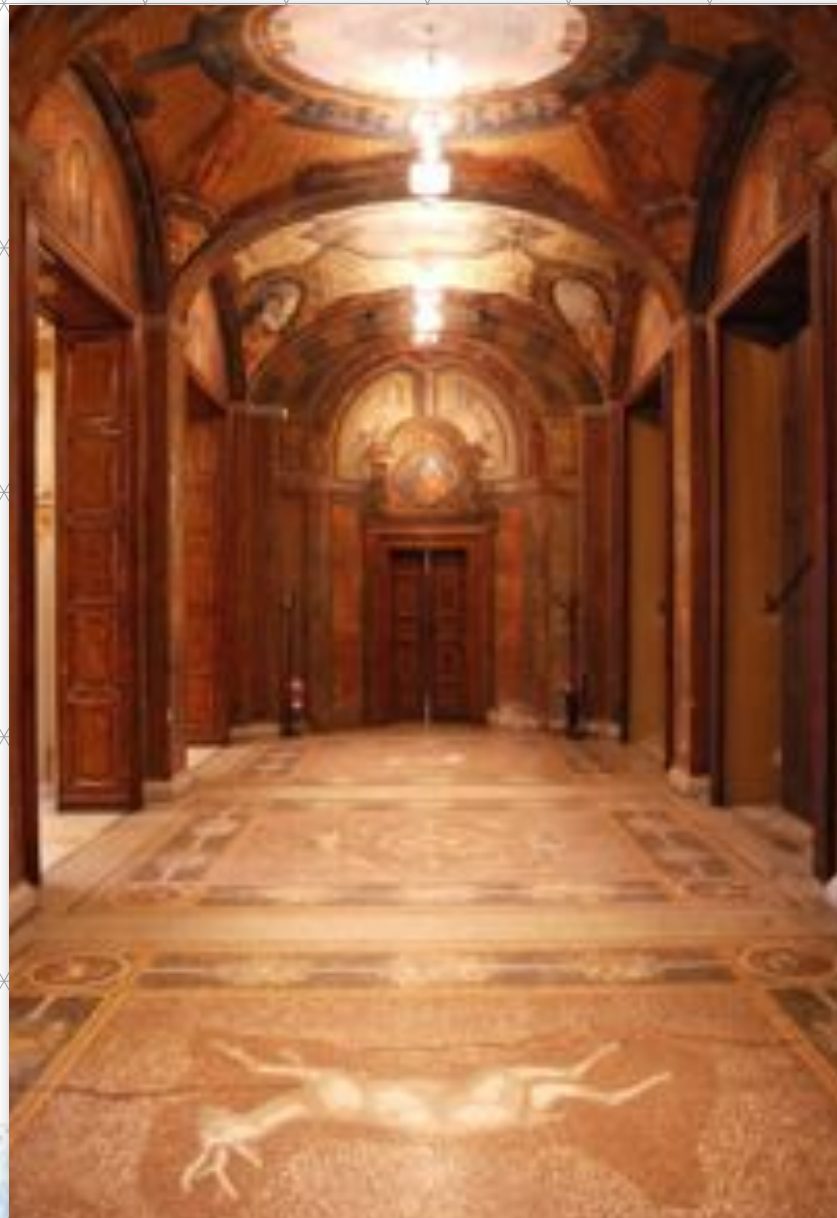
La dimensione internazionale e mediatica del festival ha una notevole ricaduta sul territorio in termini di visibilità, indotto economico e turismo. Al contempo, offre alla cittadinanza l'opportunità di un dialogo aperto con la società artistica e culturale straniera.

_VILLA TITTONI TRAVERSI _DESIO



_PARTERRE E PARCO

_VILLA TITTONI TRAVERSI _DESIO



_SALE NOBILI



K<<< KERNEL FESTIVAL /011

_PRIMA EDIZIONE



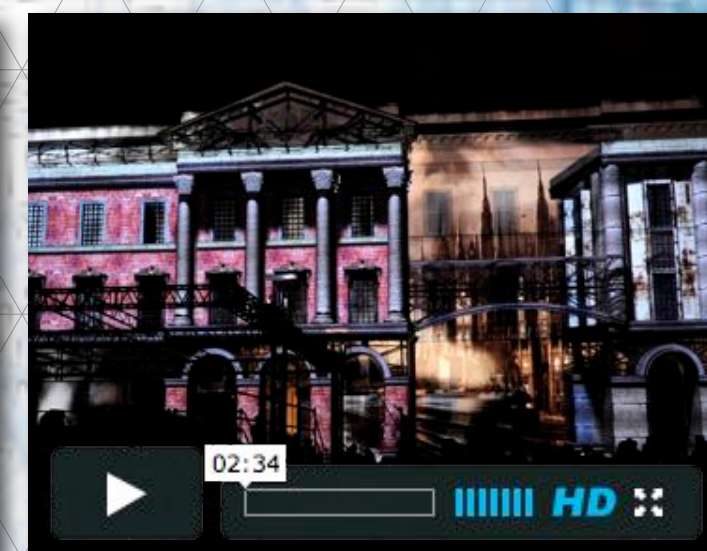
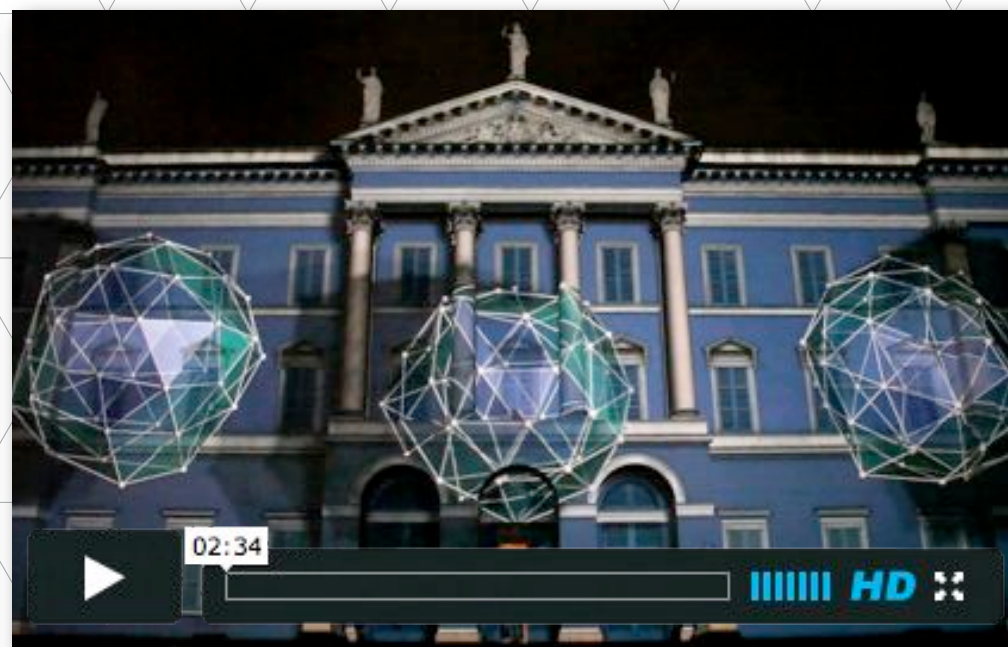
1/2/3 LUGLIO 2011

L'evento ha coinvolto decine di artisti e professionisti provenienti da ogni parte del mondo, catalizzando l'attenzione di un pubblico numeroso ed eterogeneo.

Le performance di audiovisual mapping hanno trasformato la facciata della Villa in un monumentale schermo di videoproiezioni tridimensionali, straordinaria scenografia per musicisti e DJ di fama internazionale che hanno emozionato il pubblico alternandosi ai giovani talenti selezionati da tutto il mondo.

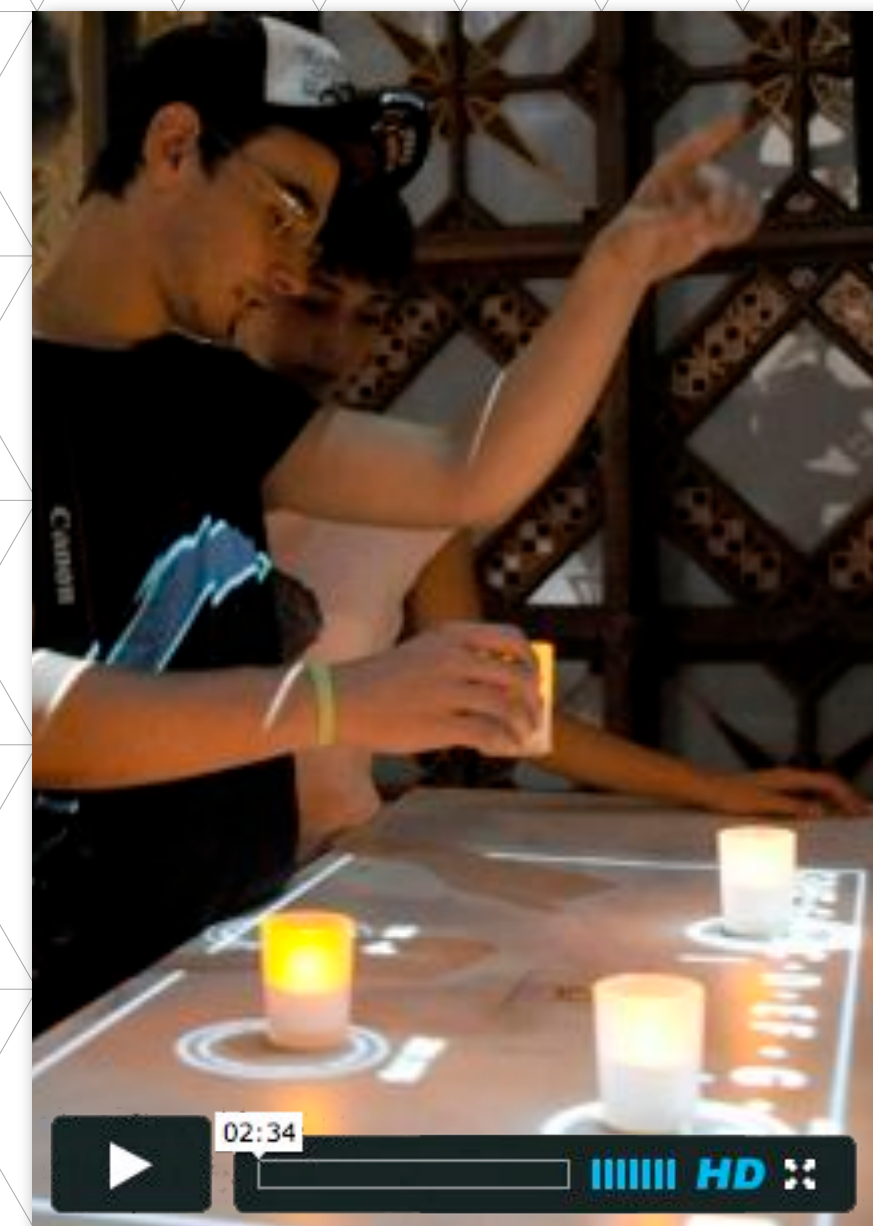
Il parco della Villa ha accolto eco-installazioni di architettura temporanea a delineare nuovi spazi funzionali per il pubblico e gli artisti.

Le Sale Nobili della Villa hanno ospitato la mostra Unframed, collettiva di arte digitale e interattiva, e parallelamente, nella Cappella di S. Francesco, normalmente chiusa al pubblico, è stata presentata un'installazione sonora interattiva, omaggio alla dinamicità del suono e della luce.



92 artisti / 16 nazioni / 24 concerti / 10 audiovisual mapping

3.500 spettatori



34 spettacoli / 5 tavole rotonde / 5 workshop / 1 mostra / 10 installazioni interattive



K<<< KERNEL FESTIVAL /012

_29 GIUGNO > 1 LUGLIO 2012

_OBIETTIVI DI SVILUPPO



NETWORK

- _COINVOLGIMENTO TERRITORIALE (eventi / azioni sul territorio / attivazione processi di ricettività cittadina / turistica / promozione attività / iniziative collaterali)
- _ESTENSIONE PARTNERSHIP ARTISTICHE (coinvolgimento nuovi centri d'arte / accademie / istituzioni nazionali e internazionali / gemellaggi altri festival / scambi / accordi per promozione talenti emergenti)

COMUNICAZIONE*

- _NUOVI STRUMENTI DI DIFFUSIONE E COINVOLGIMENTO (sviluppo di app per smartphones / eventi promozionali nei mesi precedenti / more web 2.0)
- _SPAZI DEDICATI IN CITTA' (on kernel / installazioni site-specific per particolari aree della città)
- _POTENZIAMENTO MEDIA PARTNERSHIP (condivisione strategie / azioni creative comuni)

*da integrare al piano di comunicazione già sviluppato per l'edizione 2011.

OFFERTA ARTISTICA

- _SPAZIO ALL'ARTE (estensione in città di proposte artistiche particolari / spazio espositivo progetti scuole / estensione apertura mostra)
- _KERNEL AWARD (menzione della critica e del pubblico)
- _PARCO SONORO (collaborazione con accademie per presentazione installazioni di sound design all'interno del parco)

OFFERTA FORMATIVA

- _CHROMA KIDS (programma di laboratori con i bambini delle scuole elementari)
- _POTENZIAMENTO PROGRAMMA WORKSHOP (coinvolgimento di aziende nello sviluppo dei contenuti dei laboratori)
- _TAVOLI APERTI DI DISCUSSIONE

_SOUND PARK/PARCO SONORO



Un'iniziativa che offre alle accademie e istituti d'arte e di musica, nazionali ed internazionali, e ai rispettivi docenti e studenti, l'opportunità di confrontare fattivamente il proprio lavoro, le proprie ricerche, sperimentazioni ed idee, nel contesto artistico internazionale del Festival, presentando un'installazione sonora.

Un nuovo spazio aperto inserito nel contesto naturalistico del Parco di Villa Tittoni Traversi. Un'iniziativa che invita a riflettere sul rapporto fra arte e contesto, artificio e natura. Più nello specifico, si propone un'indagine sui meccanismi che possano stimolare un'interpretazione inusuale della dimensione uditiva in relazione alle altre dimensioni percettive. Il progetto prevede la realizzazione di una serie di installazioni sonore che, nel periodo del Festival e per la settimana successiva, andranno a valorizzare il Parco, inserendosi nel suo paesaggio naturale, senza negarne

l'armonia, a definizione di un inedito orizzonte. Le opere saranno ideate, realizzate ed allestite, dagli studenti di alcune prestigiose accademie nazionali e non, nell'ottica di offrire ai partecipanti una preziosa occasione di visibilità e confronto internazionale. I giovani studenti, artisti e musicisti, selezionati dai rispettivi docenti per rappresentare ognuno il proprio istituto, saranno chiamati a elaborare ed allestire installazioni sonore che intendano dialogare con la bellezza del Parco e gli elementi naturali del paesaggio, contribuendo a creare un nuovo e suggestivo scenario sonoro, visivo e percettivo. I riflessi sonori delle installazioni saranno così stimolo per la sensibilità artistica e la consapevolezza naturalistica dei visitatori, che saranno invitati a interpretare l'ambiente secondo una nuova prospettiva emozionale.

_COMITATI DI SELEZIONE

ELECTRONIC MUSIC

_PAUL D.MILLER aka DJ Spooky
[New York]
musicista, produttore, artista

_NICOLAS COLLINS [Chicago]
musicista, docente Chicago
School of the Art Institute

_FRANCESC MARTI' [Barcelona]
artista, docente Escuela
Microfusa

_DOUGLAS REPETTO [New York]
musicista, docente CMC
Columbia University

_TOMMASO TOMA [Milano]
musicista, critico, speaker
Radio Popolare

_PIERO CHIANURA [Milano]
direttore rivista InSound

_MATTIA TRABUCCHI [Monza]
sound designer
Area0deon

AUDIOVISUAL MAPPING

_PETER KIRN [New York]
direttore Creative Digital
docente Parsons School

_SANTIAGO VILANOVA [Barcelona]
Telenoika, artista

_FRANCOIS WUNSCHER [Paris]
1024 Architecture, artista

_ROBERTO FAZIO [Bologna]
artista, docente

_MARCELLO AROSIO [Monza]
direttore Area0deon, artista
architetto

INTERACTIVE & DIGITAL ART

_DOMENICO QUARANTA [Milano]
critico, curatore, scrittore

_STEVEN SACKS [New York]
direttore Galleria d'Arte
Bitforms

_VALENTINA TANNI [Milano]
giornalista, critica, Artribune

_EMMA ZANELLA [Gallarate]
direttrice MAGA, curatrice

_MARCO MANCUSO [Milano]
critico, curatore, direttore
progetto Digicult, Milano

_CHIARA ILARDO [Monza]
rappresentante Area0deon
curatrice

TEMPORARY ARCHITECTURE

_EVA FRANCH I GILABERT [New York]
direttrice Storefront for Art &
Architecture

_JOSEPH GRIMA [Milano]
direttore Domus, architetto,
docente

_SANTIAGO CIRUGEDA [Sevilla]
Recetas Urbanas, artista,
architetto

_TINA DI CARLO [London]
critica, curatrice, fondatrice
di ASA

_ARTURO LANZANI [Milano]
docente, urbanista

_CARLO RATTI [Torino]
architetto, direttore SENSEable
City Laboratory al MIT

_ANDREA BALESTRERO [Milano]
A12 associati, artista, docente
architetto

_MARCELLO AROSIO [Monza]
direttore Area0deon, artista
architetto

_PARTNERS & SUPPORTERS

Le collaborazioni nazionali e internazionali sono tuttora in fase di definizione e prevedono il coinvolgimento di ulteriori enti.

UN PROGETTO DI



PARTNER ISTITUZIONALE



CON IL CONTRIBUTO DI



PARTNER CULTURALI



MEDIA PARTNER



SUPPORTER



_PROGRAMMAZIONE 29 GIUGNO > 1 LUGLIO 2012

giugno-luglio '12

venerdì 29

sabato 30

domenica 1

10:00

12:00

14:00

16:00

18:00

20:00

22:00

24:00

03:00

Art exhibition

Architecture exhibition

Chromakids exhibition

Tavole rotonde

Conferenze

Workshop

Dj set e performance artistiche

Performance musicali

Audiovisual mapping

K<<< KERNEL FESTIVAL

_ATTIVITÀ PARALLELE

_ATTIVITÀ PARALLELE

KERNEL
FESTIVAL
/011

KERNEL
LAB
011/012

KERNEL
FESTIVAL
/012

Villa Tittoni Traversi Desio
1/2/3 luglio 2011

Monza, Desio, Barcellona
settembre 2011 - luglio 2012

Villa Tittoni Traversi Desio
6/7/8 luglio 2012

_ATTIVITÀ PARALLELE

**KERNEL
LAB
011/012**

TALENT SCOUTING

FORMAZIONE

ESPERIENZA INTERNAZIONALE

PROMOZIONE / VISIBILITA'

VALORIZZAZIONE TERRITORIALE

OTTOBRE

DICEMBRE

GENNAIO

MARZO

APRILE

GIUGNO

LUGLIO

DIFFUSIONE BANDI

SELEZIONE PARTECIPANTI

LAB
EVENT
MANAGEMENT

LAB
INTERACTIVE
DIGITAL ART

LAB
AUDIOVISUAL
MAPPING

LAB
ELECTRONIC
SOUND

LAB
TEMPORARY
ARCHITECTURE

EVENTO 1

EVENTO 2

RESIDENZA
ESTERA 1

RESIDENZA
ESTERA 2

RESIDENZA
ESTERA 3

RESIDENZA
ESTERA 4

CONCLUSIONE
PROGETTO

CONCLUSIONE
PROGETTO

CONCLUSIONE
PROGETTO

CONCLUSIONE
PROGETTO

KERNEL FESTIVAL /012

PROMOTER



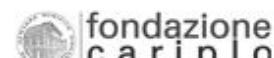
PARTNER



PARTNER ISTITUZIONALE



CON IL CONTRIBUTO DI



PARTNER INTERNAZIONALI



PARTNER TECNICI



MEDIA PARTNER





K<<< KERNEL FESTIVAL

_PRODUCER & PROMOTER

_PRODUCER & PROMOTER

AREAODEON

Il Kernel Festival è ideato, sviluppato e prodotto da Area0deon, associazione culturale no profit che dal 2005 promuove l'arte e la cultura contemporanea come veicolo di conoscenza e crescita comune, di coinvolgimento e partecipazione attiva, in un orizzonte di continue collaborazioni con numerose realtà internazionali.

Installazioni / Performance / Workshop / Formazione / Comunicazione / Produzione / Mostre

Sensibile alle potenzialità espressive della tecnologia, Area0deon 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.

KKK

KERNEL FESTIVAL

kernelfestival.net