

333.7 M/SSS

PIXXX

EEEEEEEL

***PPP*POINT 13**

CATATATATAT

LOG

LOGO

0

Aljoša Abrahamsberg

Aljoša Abrahamsberg

Introduzione

Introduction

2

Tramite che nel vuoto dello spazio e durante determinate condizioni meteorologiche negli estremi territori periferici come l'Artico, nell'Antartide e negli altipiani deserti, il suono è presente ovunque. In tutti gli altri luoghi sentiamo la mancanza del silenzio.

Che cosa ha sentito Felix Baumgartner prima di aprire il paracadute, quando il 14 Ottobre di quest'anno, dall'alto dei 39 chilometri è saltato nel vuoto e durante la caduta libera ha raggiunto una velocità di 1.342 chilometri l'ora o il Mach 1,24? Ha forse sentito un botto quando ha rotto la barriera del suono? Forse? Rompere la barriera del suono è l'espressione metaforica usata nella metà del ventesimo secolo, perché a quell'epoca gli aerei quando si avvicinano alla velocità del suono diventano instabili. Questo accadeva per le così dette onde d'urto che si venivano a creare nella zona transonica - la zona dove il velivolo raggiunge la velocità del suono. A volte le onde d'urto si scontrano l'una con l'altra, un fenomeno noto come interazione shock-shock. Quest'energia accumulata viene rilasciata in un processo che è simile ad una esplosione. L'impatto delle onde

Save for in the vacuum of the universe, during certain weather phenomena and in extremely remote territories, such as the Arctic, the Antarctic and on vast desert plateaus, sound is omnipresent. Everywhere else we feel the absence of silence.

What did Felix Baumgartner hear before he opened the parachute on 14th October 2012 and jumped into nothingness from 39 kilometers, reaching free fall speed of 1342 km/h or 1.24 Mach? Was there a sonic boom when he broke the sound barrier? Maybe? Breaking the sound barrier is a metaphoric expression from mid-20th century, because at that time approaching the speed of sound made planes unstable due to shock waves. These begin to form in the transonic zone - a zone in which plane speed approaches the speed of sound. Sometimes these shock waves even collide in a phenomenon known as shock-shock interaction. This accumulated energy is released in a process, similar to an explosion. Shock wave influence decreases with altitude because of decreasing air thickness.

Felix Baumgartner passed the sound in an area of somewhat greater air thickness than at his

3

d'urto con altezza del declino, perché lì la densità dell'aria diminuisce.

Felix Baumgartner ha superato la barriera del suono, nel punto in cui la densità dell'aria è un po' più grande di quanto non fosse all'altezza in cui è saltato e così avrebbe potuto sentire qualcosa, se non fosse per gli indumenti protettivi. Almeno il rumore del vento, che si sente durante il movimento rapido all'interno di uno spazio. L'altezza di 39 chilometri, da dove è saltato Baumgartner è di 61 chilometri sotto la linea immaginaria e concordata, di dove comincia lo spazio. Questo limite è ad un'altezza di 100 chilometri sopra il livello del mare e si chiama linea Karman e l'uomo cerca di oltrepassare questa linea ormai da anni. L'esplorazione e la colonizzazione dello spazio è una delle più grandi sfide che l'umanità deve affrontare oggi. Tuttavia, durante i viaggi interplanetari del futuro, quando lasceremo il nostro pianeta sicuramente sentiremo la mancanza anche del fatto che lasceremo un territorio di innumerevoli suoni.

Lo spazio è un luogo tranquillo e silenzioso, è uno spazio sordo. Lo spazio è la rappresentazione

starting point, so he could have heard something if he hadn't worn a protective suit. At least the air breeze one hears during quick motion through space. The altitude of 39 kilometers, from whence Baumgartner jumped, is 61 kilometers lower from an imaginary and agreed line where space begins. This line is at 100 kilometers above sea level and is called the Karman line. This is the line man has tried to break for many years. Exploring and settling of the universe is one of the greatest challenges mankind faces today. However, when we leave our planet in the era of interplanetary travel, we will most definitely also miss the fact that we will be leaving a territory of innumerable sounds. Namely, the universe is quiet and mute, it is a deaf space.

The universe is the best natural approximation to perfect vacuum. Because it lacks material particles which would collide and transmit waves, it also lacks sound, which is the consequence of mechanical activity. The universe is therefore a vast area of silence. But without silence we would not hear sound, like we

naturale che più si avvicina al vuoto assoluto.

Poiché lì non si trovano particelle di materia che si scontrano tra loro e così facendo trasportano le onde non c'è neanche il suono che è la conseguenza del funzionamento meccanico. L'universo è così un grande posto silenzioso. Tuttavia, senza il silenzio non saremmo in grado di riconoscere il suono. Come non saremmo in grado di riconoscere la luce senza il buio. In un certo senso nel silenzio trovi te stesso o come dice Steven Orfield, presidente dei laboratori Orfield, dove si trova la camera insonorizzata - il posto più silenzioso al mondo: "Più il luogo è silenzioso più cose sentiamo.

Sentiamo il proprio battito cardiaco, lo scorrere del cibo nello stomaco, a volte possiamo sentire anche i nostri polmoni. Nella camera insonorizzata diventi tu il suono."

Tuttavia, sta di fatto che l'assenza di suono causa nelle persone una temporanea instabilità mentale. Nell'improvviso completo silenzio siamo confusi e cerchiamo di capire che cosa ci stia realmente accadendo. Il che prova l'importanza che ha per noi il suono. Come esseri sensoriali ci affidiamo alla presenza costante di diversi suoni. I

would not see light without darkness. In silence, you meet yourself, or as Steven Orfield, the president of Orfield Laboratories, which houses anechoic chamber - the quietest place on Earth, puts it: "The quieter the room, the more things you hear. You'll hear your heart beating, hear your stomach gurgling loudly, sometimes you can hear your lungs. In the anechoic chamber, you become the sound."

But the fact is the absence of sound creates a temporary psychological instability in people. In sudden total silence we are confused and strain to understand what is happening to us. That underlies the importance of sound. As sensory creatures we rely on the constant presence of various sounds. Different sound signals are like codes that help us orientate in an environment. What we hear becomes tangible for perception of space. Sound is also the speech we communicate with. Sound is therefore a part of our everyday sensory experiences. Like we have eyes to perceive colour and light, we have ears to perceive sound. However, we rarely take the time to think about its origin, characteristics and behaviour.

vare segnalazioni sono come delle password che ci aiutano ad orientarci all'interno di un ambiente. Quello che sentiamo diventa importante per la percezione di uno spazio.

Il suono è anche un tipo di linguaggio con il quale comunichiamo tra noi. Il suono quindi fa parte della nostra esperienza sensoriale quotidiana. Così come abbiamo gli occhi per differenziare i colori e la luce abbiamo anche le orecchie per ascoltare il suono. Ma raramente ci prendiamo il tempo per riflettere sulla sua origine, sulle sue caratteristiche e sul suo comportamento.

Per questo motivo quest'anno al festival Pixxelpoint onoriamo il suono e presentiamo lavori che in modo diverso ampliano la nostra comprensione e la nostra consapevolezza di quello che è il suono. Sono presentati i meccanismi attraverso i quali il suono nasce, si percepisce e influisce sull'aspetto delle immagini.

Le pratiche selezionate dell'uso del suono rompono le convenzionali rappresentazioni di com'esso appare e si ascolta (Michele Spanghero, Tao G. Vrhovec Sambolec). Sono presenti installazioni interattive che creano il suono

Therefore at this year's Pixxelpoint festival we worship sound and present artworks that in different ways expand our understanding and awareness of sound. Mechanisms through which sound is created or perceived and through which it influences the appearance of images are presented.

Selected practices of sound usage break conventional ideas of its appearance and hearing (Michele Spanghero, Tao G. Vrhovec Sambolec). Interactive installations create sound through innovative and creative use of interactions between man, technology and architecture (Signal To Noise).

Unusual instruments, resonance objects and sound sculptures create contrasting, fascinating noises and quiet pulses (Peter Flemming, Roberto Pugliese).

Projects enable listening to sounds from all over the world (Radio Aporee), remote areas of the Arctic (API) or underwater habitats (Jana Winderen).

Some works creatively use different intelligent interfaces and present wonderful interactions of sound and image (Matthew Biederman, Joao

grazie all'utilizzo innovativo e creativo delle relazioni tra l'uomo, la tecnologia e l'architettura (Signal To Noise).

Sono presentati strumenti insoliti, strutture risonante e sculture sonore che producono rumori contrastanti e affascinanti e oltre a ciò anche degli impulsi silenziosi (Peter Flemming, Roberto Pugliese).

Inoltre, progetti che consentono di udire suoni provenienti da tutto il mondo (Radio Aporee), da distanti paesaggi artici (API) e dagli habitat marini (Jane Winderen).

Tra loro ci sono dei lavori in cui con l'utilizzo creativo di diverse interfacce intelligenti ci presentano delle magnifiche interazioni di suoni e immagini (Matthew Biederman, Joao Martinho Moura). E ancora un lavoro nel quale sentiamo le registrazioni geo-magnetiche di una tempesta, sincronizzate con un'immagine (Ruth Jerman/Joao Gerhardt).

Poi un video che utilizza le informazioni dei viaggi dei treni per produrre il suono (Alexander Chen). Installazione dove i suoni e le voci sono prodotte da animali microscopici (Matthijs

Martinho Moura). One work plays recordings of a geomagnetic storm, synchronized with visual images (Ruth Jerman/Joao Gerhardt).

A video uses information about movement of underground trains for sound generation (Alexander Chen). In one installation sound and voice is triggered by microscopic animals (Matthijs Munnik), in another sound as information, conveyed from various points, becomes disinformation-noise (Studio Nomad).

In short, we represent projects that make us aware of the incessant vibration of things around us, so that we amaze at their constant audibility.

Munnik) e installazione in cui il suono è come un'informazione che si dilaga da diversi punti e diventa disinformazione-rumore (Studio Nomad). In breve, presentiamo progetti grazie ai quali ci rendiamo conto dell'incessante vibrazione delle cose attorno a noi e rimaniamo esterrefatti della loro costante e udibilità.

Marko Peljhan

333.7

When Ferdinand Delak wrote in Tank magazine that Ljubljana must become "a garage of the world's racing beauty" maybe he was not referring to the speed of sound (he was probably thinking along the lines of a Bugatti...), yet he knew that Trieste and Gorica became just that - each in its own way, right after World War I. Great people parked their ideas there. Černigoj, Delak himself, Silvio Mix, Tulio Crali, Marinetti, Prampolini, Depero and other Italian futurists. Srečko Kosovel manifested in Karst and Ljubljana. Marij Kogoj in Kanal. The Trieste Constructivist Movement in Trieste. With their actions, situations, exhibitions and literary evenings they built the foundations of avant-garde. One of the successors of this avant-gardism is exactly transnational and borderline-based Pixxelpoint.

In its 13th year!

Görz

Gorizia

Gorica

Gurize

Nova Gorica.

These are our cities.

Marko Peljhan

333.7

Quando Ferdinand Delak ha dichiarato nella rivista Tank che Lubiana dovrebbe diventare il "garage della bellezza rombante" forse non parlava della velocità del suono (probabilmente aveva in mente una Bugatti ...) ma sapeva che Trieste e Gorizia lo erano già, ognuna a modo suo e Lubiana lo diventò subito dopo la prima guerra mondiale. Lì i grandi hanno parcheggiato e loro idee. Černigoj, lo stesso Delak, Silvio Mix, Tullio Crali, Marinetti, Prampolini, Depero e altri futuristi italiani. Per il Carso e a Lubiana teneva manifestazioni Kosovel, a Kanal Marij Kogoj, a Trieste il movimento costruttivista triestino. Con le loro manifestazioni, situazioni, mostre e serate hanno fondato le basi per l'avanguardia. Uno dei successori dell'avanguardia e anche il frontaliero è transnazionale Pixxelpoint.

Quest'anno per la tredicesima volta di fila.

Götz
Gorizia
Gorica
Gurize
Nova Gorica.

Queste sono le nostre città.

Because sound, like electromagnetic waves, knows no boundaries, this year we have decided to look at new art, the avant-garde of the 21st Century, through the ear and into the eye.

Along the boarder, a constantly moving snake, which was and still is drawn (at least in the heads of some of our fellow citizens on the left and the right of this old cane) by history with a capital H. History with a millenia-old memory and amnesia that any psychiatrist would embrace. Even constructivist Černigoj, exiled from Ljubljana, had to go - where was it? - to Rome. Cadorna never made it to Ljubljana and Černigoj still had to go to Rome. Via Trieste, of course. And back to Bauhaus. We miss him.

The program we put together and on which my colleague Abrahamsberg elaborates in the Introduction, is of course purely personal. A very sharp and deliberately narrow overview of radical and poetic approaches to art and the science of sound in the broadest sense. From sound, made by different oscillators, digital-analogue converters and processors, to sound, made by the most basic physical processes, to the landscapes

Poiché il suono, oltre che alla radiazione

elettromagnetica non conosce confini, abbiamo deciso che quest'anno guarderemo all'arte, all'avanguardia del 21° secolo, attraverso le orecchie per poi tornare agli occhi.

Al confine dove il grande serpente immaginario è stato ed è ancora dipinto dalla storia con S in maiuscola (almeno nella mentalità di alcuni nostri concittadini sia sulla parte sinistra sia sulla parte destra di questa nostra curva). Una storia con la memoria millenaria e con l'amnesia che potrebbe avere ogni psichiatra. Anche Černigoj, costruttivista, espulso da Lubiana è dovuto andare dove - a Roma. Cadorna non è arrivato fino a Lubiana ma Černigoj ha dovuto ugualmente andare a Roma. Attraverso Trieste ovviamente per intenderci. Per tornare indietro a Bauhaus. Ci manca.

Il programma che abbiamo sviluppato e del quale scrive più dettagliatamente il collega Abrahamsberg nel suo editoriale, anch'egli stesso un ingegnere del suono, è ovviamente puramente personale. Una panoramica delle radicali e poetiche visioni sull'arte e sulla scienza del suono

that we ourselves create in the form of music.

Then there are colleagues with a relaxing Pixxelmusic programme and the picture is complete. Not to mention an intervention by a colleague and mage Becker and his assistant Sela with The Power of Media over Matter and a performance by Dick Hebdige, who defined the term subculture (yes, that is where we belong, we started in "The Bunker" and we did not forget!) and will round up the festival with The X Syndrome. This should be interesting!

We dedicate this year's PIXXELPOINT 13 to the music we hear during Cage's 4'33" and to future generations of avant-gardists next to and on the boarder.

Send recordings to Rome and Ljubljana.

nel senso più ampio del termine. Da quello che lo produce, dai diversi oscillatori e convertitori digitale-analogici e processori, fino a quello creato dai processi fisici più elementari e alle province che sotto forma di musica creiamo noi stessi.

Poi ci sono qui anche i colleghi con il rilassante programma Pixxelmusic e l'immagine è completa. Per non parlare dell'intervento del collega e mago Becker con la sua assistente Sela con il potere del media sulla materia e di Dick Hebdige che ha definito il termine subcultura (si il nostro posto è lì, abbiamo cominciato in un "Buncher" e non lo abbiamo dimenticato!) e che concluderà il festival con la sua Sindrom X. Ne vedremo delle belle.

Il PIXXELPOINT 13 è dedicato alla musica che ascoltiamo con il Cage 433" e alle future generazioni di avanguardisti vicino e sul confine.

Le incisioni vanno mandate a Roma e a Lubiana.



Arctic Perspective Initiative (API)

Documento sul mare, la tundra e il ghiaccio

INSTALLAZIONE, 2011

Arctic Perspective Initiative (API)

Sea, Tundra and Ice Papers

INSTALLATION, 2011

La prima produzione per il Biennale di Lyon 2011,
nuova disposizione per il Pixerpoint 13

Il lavoro è la risposta alla presupposizione che il trasferimento delle conoscenze tradizionali permette alle culture di ottenere una maggiore autonomia e autosufficienza. Cerca di trovare un metodo con il quale sarebbe possibile effettuare una mappatura, disegnare cartine, descrivere, scrivere e condividere i nomi tradizionali dei luoghi, percorsi e storie del paese, degli animali e del clima con i nuovi strumenti multimediali. L'approccio che tiene conto della lingua locale e della tradizione orale sul Paese e inoltre della strategia di disegnare cartine dei luoghi tradizionali, si differenzia significativamente dal modo coloniale di disegnare cartine per la navigazione e la gestione delle risorse naturali.

In contrasto con le abitudini coloniali, la mappatura della cultura degli Inuit avviene attraverso la denominazione dei posti e delle vie in base al loro uso e alla loro storia. Contributo da parte di: Pudlo Pudlat, Oshoochiak Pudlat, Simeonie Kopapik, Napachie Pootoogook, Pitsaloak Ashoona, Cornelius Nutarak, Harry Ikkirapiik Ittuksarjuat, Marko Peijhan e Matthew Biederman

A work commissioned by the Lyon Biennale 2011,
re staged for Pixerpoint 13

With contributions by Pudlo Pudlat, Oshoochiak Pudlat, Simeonie Kopapik, Napachie Pootoogook, Pitsaloak Ashoona, Cornelius Nutarak, Harry Ikkirapiik Ittuksarjuat, Marko Peijhan and Matthew Biederman Based on the premise that the transmission of traditional knowledge enables the constant movement of societies towards greater autonomy and sustainability, this work is an attempt to establish a method to chart, map, describe, record and share traditional placenames, trails and stories about the Land, the Animals and the Weather with new media tools.

The local language and oral history tradition of understanding the Land, combined with the traditional placename mapping strategies is strikingly different from colonial based navigation and land resource management based mapping. Cartography within Inuit culture, in contrast to colonial practices, happens through the very act of naming locations and trails based on their use and history.

15

Arctic Perspective Initiative (API)

Paesaggio sonoro

File audio-digitali, 2010, nuova disposizione per il Pixmap '13

I paesaggi sonori Nunavut sono spesso sorprendentemente diversi da quelli del sud, dall'altra parte, invece, possono spesso anche incredibilmente simili. Dominano i suoni del traffico, degli uccelli, della neve sotto i piedi, dei cantieri e della musica. Questo progetto è formato da una selezione di materiali audio di molte cose: dalle registrazioni dell'ambiente, della musica moderna Nunavita, dalle canzoni Ayaya, dalla radio comune, dalla radio VF di rete e dal canto gutturale.

Le registrazioni dei paesaggi: Matthew Biederman e Inukjuak Soundmap Project (autori Nimilan Yoganathan e Max Stein, con registrazioni: Mattusie Pov, Tommy Weetaluktuk, Tukai Rousseau)

Compilation redatta da: Matthew Biederman e Marko Pejthan

Registrazioni tratte da: Inuit Songs from Eskimo Point: Ramon Pelinski, Luke Suluk e Lucy Amarok
The Copper Eskimo Tradition: Jean Oqhena, Frank Kuptana, Jimmy Memorana, William Qagyun
Canzoni aggiuntive: Leena Evic, Alacie Tullaugaq & Lucy Amarualik, Errol Fletcher

Arctic Perspective Initiative (API)

Sonic Landscape

Digital Audio Files, 2010, restaged for Pixmap 13

The sonic landscape of Nunavut is at times strikingly different than in the south and at other times exceedingly similar. Sounds of traffic, birds, snow underfoot, construction, and music dominate the soundscape. This project comprises selection of audio materials ranging from field recordings, produced contemporary music of Nunavut, ethnographic recordings of early Inuit Songs, Ayaya songs, community radio, HF radio Net, and throat singing.

Field recordings by: Matthew Biederman, Inukjuak Soundmap Project (Nimilan Yoganathan / Max Stein with recordings by: Mattusie Pov, Tommy Weetaluktuk, Tukai Rousseau)

Compilation edited by: Matthew Biederman and Marko Pejthan

Recordings from: Inuit Songs from Eskimo Point, Ramon Pelinski, Luke Suluk, and Lucy Amarok, The Copper Eskimo Tradition: Jean Oqhena, Frank Kuptana, Jimmy Memorana, William Qagyun. With Additional Songs from: Leena Evic, Alacie Tullaugaq & Lucy Amarualik, Errol Fletcher.

Arctic Perspective Initiative (API) è un gruppo non-profit internazionale di individui e di organizzazioni fondato da Marko Pejhan e Matthew Biederman. Il suo obiettivo è lo sviluppo di sistemi aperti di diritto d'autore, della comunicazione e della diffusione nella zona circumpolare. È stata fondata come conseguenza diretta del progetto IPY 417. Il fine dell'API e la collaborazione e l'apprendimento di e da parte della popolazione delle terre più settentrionali dell'Artico e l'incremento della loro condizione con l'aiuto di tecnologia open source e di istruzione e formazione.

Con la creazione di un accesso a queste tecnologie e promuovendo lo sviluppo delle reti di comunicazione e dei dati condivisi, senza costi elevati permette un continuo sviluppo autonomo della cultura, delle conoscenze tradizionali e delle opportunità scientifiche, tecnologiche e didattiche per i residenti del Nord e dell'Artico. L'API accetta i principi fondamentali del inuita Quajimajatuangita, il lungo esistente codice d'etica che è fondamentale per il modo di vita inuita.

QUESTI PRINCIPI SONO

PIJITSIRANIQ – si considera che tutti danno un contributo importante alla comunità

AAJHQATGIINIQ – ricerca del consenso, risoluzione dei conflitti e la considerazione di molteplici prospettive e visioni del mondo nel processo decisionale della comunità

PILIMMAKSARNIQ – la conoscenza e l'educazione delle proprie competenze sono di vitale importanza per una vita produttiva e di successo nel rispetto di tutti.

PILIRQATGIINGNIQ – la cooperazione e il lavoro collettivo per l'obiettivo comune con l'accento sulla comunità

AVATIMIK KAMATTIARNIQ – sottolinea l'importanza dell'atteggiamento verso l'ambiente e il mondo nel quale viviamo tutti insieme.

ARCTICPERSPECTIVE.ORG

The Arctic Perspective Initiative (API) is a non-profit, international group of individuals and organizations whose goal is to promote the creation of open authoring, communications and dissemination infrastructures for the circumpolar region. Its establishment is the direct result of the work of the IPY project 417. The aim of API is to work with, learn from, and empower the North and Arctic Peoples through open source technologies and applied education and training.

By creating access to these technologies while promoting the creation of shared communications and data networks without costly overheads, continued and sustainable development of autonomous culture, traditional knowledge, science, technology and education opportunities for peoples in the North and Arctic regions is enabled.

API's work embraces the central tenets of Inuit Quajimajatuangit (IQ), a long-standing code of ethics that is central to the Inuit way of life.

THESE GUIDING PRINCIPLES OF IQ ARE

PIJITSIRANIQ – whereby everyone is understood to be a valued contributor to their community.

AAJHQATGIINIQ – is the concept of consensus building, conflict resolution and consulting various perspectives and differing world views when decision-making within a group

PILIMMAKSARNIQ – the skills of knowledge and capacity building are understood to be key in leading a productive and successful life while being respectful to all.

PILIRQATGIINGNIQ – the concept of collaboration and working collectively for a common purpose, stressing the importance of the group.

AVATIMIK KAMATTIARNIQ – stresses the importance of one's relationship to the environment and the world we live in together

ARCTICPERSPECTIVE.ORG

Konrad Becker & Sela

Operazioni

PERFORMANS

Konrad Becker & Sela

Operations

PERFORMANCE

Operazioni fa uscire caratteristiche fantasmagoriche dal mondo digitale dei media. Si tratta di un discorso e di una poesia elettronica in cui i ritmi psico-acustici del ballo vengono analizzati da dispositivi di comunicazione mimetici. Vocalizzazione e suoni elettronici della strada, ispirati dalla millenaria mania del ballo fanno riaffiorare la struttura della memoria. La prestazione rivela come nella storia dei media siano presenti i temi dei fantasmi, dei mondi paralleli e delle transcomunicazioni pericolose. Nel progetto Operazioni è presente l'ossessione del campo di battaglia, sul quale si svolge lo scontro per il controllo sull'oggetto e sul soggetto. Operazioni è una contestualizzazione psico-sociale che risponde al enigma degli zombie: qual è la differenza tra i vivi e tra i morti?

La performance Operazioni è basata sul libro Dictionary of Operations che sarà nel 2012 pubblicata dalla casa discografica Autonomedia.

Konrad Becker è un artista e un ricercatore, un teorico e un produttore, un autore, un compositore e un musicista. È il direttore e co-fondatore dell'agenzia di informazione culturale World-Information.Org ed è collegato con innumerevoli importanti progetti di pratiche culturali avanzate, come ad esempio il Monotonprodukt, il Global Security Alliance e il Public

Operations evokes the phantasmagoric qualities of digital media environments. A performance of electro-poetry and discourse where psycho-acoustic dance beats explore mimetic communication machines. Vocalizations and electronic street-sound inspired by milleniarist dance manias excavate constructions of memory. The show unveils media history to be haunted by reoccurring themes of ghosts, mirror worlds and dangerous trans-communications. In Operations the theaters of possession are a battleground for control of the object and the subject. A psychosocial contextualization responding to the enigma of the Zombies: what is the difference between the dead and the living?

Operations is based on the new Dictionary of Operations book published by Autonomedia in 2012.

Konrad Becker is an artist and researcher, theorist and producer, author, composer and performer. Director and co-founder of World-Information.Org, a cultural intelligence agency, he is associated with several renown projects of advanced cultural practice including Monotonprodukt, Global Security Alliance and Public Nethase (1994 to 2006). Initiating many international conferences and exhibitions on media, arts and culture,

KONRAD BECKER & SELA

Netbase (dal 1994 al 2006). È l'iniziatore di una serie di conferenze internazionali e mostre d'arte, dei media e della cultura, inoltre, ha pubblicato numerose produzioni audiovisive, articoli e libri in molte lingue. È un pioniere ipermediatico e mago. La rivista The Wire ha inserito il suo disco tra i 100 dischi più importanti del 20° secolo.

Sela è una musicista, una cantante e una cantautrice. Nello spettacolo Operazioni ispiratamente incarna la tradizione popolare della canalizzazione dei media sul palco. Nei suoi progetti combina diversi stili e tradizioni d'apparizioni vocali e copre una vasta gamma di generi. È un promettente talento della scena musicale viennese e una formata multiinstrumentalista che si esibisce regolarmente con il suo gruppo Sela Wie.

[EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/KONRAD_BECKER](https://en.wikipedia.org/wiki/Konrad_Becker)

he has published a large number of audiovisual productions, articles and books in several languages. A pioneering hypermedia wizard, The Wire magazine singled out Konrad Becker's work among the 100 most important records of the 20th century.

Sela is a performer, vocalist and singer/songwriter. Referring to a popular tradition of stage mediums her work in Operations is a thrilling embodiment of media channeling. In her projects she combines different styles and traditions of vocal performance and spans a wide range of genres. The up and coming talent of the Viennese vocalist scene is an accomplished multi-instrumentalist and regularly appears with her ensemble project Sela Wie.

[EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/KONRAD_BECKER](https://en.wikipedia.org/wiki/Konrad_Becker)



Matthew Biederman

L'orizzonte degli eventi

Matthew Biederman

Event Horizon

L'orizzonte degli eventi può essere interpretato come il limite dello spazio-tempo in cui gli eventi non possono più influire sull'osservatore. In maggior parte, questo termine si riferisce ai bordi dei buchi neri, dove la luce dietro un orizzonte degli eventi non può più sfuggire e quindi non possiamo più vederla. Tuttavia, l'orizzonte degli eventi può essere interpretato anche come un singolo punto di percezione. Il progetto L'orizzonte degli eventi riflette sul discorso attuale della "cognizione incarnata", la quale spiega che non è possibile dividere la percezione secondo i sensi e che questa non "vive" nel nostro cervello (vedi Alva Noë: Out of Our Heads).

Quando ci spostiamo nel luogo, allo stesso tempo ascoltiamo e vediamo con tutto il corpo. L'orizzonte degli eventi è in questo contesto, il punto in cui percepiamo l'evento e capiamo la nostra percezione come l'orizzonte che si muove continuamente attraverso lo spazio e il tempo. Questo accompagna l'orizzonte della tecnologia. Il termine "l'orizzonte degli eventi" nel progetto comporta molte interpretazioni - allude sia al punto di incontro dei limiti della tecnologia che ricrea questo progetto, quindi, le tecnologie di visualizzazione (in questo caso il proiettore) come anche ai limiti della percezione umana. Essa esplora che cosa accade quando ci avviciniamo ai

Understood from one perspective, an event horizon is the space-time beyond which events cannot affect an observer. The most common definition typically refers to the edges of a black hole, where beyond the event horizon no light escapes and can therefore not be observed. However, the event horizon can be understood as the point of perception itself. Event Horizon reflects on the current discourse around "embodied perception" where the act of perception cannot be separated based on sense, nor does it "live" in our brains. (See Alva Noë: Out of Our Heads).

We see and hear with our entire body, simultaneously as we navigate space. Within the work the event horizon is the point at which we perceive a phenomenon, and understanding our own perception as a horizon continually moving through time and space coupled with the horizon of the technology. The term "event horizon" has a multiplicity of interpretations throughout the work – it is a hint towards the meeting point of a collapse of technology supporting the work, namely display technology (in this case the data projector) and human perception.

What occurs as the limits of the technological horizon are approached, and a projector attempts to

limiti degli orizzonti tecnologici.

Quando il proiettore tenta di visualizzare una risoluzione migliore di quella che può gestire si presentano distorsioni e la formazione di modelli moiré. Nel costringere i proiettori ad uno stato in cui non possono proiettare, essi interpolano. In questa occasione nascono modelli imprevedibili che vengono percepiti come una "terza" immagine che viene creata da due campi a diverse frequenze. Quello che "vediamo" crea la nostra percezione in combinazione con i limiti della tecnologia di visualizzazione che rileva l'orizzonte dove si incontrano la tecnologia e la percezione.

Il lavoro di Biederman segue le simultanee, intrecciate strade che nell'ottica tradizionale danno l'impressione di diversità. Se guardiamo rigorosamente il suo campo di lavoro si potrebbe inserire nei media tattici, nella radio, nella pittura, nel design, nelle arti dello spettacolo, nell'arte e nella tecnologia. Non vuole però limitarsi a nessuna di esse ma consente invece lo scambio e l'interazione tra loro attraverso varie combinazioni di ricerca sui media, sullo spazio, sui contenuti e sugli obiettivi.

Egli crede nell'idea dell'artista come un artigiano, un provocatore e un agente necessario allo spettacolo (e alla

display more resolution than is available, is a breakdown of the technology, which in turn produces moiré patterns. By forcing the projectors into states that they cannot reproduce, - they do the only thing they can do – interpolate, creating an unpredictable pattern that one perceives as a "third" image, one that is created by two patterns at varying frequencies. In fact what is "seen" is only created by one's perception combined with the limits of the display technology, again exposing a horizon where perception and technology meet.

Biederman's work follows simultaneous, intertwined threads, creating a varied practice when examined traditionally. If approached in a compartmentalized fashion, his practice would be situated within tactical media, radio, painting, design, performance, and art and technology. He chooses, however, not to be restricted to any one of these mediums, but instead to allow for exchange and crossover between them through diverse combinations of engagements of media, place, content, and aim.

He believes in the idea of the artist as an artisan, the artist as a provocateur and the necessity to present (and provoke) a vision of sublime emotion, one possible version of beauty that leads to new understandings and

sfida) per la visione di emozioni sublimi, una possibile versione della bellezza che porta ad una nuova comprensione del concetto del mondo, dei suoi sistemi e delle sue potenzialità. In questo modo, l'artista è un innovatore ma non in senso tradizionale - è quello che illumina le possibilità e le prospettive.

I lavori di Biederman hanno esplorato dalla metà degli anni 90 del ventesimo secolo la percezione, l'estetica, i sistemi di dati, la saturazione dei media e la loro politica. Nel 1999 ha ricevuto per il video, il premio Bay Area Artist Award che viene assegnato dal New Langton Arts, inoltre, ha conseguito il primo posto nella categoria delle arti visive al Festival sloveno Break21. È stato ospite in innumerevoli istituti e istituzioni, tra cui varie volte presso il Centro di Sperimentazione televisiva e continua ad essere residente presso il laboratorio di CMU CREATE.

Le sue opere sono state esposte in Nord e Sud America, in Europa e in Asia a innumerevoli festival e locali tra cui all'11° Biennale di Lione, al 7° ATA Festival Internazionale (Lima, Perù) e al Triennale di Quebec nel 2011. Come artista di film e di video ha partecipato al festival di FILE (Sao Paulo), al festival New Forms (Vancouver), al Fringe Festival di Edimburgo, all'incontro

conceptions of the world, its systems, and potentials. In this way, the artist is an inventor, not in the conventional sense, but as one who serves as a beacon, illuminating possibilities and perspectives.

Biederman's works have been exploring perception, aesthetics, data systems, media saturation and its politics since the mid-90s. In 1999 he was the recipient of the Bay Area Artist Award in Video by New Langton Arts, and won First Place in the Visual Arts category of Slovenia's Break21 festival. He has served as artist-in-residence at a variety of institutions and institutes, including the Center for Experimental Television on numerous occasions, and continues to be a resident at CMU's CREATE lab.

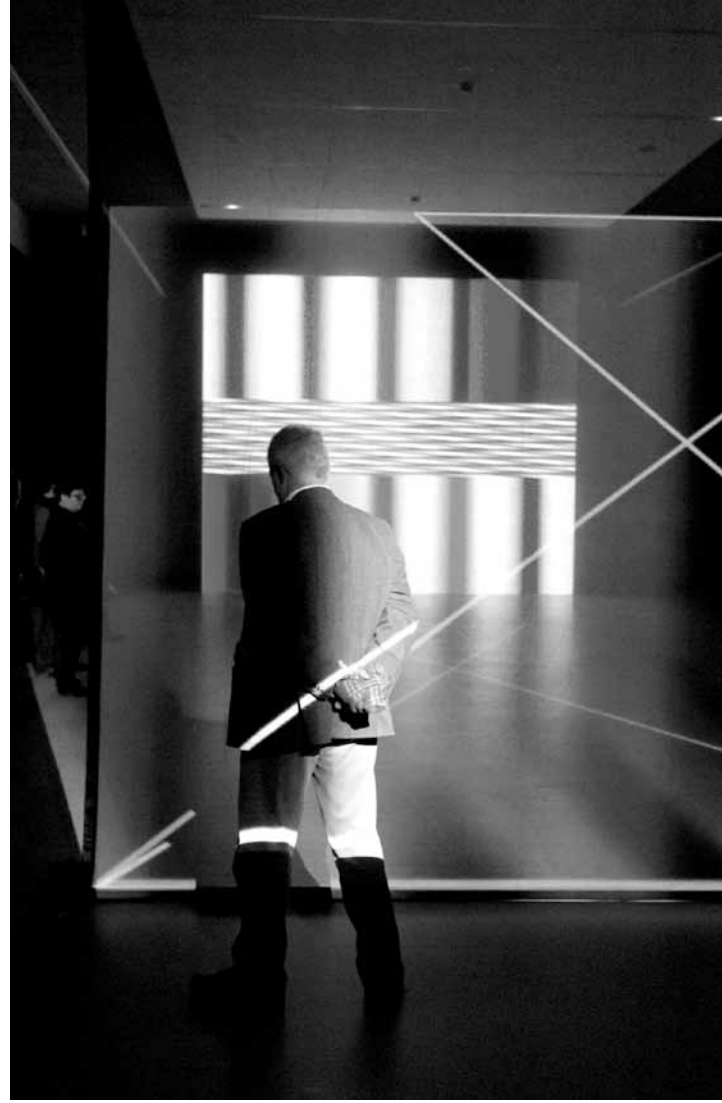
His works have been exhibited in North and South America, Europe, and Asia in a variety of festivals and venues such as the 11th Lyon Biennale, 7 ATA Festival Internazionale (Lima, Peru), and the 2011 Quebec Triennale among others. As a film and video maker, his works have been included in the FILE festival (Sao Paulo), New Forms Festival (Vancouver), the Edinburgh Fringe Festival, Paris/Berlin International Meetings, and the Chicago Underground Film Festival. His public works have been shown at the ZeroOne Festival (San Jose), and the SCAPE Biennial in New Zealand.

internazionale a Parigi e Berlino e alla Chicago Underground Film Festival. Le sue opere sono state esposte in ZeroOne Festival (San Jose) e al Biennale SCAPE in Nuova Zelanda. Nel 2007 ha co-fondato con Mark Pejghan l'Arctic Perspective Initiative (API), un gruppo no profit internazionale di individui e organizzazioni il cui l'obiettivo principale è creazione e la nascita della libertà dai diritti d'autore e della comunicazione e per la diffusione di strutture nella regione circumpolare.

WWW.MBIEDERMAN.COM

In 2007 he co-founded the Arctic Perspective Initiative (API), with Marko Pejghan, a non-profit, international group of individuals and organizations, whose goal is to promote the creation of open authoring, communications and dissemination infrastructures for the circumpolar region.

WWW.MBIEDERMAN.COM



Alexander Chen

Conduttore: Mta.me

HD VIDEO, 2011

Alexander Chen

Conductor: Mta.me

HD VIDEO, 2011

Nell'ambito del progetto Conduttore:Mta.me, l'artista trasforma il sistema della metropolitana di New York in uno strumento a corde interattivo. Il lavoro, effettuato grazie all'orario effettivo della metropolitana di New York, mostra in tempo reale i treni che sono passati nell'ultimo minuto e gli segue per le successive 24 ore. Le linee sono basate sullo schema di Massimo Vignelli del 1972. Il progetto si attiene a determinate regole. Il programma controlla ogni secondo quali treni sono partiti dalle stazioni finali. La velocità del treno determina la durata prevista del viaggio verso la fine della linea. Alcune variazioni sono state prese in base a motivazioni musicali, estetiche e tecniche come per esempio il lento dissolversi delle linee, l'accelerazione graduale del tempo e la limitazione del numero dei treni che viaggiano contemporaneamente, inoltre, l'artista ha usato il programma settimanale della metropolitana. Alcune di queste limitazioni hanno provocato delle lievi variazioni, infatti, sono selezionati diversi treni ogni 24 ore.

Il progetto mta.me è stato progettato in HTML5/JavaScript. I dati sono presi con l'interfaccia pubblica per la programmazione del nuovo sistema della metropolitana di New York che indica l'orario esatto delle fermate e delle partenze (momentaneamente il sistema non segue i treni

At Conductor:Mta.me, the artist turns the New York subway system into an interactive string instrument. Using the MTA's actual subway schedule, the piece begins in realtime by spawning trains which departed in the last minute, then continues accelerating through a 24 hour loop. The visuals are based on Massimo Vignelli's 1972 diagram. The piece follows some rules. Every minute, it checks for new trains launched from their end stations. The train then moves towards the end of the line, with its speed set by the schedule's estimated trip duration. Some decisions were made for musical, aesthetic, and technical reasons, such as fading out routes over time, gradual time acceleration and limiting the number of concurrent trains. Also, the artist used the weekday schedule. Some of these limitations result in subtle variations as different trains are chosen during each 24-hour loop.

Project Mta.me is built in HTML5/JavaScript. It pulls from the MTA's public API, which provides a detailed schedule of stops and departure times. (The MTA does not currently track trains live positions via GPS.) The design was created in Illustrator, then exported via SVG coordinates into HTML5 Canvas. The artist built a version with layered HTML5 audio, but ran into many limitations and bugs when layering multi-shot samples. So the audio

ALEXANDER CHEN

in tempo reale tramite il segnale GPS). Il progetto è stato ideato con il programma grafico Illustrator e con l'utilizzo delle coordinate di SVG convertito in HTML5 canvas.

L'artista ha costruito la versione HTML5 con strati di suono, per questo motivo in seguito ha incontrato una serie di limitazioni e problemi. Pertanto, il suono è attivato da Flash in background il quale comunica con lo JS Sound Manager.

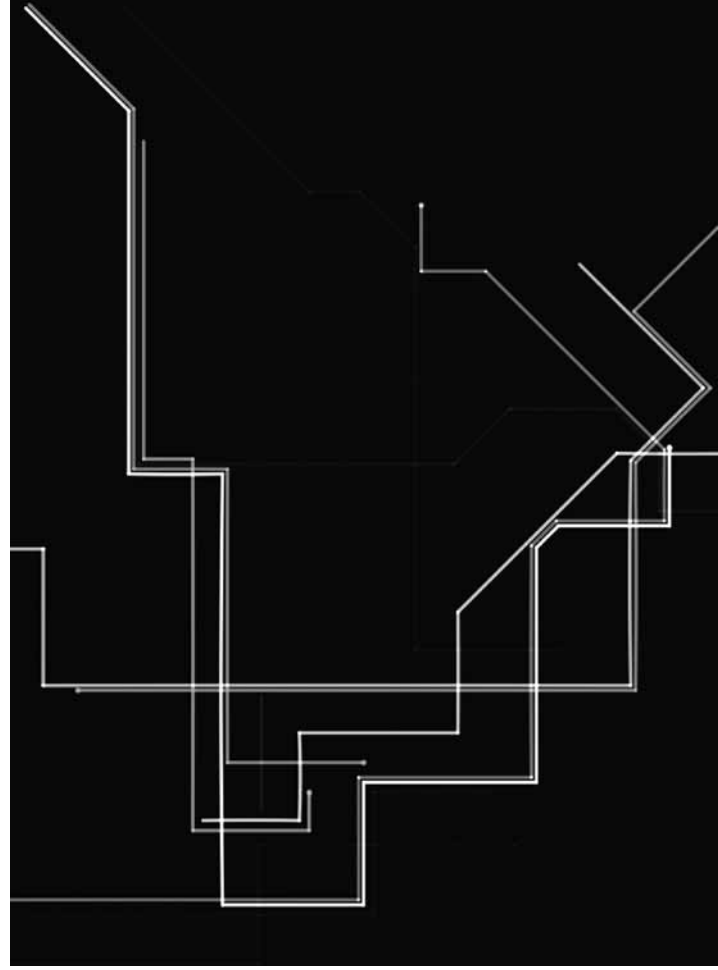
Alexander Chen (nato nel 1981) crea lavori musicali e interattivi. Con la sua Sonata for the Unaware del 2002 ha creato musica grazie alle registrazioni dei passeggeri della metropolitana di Philadelphia. Nel 2011 ha lanciato www.mta.me che ha cambiato la metropolitana di New York in uno strumento a corde. Nel 2012 è stato creato il www.baroque.me con il quale ha visualizzato le suite di Bach per il violoncello. Chen attualmente lavora nel laboratorio creativo di Google (Google Creative Lab), dove è stato creato il logo Les Paul Google Doodle (2010). Chen è anche un multifinstrumentalista che suona come The Consulate General e Boy in Static. Attualmente vive a Brooklyn negli Stati Uniti d'America.

BLOG.CHENALEXANDER.COM

is being triggered by Flash in the background, communicating with JS Sound Manager.

Alexander Chen (b. 1981) creates musical and interactive work. In 2002, he made Sonata for the Unaware, a piece which generated music from footage of Philadelphia subway commuters. In 2011, he launched www.mta.me, which turned the New York subway system into a string instrument. In 2012, he created www.baroque.me, visualizing Bach's Cello Suites. Chen is currently working at Google Creative Lab, where he conceived the Les Paul Google Doodle (2010). Chen is also a multi-instrumentalist who makes music as The Consulate General and Boy in Static. He is currently living in Brooklyn.

BLOG.CHENALEXANDER.COM



Peter Flemming

Instrumentazione

Tutte le cose hanno una frequenza di risonanza naturale. Questa interessante idea mostra che fondamentalmente tutto è legato ma per ora mi atterro al fisico. La mia vecchia auto tremava molto a determinate velocità. I nostri corpi hanno una frequenza di risonanza. Ciò vale anche per la cucitrice sulla mia scrivania, i grattacieli, i ponti, le placche tettoniche... Instrumentazione è una elettromeccanica installazione che è stata ispirata dalla risonanza. L'installazione, conserva un senso di provvisorietà essendo nata da esperimenti di studio e con l'utilizzo di strumenti già citati e inoltre con i materiali a disposizione. Instrumentazione assomiglia più che a un lavoro progettato e completato a una bozza o ad uno schema. E strutturato ma non contiene un progetto. Contiene innumerevoli improvvisazioni e cambia ad ogni nuovo posizionamento.

Instrumentazione ha già contenuto insoliti altoparlanti fatti di secchi, di bidoni, di finestre scartate e di bobine elettromagnetiche incurvate manualmente. Questi oggetti trovati diventano risonatori che amplificano il resto dell'impianto. Il piano di lavoro di legno compensato, per esempio, serve come convertitore acustico per le corde del pianoforte elettromagneticamente attivate e come ripiano di

Peter Flemming

Instrumentation

All things have a natural resonant frequency. This intriguing idea suggests a baseline connection between just about everything, but I'll keep to the physical for now. My old car would vibrate intensely when reaching certain speeds. Our bodies have resonant frequencies. As does the stapler on my desk, as do skyscrapers, bridges, tectonic plates... Instrumentation is an electro-mechanical sound installation inspired by resonance. The gallery installation preserves a sense of the makeshift, having evolved from studio experiments, using a limited palette of tools and readily available materials. Instrumentation is more like a framework or schematic, rather than a pre-determined finished work. Structured, but not scripted, the work contains a high level of improvisation and varies significantly from implementation to implementation.

Instrumentation has involved unlikely loudspeakers cobbled from buckets, drums, salvaged windows and hand-wound electromagnetic coils. These found-object resonators amplify other parts of the installation. For example, a plywood work-table serving as an acoustic transducer for electromagnetically activated piano wires, and as a stage for an assembly of machine "performers". Each lethargically performs a repetitive task, contributing

montaggio per le macchine dei "giocatori". Ognuno di loro compie ripetutamente il compito ad esso assegnato e contribuisce all'infinito oscillamento del suono delle emergenti armonie, ai improvvisi crescendo e ai battiti ritmici. Quando lascio le redini della gestione della prestazione alle macchine apro uno spazio provvisorio per il ragionamento sulle forze presenti nel nostro ambiente. Quando faccio ricerche sulla "magia" fisica della risonanza presente dei macchinari di ogni giorno, nelle costruzioni e nei sistemi, scopro che anche per noi valgono le leggi della fisica che sono essenzialmente misteriose e fuori del nostro controllo assoluto. Questa fantomatica "magia" è una nota importante, infatti, il mondo digitale-tecnocratico nel quale cerchiamo di controllare tutto, infondo non lo riusciamo a controllare completamente.

DICHIARAZIONE DELL'ARTISTA

"Le mie opere sono l'equivalente di un racconto elettromeccanico. Naturalmente, ogni buona storia ha bisogno di un po' di suspense. Nei miei "testi" meccanici cerco di creare la suspense con il mescolamento di diversi sistemi. I sistemi organici si mescolano con la tecnologia, il vecchio con il nuovo, il fatto a mano con il fatto a macchina. Invece di parole, frasi e paragrafi uso

to an endlessly fluctuating sound track of shimmering harmonics, sudden crescendos and arrhythmic beats. By letting machines run the show, I hope to open up a temporary space for contemplation of the forces at work in the environment around us. Exploring the basic physical "magic" of resonance, present within our everyday machines, structures and systems, reveals that we are subject to material laws that are fundamentally mysterious and outside of our absolute command. This elusive "magic" is a worthwhile reminder that we are not in total control in a digital-technocratic world where total control seems to be the goal.

ARTIST STATEMENT

"I look at what I make as the electro-mechanical equivalents of short stories. Naturally, every good story needs some tension to keep it going. In my machinic "texts", I try to create tension by intermixing different systems. Organic ones blend with technological ones, the old with the new, and the handmade with the machine-made. And rather than words, sentences and paragraphs, I use bolts, batteries, metal, and custom electronics. Mistakes and accidents frequently shape the course of my artwork.

viti, batterie, il metallo e elettronica fatta su misura. Gli errori e gli incidenti spesso influiscono sull'orientamento delle mie opere.

Di solito avvengono quando incontro degli ostacoli tecnici o finanziari oppure per via di un materiale capriccioso resiste il mio scopo. Dopo che mi sono a lungo strappato i capelli dalla testa mi rendo conto che il comportamento indesiderato è di per sé interessante. Così abbandonano il progetto iniziale e proseguo in una nuova direzione. Il lascio guidarmi invece di cercare di soddisfare i criteri predefiniti. La ricerca di questi segnali nascosti rappresenta una parte fondamentale della mia creatività".

L'artista Peter Flemming si occupa da più di una decina d'anni di macchinari fatti a mano – l'elettronica è fatta a orecchio in uno studio di grande caos intuitivo. Il suo ultimo lavoro è una serie di esperimenti sulla risonanza che è esplorata attraverso il suono, i materiali elettromagnetici, i giocatori meccanici e gli amplificatori provvisori. I suoi lavori precedenti includono macchinari pigri, opere d'arte alimentate da energia solare e anche macchinari ipnoticamente ripetitivi. Le sue opere sono state esposte in tutto il mondo e hanno ricevuto molto

They typically occur when I have met some kind of technical or financial limitation, or some material quirk asserts itself contrary to my aims. After much hair pulling I occasionally realize that the unintended behaviour is interesting in itself. I drop the original goal and pick up a new path, letting it lead me along instead of trying to bend it to suit pre-determined criteria. Knowing how to read these hidden signposts as they reveal themselves is a crucial part of my process."

Active for over a dozen years, Peter Flemming is a folk machinery artist, doing electronics handcraft "by ear," tinkering intensively and intuitively in the studio. His most recent work is an ongoing series of experiments about resonance, explored via sound, electromagnetically activated materials, mechanical performers and makeshift amplification devices. Past work has included lazy machines, solar powered artwork and hypnotically repetitive automata. He has exhibited extensively internationally and been the recipient of numerous grants, awards and residencies."

Peter Flemming is an occasional writer and curator; he has produced exhibition texts for other artists, presented papers, organized events and developed

supporto, premi e residenze. È uno scrittore occasionale e curatore, ha scritto testi d'apertura per altri artisti, saggi, ha organizzato eventi e conferenze. È un membro attivo di molti consigli e innumerevoli organizzazioni artistiche locali.

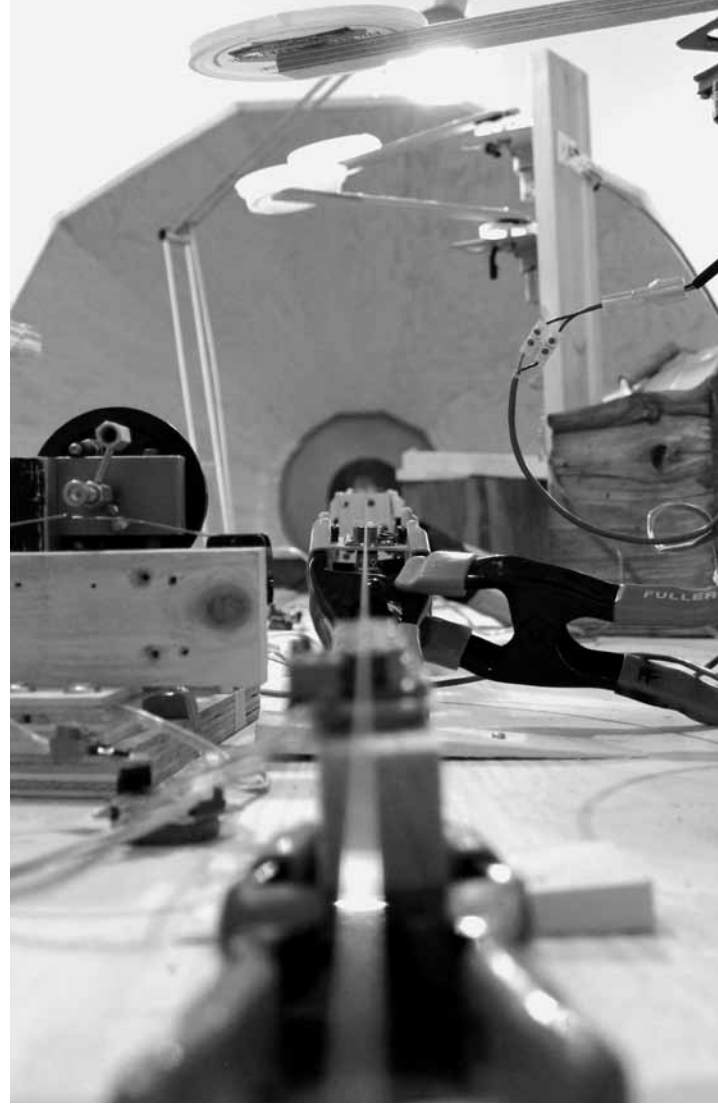
Si è laureato presso l'Università d'arte di Ontario e presso l'Università di Arte e Design della Nuova Scozia. Attualmente vive e lavora a Montreal in Canada, dove insegna elettronica agli artisti presso l'Università di Concordia.

WWW.PETERFLEMMING.CA

lecture series. He is an active board member or member of several local arts organizations.

A graduate of the Ontario College of Art and the Nova Scotia College of Art and Design, Fleming currently lives and works in Montréal, where he teaches electronics for artists at Concordia University.

WWW.PETERFLEMMING.CA



Dick Hebdige

Sindrom X: Vertigini e Autobiografia

Il viaggio in un cadillac rubato del 1962 presenta l'autobiografia attraverso tre momenti nei quali la persona non è cosciente:

- (1) il momento di estasi quando il soggetto è abbandonato durante l'atto,
- (2) il momento della rivisitazione fugace della sua infanzia e
- (3) il momento del crollo, quando tutti gli specchi si rompono ma però ogni superficie ancora riflette come uno specchio.

Dick Hebdige ha scritto molto riguardo all'arte contemporanea e sulla cultura da quando è uscito il suo primo libro Subculture: The Meaning of Style nel 1979. Tra i suoi saggi pubblicati da poco troviamo Lucifer Setting: Art, Engineering and the Dawn of the Stadium Rock Light Show (sull'arte della luce dopo la seconda guerra mondiale), Hole... swimming... floating... sinking... drowning (sulla piscina californiana) e Desert Studies: More from Less than Zero (per la prima copia della rivista Arid: A Journal of Desert Art, Design and Ecology).

Nato nel 1951 a Londra, si trasferì negli Stati Uniti d'America nel 1992 dove è stato preside per nove anni

Dick Hebdige

The X Syndrome: Vertigo and Autobiography

A trip in a hijacked 1962 Cadillac traces out an auto-biography via three moments when the subject wasn't all there (as the English phrase has it):

- (1) the moment of ecstasy when the subject is abandoned in the act,
- (2) the moment of remotely recollected childhood and
- (3) the moment of the crack-up when all the mirrors smash yet every surface functions as a mirror.

Dick Hebdige has written extensively on contemporary art and culture since the publication of his first book, Subculture: The Meaning of Style in 1979. Recently published essays include Lucifer Setting: Art, Engineering and the Dawn of the Stadium Rock Light Show (on post World War 2 light art); Hole: swimming... floating... sinking... drowning (on the swimming pool in California) and Desert Studies: More from Less than Zero (for the inaugural issue of Arid: A Journal of Desert Art, Design and Ecology).

Born in London in 1951, he moved to the USA in 1992 where he served for nine years as Dean of the

della Scuola di studi critici presso il California Institute of Arts. Attualmente insegna presso il dipartimento di studi dell'arte, del cinema e dei media presso l'Università della California a Santa Barbara.

School of Critical Studies at California Institute of the Arts. He currently teaches in the Departments of Art and Film and Media Studies at the University of California, Santa Barbara.

Joao Martinho
Moura
SuperCollider
Shape



Joao Martinho
Moura
SuperCollider
Shape

Una minima audiovisiva scultura del suono continuato e un inchiostro invisibile esplorano algoritmi audio generativi. Il suono è creato grazie ad un casco che registra i segnali del cervello. Il segnale elettroencefalografico viene elaborato secondo il processo Processing in SuperCollider. La base in pianoforte è stata scritta appositamente per questo lavoro che è stato spostato al festival dell'animazione nell'ambito dell'Ars Electronica 2012. L'autore ringrazia per l'ispirazione Albert de Camp, Julian Rohrhuber e James McCartney.

Joao Martinho Moura è un artista portoghese che si occupa di media interattivi. Le sue aree di interesse comprendono interfacce intelligenti, arte digitale, musica digitale e l'estetica computazionale. Joao Martinho Moura ha presentato il suo lavoro e le sue conclusioni a numerosi convegni legati all'arte e alla tecnologia tra cui anche il Festival Internazionale della Cultura della creazione post-digitale (International Festival for the Post-Digital Creation Culture OFFF) (2008), al Simposio Internazionale di estetica computazionale nella grafica, la visualizzazione e di imaging (International Symposium on Computational Aesthetics in Graphics, Visualization, and Imaging - CAe) (2008), alla Fiera internazionale di Arti creative (International Creative Arts Fair) (2008), all'ZON

A minimal continuous audiovisual sculpture of sound and imagined black ink exploring generative sound algorithms. The sound is created through a brain interface helmet. The electroencephalogram signal serves as input for custom made software, developed in Processing and SuperCollider. The piano track that accompanies the base sonority was written specifically for this piece. Exhibited at Ars Electronica Animation Festival 2012. The author is grateful to Alberto de Campo, Julian Rohrhuber and James McCartney for all the SuperCollider inspiration.

Joao Martinho Moura is a Portuguese interactive media artist. His interests are focused on intelligent interfaces, digital art, digital music and computational aesthetics. Joao Martinho Moura has presented his work and research in a variety of conferences related to the arts and technology, including the International Festival for the Post-Digital Creation Culture OFFF (2008), World Congress on Communication and Arts(2010), SHIFT - Social and Human Ideas for Technology (2009), International Symposium on Computational Aesthetics in Graphics, Visualization, and Imaging - CAe (2008), ARTECH (2008), ARTECH (2010), Computer Interaction (2009), International Creative Arts Fair (2008), ZON

Multimedia Premium (2008), alla conferenza Shift (SHIFT - Social and Human Ideas for Technology) (2009), al Computer Interaction (2009), alla Conferenza Mondiale sulla Comunicazione e sulle Arti (Congress on Communication and Arts) (2010), all'Artech (nel 2008 e nel 2010), all'Le Corps Numérique - Centre Culturel Saint-Exupéry (2011), alla Conferenza Internazionale TEI (International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction) (nel 2011) e all'Ars Electronica di Linz (nel 2012). Il suo lavoro è stato esposto in Portogallo, in Brasile, nel Regno Unito, in Francia, a Hong Kong, in Austria e nel Belgio.

Joao Martinho Moura sta preparando il master nel laboratorio EngageLAB dell'Università di Minho in Portogallo e insegna come professore al corso accademico Programmazione in arte digitale, nel programma del master presso la stessa università.
WWW.JMARTINHO.NET

Multimédia Premium(2008), Le Corps Numérique - Centre Culturel Saint-Exupéry (2011), International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction (2011), ARS ELECTRONICA Linz (2012). His work has been shown in a variety of places in Portugal, Brasil, UK, France, Hong Kong, Austria and Belgium.

Joao Martinho Moura is undertaking research at University of Minho's EngageLAB in Portugal and teaches Programming for Digital Arts as invited professor in the context of a Master's program in Technology and Digital Arts (MTAD) at the same university.

WWW.JMARTINHO.NET

Matthijs Munnik

Opera microscopica

Possono recitare anche i microrganismi? Come cambia la nostra percezione di queste creature una volta che gli vediamo in senso artistico e teatrale? Quando ho cercato il potenziale microrganismo mi sono imbattuto in *C. elegans*, un verme di meno di un millimetro che si muoveva veramente elegantemente, esattamente come suggerisce il suo nome. Questa è anche la prima creatura il cui genoma è stato possibile pienamente sequenziare. Ancor più mi sono interessato a lui quando un ricercatore mi ha spiegato che sotto il microscopio i vermi si possono differenziare secondo la modalità di movimento che viene indicata dalla mutazione. Alcuni si muovono in una forma a spirale, mentre altri si rotolano o si contorciono mentre altri ancora sono patologicamente obesi per via delle mutazioni.

Nella mia installazione ho cinque piastre di Petri nelle quali si trovano cinque vermi diversamente mutati che si muovono in modo diverso. Questi cinque gruppi di artisti vengono registrati da microscopi USB mentre l'immagine viene proiettata in diretta su cinque schermi. Ho programmato un programma speciale che segue i movimenti dei vermi e gli trasforma in suoni, così che essi involontariamente diventano musicisti del mondo macroscopico sopra le loro teste. Per queste creature

Matthijs Munnik

Microscopic Opera

Can micro-organisms also be performers? How does our relation to these creatures change, after they are seen in an artistic and theatrical context? Looking for a micro-organism that would have the qualities of a performer, I was introduced to *C. elegans*; a tiny worm, less than a millimetre in length, that moved just as elegantly as its name implies and the first creature to have its entire genome sequenced. I was intrigued when a researcher told me, that to tell the worms apart under a microscope, he used different mutations that altered the way they moved. Because of their mutations some move in a spiral, others roll or twitch and some become morbidly obese.

In my installation I have five petri dishes filled with five different mutated worms, and each group moves slightly differently. These five groups of performers are filmed with a USB microscope shown live on five screens. I wrote special software that tracks the worms, and translates their movements into sounds, making them unaware performers of the music in the macroscopic world above their heads. While for these helpless worms the researchers are almost like gods, controlling them from their first to their last cell division, I hoped to give them the power to affect us in

indifese, gli scienziati sono quasi come degli dei che gli controllano dalla prima e l'ultima divisione cellulare, per questo motivo ho voluto dare ai vermi il potere di influenzare noi nel nostro mondo.

Realizzazione attraverso il NCSB, il NGI e il Waag Society.

Matthijs Munnik è un artista mediale olandese che attualmente vive e lavora a L'Aia. I suoi lavori sono spesso una miscela di performance e installazioni ispirate dalle nuove tecnologie, ricerche scientifiche e nuove modalità di interazione. Ha studiato scienza e arte alla Royal Academy of Arts dell'Aia.

Per il suo ultimo lavoro Opera microscopica è stato premiato con il premio Artist & Designer 4 Genomica Award ed è stato nominato per il riconoscimento il Design Award di Rotterdam.

WWW.MATTHJISMUNNIK.NL

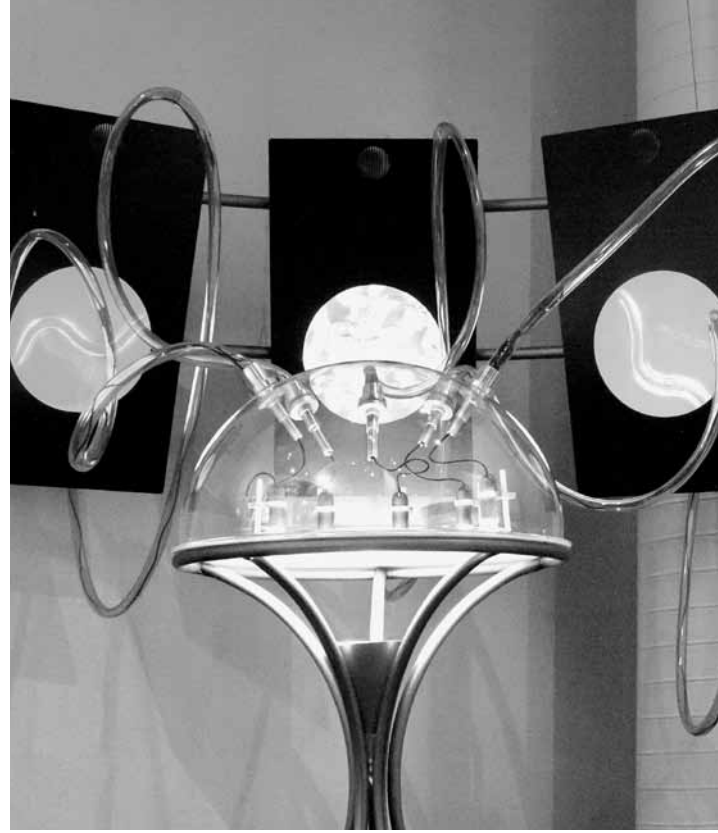
our world as well.

Realized with help of NCSB, NGI and Waag Society

Matthijs Munnik is a Dutch media artist currently living and working in The Hague, the Netherlands. His work often consists of a mix between performance and installation, inspired by new technologies, scientific research and new ways of interaction. He studied artsience at the Royal Academy of Art in The Hague.

For his most recent work Microscopic Opera, he received the Artist & Designer 4 Genomics Award and was nominated for the Rotterdam Design Award.

WWW.MATTHJISMUNNIK.NL



Radio aporee

Maps

Radio aporee è il progetto e la piattaforma per l'esplorazione artistica di concetti e pratiche legate al suono, al spazio e alle condizioni spaziali. Offre strumenti e tecniche per l'interazione con gli ambienti reali, sia con spazi reali e virtuali sia con spazi tra di loro. Suggestisce che ascoltando arricchiamo e rafforziamo le esperienze e le percezioni del mondo che ci circonda.

Radio aporee ::: maps è uno dei più importanti progetti a lungo termine del radio aporee. È una mappatura dei suoni provenienti da tutto il mondo. Contiene migliaia di registrazioni fatte in una serie di ambienti urbani, rurali e naturali e spazi pubblici e privati. La mappa sonora viene usata e integrata da individui, artisti e istituzioni in contesti e configurazioni diverse. Illustra la complessità uditiva del nostro mondo e diverse percezioni collegate al suono, spazio e luoghi, nonché le prospettive artistiche di coloro, che contribuiscono alla realizzazione del progetto con registrazioni proprie.

Radio aporee è stato fondato dall'artista Udo Noll (nato nel 1966), che lo sta anche mantenendo e sviluppando attivamente. Vive e lavora a Berlino e Köln in Germania.

Radio aporee

Maps

Radio aporee is a project and platform for the artistic research of concepts and practices related to sound, place and spatial conditions. It provides tools and techniques for the engagement and interaction with actual environments, in and in between real and virtual spaces. It suggests listening as a way to enrich and intensify the experience and perception of the world around us.

The radio aporee ::: maps is one of the major, long-term projects on radio aporee. It is a cartography of sounds from all around the world. Meanwhile, it contains many thousands of field/location recordings from numerous urban, rural and natural environments, public and private spaces, showing the audible complexity of our world, as well as the different perceptions and artistic perspectives of its many contributors, related to sound, space and places. The soundmap is used and populated by individuals, artists and institutions, in various contexts and versatile configurations.

Radio aporee is founded, maintained and actively developed by media artist Udo Noll, *1966. He lives and works in Berlin and Cologne. He graduated as an applied scientist / degreed engineer for photography, film and media technology at the university of Cologne, and has

Si è laureato come scienziato applicativo/ingegnere di fotografia, film e tecnologia dei media all'Università di Köln. Come artista e professionista dei media è stato coinvolto in numerosi progetti e mostre internazionali.

APOREE.ORG/APOREE.HTML

worked as an artist and media professional in numerous international projects and exhibitions.

APOREE.ORG/APOREE.HTML



Roberto Pugliese

Equilibrium Variant

Questo lavoro esplora l'esistenza dell'effetto Larsen o della microfonia con l'utilizzo di dispositivi mobili nello spazio tridimensionale. Il rumore tipico dell'effetto Larsen si verifica quando il microfono cattura il suono emesso dal diffusore. Questo succede quando il microfono si trova troppo vicino all'altoparlante e cattura la sua frequenza. Il microfono amplifica e riproduce la frequenza dell'altoparlante con una larghezza crescente che è infinita in teoria, in pratica però può essere fermata dall'amplificatore. Su una superficie sollevata ci sono due braccia meccaniche. Alla fine di un braccio c'è il microfono, alla fine dell'altro c'è invece l'altoparlante. Il software appositamente progettato cambia dinamicamente la posizione delle braccia e impedisce, a causa della distanza del microfono e dell'altoparlante, all'amplificatore di raggiungere il massimo delle sue prestazioni. In questo modo il sistema raggiunge l'equilibrio che è fisicamente impossibile da raggiungere.

Lo sforzo per mantenere l'equilibrio crea una dimensione acustica e visiva che non è mai la stessa: la frequenza della microfonia e lo muoversi delle braccia meccaniche non sono mai identici, nel tempo reale si trasformano. In natura il fenomeno della microfonia

Roberto Pugliese

Equilibrium Variant

This work has the purpose of exploring the occurrence of the Larsen effect (also known as feedback) through the use of mobile devices in three-dimensional space. The distinctive screech of the Larsen effect typically occurs when a microphone catches sound, emitted by a speaker. It engages when the microphone is located too close to the speaker, and gets in the way of its frequency. The microphone amplifies and reproduces the speaker's frequency with an ever-increasing width, virtually unlimited and, in practice stopped by the amplifier's clip. On a ground support, two mechanical arms are located. At the end of one arm there is a microphone, and on the end of the other there is a speaker. A software, created with this specific purpose, manages the position of the arms in a dynamic way, and provides that the distance between the microphone and the speaker never causes the amplifier to clip. This way, the system tends to reach an equilibrium that is physically impossible to attain.

The struggle to balance creates an acoustic and visual dimension that is never the same: the frequency of feedback and the movements of the mechanical arms are always different and change in real time. In nature, the phenomenon of feedback is the capacity of a system to regulate itself, taking into account the effects of certain

significa la capacità di auto- regolazione del sistema, che comprende gli effetti di alcune modifiche alle sue caratteristiche, subite da tutte le creature viventi. Il progetto ha introdotto questo fenomeno nel mondo della cibernetica attraverso il suono. Il suono rende tutti gli movimenti molto armoniosi e naturali. Le braccia meccaniche si muovono molto similmente alle braccia degli esseri viventi, per esempio come le braccia di due animali che fanno lotta oppure si corteggiano. Il sistema si trasforma in un organismo biomeccanico vivo che risponde agli stimoli esterni.

Ringraziamo l'ingegnere Walter Pugliese per il contributo tecnico nelle creazioni dell'opera.

Roberto Pugliese è nato nel 1982 a Napoli, dove vive e lavora ancora oggi. Dopo il Master in musica elettronica presso il Conservatorio di San Pietro a Majella a Napoli da Agostino di Scipio dedica il suo tempo alle lezioni presso la stessa istituzione (Laboratorio di musica digitale e laboratorio di elettroacustica), alla riproduzione di musica e alla creazione di installazioni sonore. Sta sviluppando installazioni sonore e sculture dal 2007 ed espone le sue opere in Italia e all'estero (in

modifiche ai suoi tratti. All'essere vivente in questa condizione. Questo progetto introduce questo fenomeno nel mondo della cibernetica, attraverso l'uso del suono. Il suono rende tutti gli movimenti estremamente armoniosi e naturali, e le braccia meccaniche mostrano un movimento simile a quello degli esseri viventi, come le braccia di due animali che si corteggiano. Il sistema si trasforma in un organismo biomeccanico che ha la sua vita e reagisce a sollecitazioni esterne.

Ringraziamo l'ing. Walter Pugliese per il contributo alla realizzazione dell'opera.

Roberto Pugliese è nato a Napoli nel 1982, dove vive e lavora. Dopo il Master in musica elettronica presso il Conservatorio di San Pietro a Majella a Napoli da Agostino di Scipio, divide il suo tempo tra l'insegnamento (laboratorio di elettroacustica), il lavoro di ricerca e la realizzazione di installazioni sonore. Dal 2007 ha sviluppato installazioni e sculture in tutto il mondo. Ha organizzato mostre internazionali. Ha lavorato a New York, Berlino, Karlsruhe, Madrid, Milano, Venezia, Verona, Roma, Napoli...

Texas, New York, Berlino, Karlsruhe, Madrid, Milano, Venezia, Verona, Roma, Napoli ...).

Le sue ricerche si basano su due correnti artistiche, sull'arte sonora e sull'arte cinetica e programmata. Pugliese fabbrica strumenti meccanici controllati dai computer che possono interagire tra se stessi, con l'ambiente e con gli osservatori. Con questo esplora nuove aree di fenomeni acustici, analizza i processi attraverso i quali la psiche umana differenzia tra le strutture naturali e artificiali (sia acustiche che visive), esplora il rapporto tra l'uomo e la tecnologia e il rapporto tra la tecnologia e l'arte. Nel frattempo però, nelle sue opere non ignora l'aspetto visivo. Il suono diventa così l'oggetto di studio e il mezzo per l'espressione acustica e visiva, l'energia vitale, che rende vita all'inanimato, una guida per analizzare e stimolare la psiche umana e la percezione.

WWW.ROBERTOPUGLIESE.COM

La sua ricerca si basa principalmente sull'energia che si libera dalle correnti artistiche e da quella cinetica e programmata. Utilizzando software di controllo meccanico che interagiscono tra loro, l'osservatore può esaminare nuove aree di ricerca nei fenomeni sonori, per analizzare i processi che la psiche umana utilizza per differenziare le strutture di origine naturale da quelle artificiali (acustiche e visive), per scoprire il rapporto tra arte e tecnologia e il rapporto tra tecnologia e arte. Il suono diventa così l'oggetto di studio e il mezzo per l'espressione acustica e visiva, una guida che analizza e stimola la psiche umana e la percezione.

WWW.ROBERTOPUGLIESE.COM

Semiconductor

20Hz

La prima produzione di Arts Santa Monica & Lighthouse UK con il sostegno del British Council. I dati dell'audio sono stati ottenuti tramite CARISMA (Canadian Array for Real Time Investigations of Magnetic Activity) che è gestita dall'Università di Alberta e finanziata dall'Agenzia spaziale canadese. Un ringraziamento speciale va rivolto ad Andy Kale.

Il progetto 20Hz osserva la tempesta solare (detta anche geomagnetica) nella parte superiore dell'atmosfera terrestre. I dati interpretati come suoni del proveniente vento solare, catturati sulla frequenza di 20 Hz e raccolti dalla rete di magnetometri CARISMA possiamo sentire come uno cinguettio e come un rumore. Lo suono formula delle sculture che assomigliano a delle visualizzazioni scientifiche. Con l'interazione sonora e visiva di differenti frequenze appaiono dei modelli complessi, fenomeni d'interferenza che esplorano i limiti della nostra percezione.

Tecnica: animazione CG, creata con l'aiuto di un algoritmo al computer che crea forme direttamente dal suono.

Il duo artistico denominato Semiconductor è formato da Ruth Jarman e Joe Gerhardt. I due artisti vengono dal

Semiconductor

20Hz

Co-commissioned by Arts Santa Monica + Lighthouse UK. Supported by the British Council. Audio Data courtesy of CARISMA, operated by the University of Alberta, funded by the Canadian Space Agency (Canadian Array for Real Time Investigations of Magnetic Activity). Special thanks to Andy Kale.

20Hz observes a geo-magnetic storm occurring in the Earth's upper atmosphere. Working with data collected from the CARISMA radio array and interpreted as audio, we hear tweeting and rumbles caused by incoming solar wind, captured at the frequency of 20 Hertz. Generated directly by the sound, tangible and sculptural forms emerge suggestive of scientific visualisations. As different frequencies interact both visually and aurally, complex patterns emerge to create interference phenomena that probe the limits of our perception.

Technique: CG animation, made using custom scripting which generates the forms directly from the sound.

Semiconductor is a UK artist duo consisting of Ruth Jarman and Joe Gerhardt. Through moving image, sound and multi-media installations they explore the material nature of our world and how we experience it, questioning

Regno Unito. Con l'aiuto di immagini in movimento, di suoni e installazioni multimediali esplorano la natura materiale del nostro mondo e la nostra percezione di esso e contemporaneamente si chiedono dove ci troviamo nell'universo. Grazie al loro approccio unico hanno già vinto numerosi premi e borse di studio, per esempio Gulbenkian Galapagos, Smithsonian Artists Research e NASA Space Sciences. I loro lavori si trovano in una serie di collezioni pubbliche internazionali e in mostre mondiali, tra cui anche al Biennale di Venezia, nel The Royal Academy, Hirshhorn Museum e nel Sculpture Garden, al BBC, nel centro di Pompidou e nel Exploratorium.

WWW.SEMICONDUCTORFILMS.COM

our place in the physical universe. Their unique approach has won them many awards and prestigious fellowships such as the Gulbenkian Galapagos, Smithsonian Artists Research and the NASA Space Sciences. Their work is part of several international public collections and is exhibited globally including: Venice Biennial, The Royal Academy, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, BBC, The Pompidou and The Exploratorium.

WWW.SEMICONDUCTORFILMS.COM

**Signal to
Noise**

Sonophore

**Signal to
Noise**

Sonophore

Sonophore indica in latino il "portatore dello suono". L'installazione esplora la capacità del nastro magnetico di portare e trasmettere informazioni sonore. Il visitatore indosserà quindi un trasmettitore interattivo con il quale leggerà le registrazioni su centinaia di sezioni del nastro magnetico, che si estenderanno all'interno dell'edificio. Quando il pubblico esplora gli spazi dell'edificio, contemporaneamente manipola suoni preregistrati di questa interessante installazione sonora interattiva.

Signal to Noise è un progetto comune dei due artisti audiovisivi Oliver Wilshen e Niall Quinn provenienti da Brighton. Gli artisti sviluppano installazioni interattive dal 2009. Negli ultimi tre anni preparano mostre dei loro lavori sia a casa come per il mondo, tra altro anche a Londra, Seattle e München. Alcuni esempi del loro lavoro sono stati recentemente inclusi nel libro *A Touch of Code: Interactive Installations & Experiences* di Robert Klanten, che è stato pubblicato nel 2011 da Gestalten. Nel 2012 sono stati premiati dalla giuria (*Jury Selection Work*) del festival dell'arte dei media giapponese (*Japan Media Arts Festival*). Fino ad ora hanno studiato il potenziale creativo delle vecchie tecnologie dei media. Al momento si stanno

Sonophore can be translated from Latin as "sound carrier", with the work intending to explore magnetic tape's physical capacity to hold and transmit sonic information. A tangible user interface is worn by the participants as they are invited to interact with hundreds of strips of audio tape that laterally span the interior. As the public explore the space, pre-recorded sounds can be recalled and manipulated in this sonically engaging interactive sound installation.

Signal to Noise is the collaborative artistic venture of Oliver Wilshen and Niall Quinn, two Brighton based audio-visual artists. They have been developing interactive installations since 2009, and have gone on to exhibit work both nationally and internationally over the past three years. This has included exhibitions in London (England), Seattle (USA) and Munich (Germany). Examples of their work have also recently been included in '*A Touch of Code: Interactive Installations & Experiences*' by Robert Klanten, published by Gestalten in 2011. In 2012 their work was chosen by Japan Media Arts Festival as a Jury Selection Work. In the past their practice has investigated the creative potential that obsolete media technologies have to offer, currently focusing on the magnetic audiotape format.

concentrando sul nastro magnetico.

Oliver Wilshen: Laureato con lode in musica e arti visive presso l'Università di Brighton (2006-2009). Laurea in arte e design presso l'Università West of England (2002).

Niall Quinn: Laureato con lode in musica e arti visive presso l'Università di Brighton (2006-2009). Ha frequentato corsi di arte presso il Westminster Kingsway College a Londra (2005).

Oliver Wilshen: BA Music and Visual Art: First Class Honours Brighton University 2006-2009, Art & Design Diploma in Foundation Studies University of the West of England 2002

Niall Quinn: BA Music and Visual Art: First Class Honours Brighton University 2006-2009
Foundation in Fine Art, Westminster Kingsway College, London 2005



Studio Nomad

Cacofonia

Questa installazione sonora ci mostra i potenziali problemi nel flusso delle informazioni. Cerca di mostrare che cosa potrebbe succedere se si sentisse qualcosa nel modo sbagliato, quindi la mancanza di informazioni e i problemi sociali che ne derivano. Il piano del lavoro è chiaro e ha una struttura ben definita. L'utilizzo della tecnologia analogica e l'evitamento delle complessità aumentano l'espressività dell'installazione. Dopo l'accesso del "walkman" il nastro inizia a muoversi. Ogni "walkman" produce un suono su punti diversi dello stesso nastro. Il suono è lo stesso, l'armonia è invece caotica. I punti del nastro non sono distanziati ugualmente. Alcuni dei "walkman" sono più forti, altri sono più silenziosi, per questo le armonie non sono omogenee. Se ci si avvicina al "walkman" si sente chiaramente quando la registrazione parte di nuovo.

Autori:

Andrés Pongor,
Soma Pongor,
David Tarcali

Studio Nomad è formato da un gruppo di amici, che si conoscono già da tanto tempo e hanno partecipato insieme a più progetti creativi con i quali

Studio Nomad

Cacophony

This sound installation depicts possible problems in the flow of information. It tries to reflect on human misaudition, the lapse of information and social problems which derive from these. The design is clear and it has a transparent structure. Analog technology and ignorance of complexity are used to strengthen the installation's expressiveness. After turning on the walkman the tape starts to move. Each walkman plays the sound, on the tape, from a different point. The sound is the same, but the harmonies are chaotic. Reading points are not equidistant. Some walkmans are louder while others are quieter, so the harmonies are not homogeneous. If you listen closely to the walkmans, you can easily notice when they are in the course of replay.

Made by:

Andrés Pongor,
Soma Pongor,
David Tarcali.

Studio Nomad consists of a group of friends. They met a long time ago, worked on many creative works and realized they supplement and inspire each other. At the end of 2011, after a longer project, they found it important to have an identity, a common path that leads

hanno capito che ispirano e completano l'un l'altro. Dopo un progetto più ampio che hanno svolto nel 2011, hanno capito quanto sia importante avere un'identità, un percorso comune che li guida durante la loro creazione, qualunque essa sia. Sono interessati in una serie di settori, il loro obiettivo è di partecipare in più progetti creativi, che si tratti di fotografia, grafica, video o installazioni.
STUDIO-NOMAD.TUMBLR.COM

them during design, whatever the design is. They are interested in many areas and their goal is to participate in different creative projects, be it photography, graphics, video or installation.
STUDIO-NOMAD.TUMBLR.COM

**Michele
Spanghero
Listening
Is Making Sense**

**Michele
Spanghero
Listening
Is Making Sense**

La scultura sonora Listening Is Making Sense utilizza delle travi come vettori per la propagazione delle vibrazioni sonore prodotte in tempo reale da un software e diffuse sul legno da un trasduttore tattile (uno speaker che trasforma il segnale audio in vibrazione meccanica e la diffonde per contatto con la materia). Questo trasduttore è posizionato nel baricentro della struttura in modo che il suono possa propagarsi attraverso le travi e cambiare le sue frequenze e dinamiche a seconda delle diverse proprietà di filtraggio e assorbimento naturale dell'onda sonora da parte del legno. L'unico modo dunque per ascoltare le installazioni è di entrare in contatto fisico con la materia risonante, appoggiando l'orecchio direttamente sul legno. Il senso plastico della struttura delle travi non si completa quindi nell'atto scultoreo di dar forma alla materia e allo spazio, ma diventa piuttosto un mezzo per la propagazione del suono cosicché l'ascolto diventa ciò che dà propriamente senso a tutta la scultura.

Michele Spanghero è nato a Gorizia nel 1979. Laureato in lettere moderne presso l'Università di Trieste ha inoltre frequentato workshops di musica, sound design e video making. La sua attività si focalizza sul tentativo di trovare una sintesi naturale (non sinestetica) tra le forme espressive delle arti sonore e visive. La sua ricerca si

The sound sculpture Listening Is Making Sense uses wooden beams as vectors for the propagation of sound vibrations, produced by a real-time audio software and diffused through the wood by a tactile transducer - a speaker that converts the audio signal into mechanical vibration, spread by contact with matter. This transducer is positioned in the barycentre of the structure, so that sound can propagate through the beams and change its frequencies and dynamics according to different properties of wood, which filters and naturally absorbs sound waves. The only way to listen to the installation is therefore to get into physical contact with the resonant matter by placing the ear directly on the wood. The plastic sense of the beams' structure is thus not completed by the sculptural act of shaping matter and space, but rather becomes a mean for the propagation of sound, therefore listening becomes precisely what gives meaning to the whole sculpture.

Michele Spanghero was born in Gorizia (Italy) in 1979. Graduated in Modern Literature at the University of Trieste, he also attended workshops on electronic music, sound design and video making. His activity concerns the attempt to find a natural synthesis (non synaesthetic) between the forms of expression of sound

and visual arts. His research mainly focuses on the acoustic art, both in the form of music (as double-bass player) and sound art, but he's also conducting a visual experimentation on the photographic medium.

The methodological approach characterizes his work through an oblique, continuous survey of the limits of the media: usually starting from the sound, his works become tangential to visual art in the attempt to research and test a new semantic system of the pre-existing matter.

He has exhibited and performed in different international contexts such as museums, galleries, clubs and festivals in Italy, France, Switzerland, Slovenia, Austria, Czech Republic, Germany, Denmark, Netherlands, Poland, Lithuania, Latvia, Estonia and USA. In 2008 he has participated in a one-month artist residency program in MoKS – Mooste (Estonia). He has recently won Ettore Fico prize and Icona prize. His works are part of public and private collections. His discs have been released for several labels such as Palomar Records, Gruenrekorder and MiraLoop.

WWW.MICHELESPANGHERO.COM

concentra principalmente sull'arte acustica, declinata sia nella forma di musica (come contrabbassista) che della sound art, ma parallelamente conduce anche un percorso sperimentazione visiva con particolare interesse verso il medium fotografico.

L'approccio metodologico caratterizza il suo lavoro attraverso una continua, obliqua, indagine dei limiti dei media utilizzati: di solito a partire dal suono, le sue opere diventano tangenti all'arte visiva nel tentativo di ricercare e sperimentare un nuovo sistema semantico della materia preesistente.

Ha esposto e si è esibito in vari contesti internazionali quali musei, gallerie, teatri, club, festival in Italia, Slovenia, Francia, Svizzera, Olanda, Danimarca, Germania, Austria, Repubblica Ceca, Polonia, Lituania, Lettonia, Estonia e Stati Uniti d'America. Nel 2008 ha partecipato ad una residenza artistica di un mese nello studio MoKS in Estonia. Recentemente ha vinto il premio Ettore Fico e il premio Icona. Le sue opere fanno parte di collezioni pubbliche e private. Ha pubblicato dischi per varie etichette tra cui Palomar Records, Gruenrekorder e MiraLoop.

WWW.MICHELESPANGHERO.COM



Tao G. Vrhovec
Sambolec
Solid Sound

Tao G. Vrhovec
Sambolec
Suono Solido

Dopo diverse generazioni di vita sulla Luna, l'umanità si adatterà alla mancanza dell'atmosfera e dell'ossigeno. Mutazioni della specie umana saranno in grado di vivere nel vuoto. I loro organi si trasformeranno, e respirare non gli sarà più necessario. Dal momento che nel vuoto non ci parleranno, ma comunicheranno in un modo a noi oggi inimmaginabile.

Il fenomeno della propagazione del suono attraverso l'aria, che per noi era importantissimo per la comunicazione, per lo sviluppo della lingua e per l'identità di se, degli altri e dell'ambiente sulla Terra, sulla Luna non esisterà.

Al contrario, sulla Luna il suono sarà intrappolato in vibrazioni di oggetti solidi, per questo i limiti di questi oggetti vibranti rappresenteranno i limiti della propagazione del suono. Se la gente della Luna vorrà sperimentare la sensazione del suono terrestre, dovrà trasferirlo al proprio cranio con l'aiuto di vibrazioni che si trasmetteranno tramite registrazioni o tramite la radio. Useranno piccoli trasmettitori vibranti gestiti come lecca-lecca, il suono sarà così trasmesso tramite i denti e il cranio fino all'orecchio interno. Le loro bocche saranno trasformate in organi d'udito, le loro teste invece si

Living on the Moon for generations, humanity will adapt to life without atmosphere and oxygen. Human beings will mutate in such a way that they will be able to live in vacuum. Their organs will change and breathing no longer will be necessary in order to live. Since there is no sound in vacuum, they will live in total silence. They will not speak to each other and will instead communicate in a way that is unimaginable to us now.

The phenomena of sound traveling through air, which used to be so important for communication, formation of language and identity of the Self, the Other and the environment on the Earth, will be absent on the Moon.

Sound on the Moon will instead be captured in the vibrations of solid objects and things and the limits of these vibrating things will hence be the limits of sound propagation. If Moon humans will want to experience the sensation of sound as we hear it on the Earth, they will have to use recorded or transmitted sound to vibrate their skulls. They will use small vibrating transducers, which they will bite like a lollipop in order to enable the sound vibrations to propagate from the transducer through teeth and skull into their inner ear. Their mouth will turn into a hearing organ and their head will

trasformeranno in altoparlanti vibranti che gli serviranno per udire.

Questo dispositivo si chiamerà *Teethphones™*. L'ascolto di registrazioni sonore del passato creerà un legame mentale con i loro antenati terrestri - un collegamento alla dimensione di vita perduta che li ha così fortemente sviluppati. Il loro atteggiamento verso i suoni della terra e della voce umana sarà simile al nostro corrente rapporto con la Luna. Questi suoni per loro esisteranno nel lontano dello spazio e del tempo, ma allo stesso tempo saranno percepiti come vicini, persino più che vicini - essi verranno visualizzati solo nella loro mente come una vibrazione sonora del proprio cranio. Questo atteggiamento verso il suono creerà un legame intimo e nostalgico tra gli esseri umani della Luna e il spirito della vita come lo conosciamo oggi. Esso sarà percepito come una registrazione sonora della memoria, e anche come mezzo di interpretazioni mitiche delle loro radici terrestri.

Tao G. Vrhovec Sambolec (SI/NL) è un artista e musicista che si occupa di fenomeni invisibili effimeri e dell'idea dello spazio. La sua pratica artistica è un'esplorazione poetica delle relazioni tra flussi intermedi e quelli

become a vibrating loudspeaker, through which they will be able to hear.

They will call this device *Teethphones™*. For them, listening to any recorded sound from a distant past will form a mental link to their earthly ancestors - a link to a lost dimension of life which shaped them so significantly. Their relation to the recorded sounds from the Earth and human voice will not be unlike the relation we have towards the Moon in present times. For them, these sounds will exist far away in space and time, and yet they will appear so close, more than close - as they will appear only inside one's head as sound vibrations of one's skull. This relation to sound will create an intimate and nostalgic thread between the Moon humans and the breath of life as we know it today, serving them as a recorded memory as well as a vehicle for mythical interpretations of their Earthly origins.

Tao G. Vrhovec Sambolec (SI/NL) is an artist and musician working with invisible ephemeral phenomena and the notion of space. His artistic practice is a poetic exploration of relationships between transitory and temporal flows like sound and weather phenomena and architectural and social spaces they inhabit.

temporali – come fenomeni sonori e temporali – e il loro insediamento negli spazi architettonici e sociali.

Nelle sue installazioni, l'architettura è sensibile all'ambiente effimero. Contemporaneamente con la creazione di situazioni in cui esiste un impianto tra l'esterno e l'interno, tra l'imprevedibile e il costruito, tra il permanente e il temporaneo, tra il tempo e lo spazio, la dimensione temporale dell'architettura è invece rafforzata. Il suo lavoro include installazioni interdisciplinari, installazioni di media misti, interventi sonori e musica elettroacustica.

Ha esposto le sue opere e si è esibito in numerose gallerie, musei e festival musicali in Europa (Galleria Kapelica - Lubiana, Galleria ŠKUC - Lubiana, Galleria Moderna - Lubiana, Public Space With a Roof Gallery - Amsterdam, Ars Electronica - Linz - Austria, Madrid Abierto - Madrid, Sonic Acts Festival - Amsterdam, AV Festival - Newcastle Upon Tyne, CMMAS - Morelia, Messico ...).

WWW.TAOGVS.ORG

WWW.REALITYSOUNDTRACK.ORG

In his installations, he makes architecture sensitive to its immediate ephemeral surroundings and enhances the temporal dimension of architecture by creating situations where the outside and inside, the unpredictable and constructed, the permanent and temporal, time and space converse.

His works encompass interdisciplinary and mixed media installations, sound interventions and electro acoustic music. He has shown and performed in Kapelica Gallery - Ljubljana, Ars Electronica Festival - Linz, AV Festival - Newcastle, Museum of Modern Art - Ljubljana, Madrid Abierto - Madrid, Sonic Acts Festival- Amsterdam and PSWAR - Amsterdam, amongst others.

WWW.TAOGVS.ORG

WWW.REALITYSOUNDTRACK.ORG



Jana Winder

Essiccazione al sole

L'ambiente acustico degli oceani è di essenziale importanza per la vita delle creature marine. Che si tratti dei suoni dei ricci di mare mentre mangiano, di un richiamo d'amore maschile del merluzzo, il suono dell'asinello marino che difende il proprio territorio o il suono del cancro che stordisce la sua preda, l'acqua trasmesse in modo efficiente le onde sonore. Il suono nell'acqua viaggia quasi cinque volte più veloce che attraverso l'aria - la velocità dipende dalla pressione, dalla salinità, dalle correnti e dalla temperatura. Le creature marine usano il suono per comunicare, per trovare un partner, per la caccia e per l'orientamento. I paesaggi sonori ci permettono una "vista" topografica tridimensionale del loro mondo. Quando una specie si estingue, si estingue anche la sua impronta acustica, senza nemmeno sapere che queste creature siano mai esistite, ancora prima di aver capito loro o il loro habitat naturale.

Il lavoro sonoro Essiccazione al sole è composto di suoni dell'acqua e delle coste intorno a Ljudkullen fatte nel luglio del 2011 e dalle registrazioni dei merluzzi, degli asinelli, dei granchi e degli invertebrati d'acqua dolce dei luoghi adiacenti Ljudkullen e lontano nel mare.

Jana Winder

Drying out on the Sun

The acoustic environment of the oceans is an essential component of life for the creatures inhabiting the seas. Whether it's the sound of a sea urchin feeding, a male cod calling out for a mate, the sound of a haddock protecting its habitat or a snapping shrimp stunning its prey, water is an efficient transmitter of sound waves. Sound travels almost five times faster in water than in air - the speed differing according to pressure, salinity, currents and temperature. Creatures living in the oceans use sound to communicate with each other, to find a mate, to hunt and to orientate themselves. Soundscapes provide a three-dimensional topographical "view" of their world. As a species dies out, so does its sound imprint, without us knowing the creatures were ever there, before we are even close to understanding them or their habitats.

The sound work Drying out in the Sun is composed by local recordings in the waters and beaches surrounding Ljudkullen in July 2011. It also consists of recordings of cod, haddock, crustacean and fresh water invertebrates from locations close by and far out at sea from the Ljudkullen site.

Recorded with a Reson TC 4032 hydrophone and 3 DPA 8011 hydrophones on a Sound Devices 4777 hard disk recorder.

Registratori con l'Idrofono Reson TC 4032 e con tre idrofoni DPA 8011 su registratore con HD Sound Devices 4771.

Dichiarazione dell'artista:

"Mi piace l'immaterialità del lavoro con il suono e la sua apertura per l'associazione e l'indiretta esperienza e la percezione sensoriale. Cerco i suoni provenienti da fonti invisibili, come per esempio le registrazioni sul campo ad occhi chiusi. Negli ultimi sette anni ho raccolto registrazioni fatte con l'idrofono nei fiumi, sulle coste e negli oceani dell'Asia, dell'Europa e dell'America e dai ghiacciai in Groenlandia, in Islanda e in Norvegia. Nelle profondità del mare i paesaggi sonori sono invisibili ma udibili. Della maggior parte di loro non sappiamo nulla anche se gli oceani coprono il 70% del nostro pianeta. Faccio esperimenti con diversi tipi di microfoni per raccogliere i suoni che non sono immediatamente riconoscibili ma danno spazio ad un'esperienza più ampia, fantasiosa o suoni che non raggiungono i sensi umani, come gli ultrasuoni. Con essi creo composizioni in tempo reale o d'impianti attualmente anche per film, radio, CD, musicassette e dischi in vinile".

80

PIXXELPOINT 13

Artist statement:

"I like the immateriality of a sound work and the openness it can have for both associative and direct experience and sensory perception. I have been occupied with finding sounds from unseen sources of sound, like blind field recordings. Over the last seven years I have collected hydrophone-assisted recordings, from rivers, shores and the ocean in Asia, Europe and America, from glaciers in Greenland, Iceland and Norway. In the depths of the oceans there are invisible but audible soundscapes, about which we are largely ignorant, although the oceans cover 70% of our planet. I am also experimenting with different types of microphones to collect sounds which are not obviously recognisable, but give room for broader, more imaginative readings or sounds that are unreachable for the human senses, as for example ultra-sound. I use these sounds as source material for composition in a live environment or to create installations, currently also for film, radio, CD, MC and vinyl productions."

Jana Winderen is an artist educated in Fine Arts at Goldsmiths College in London, and with a background in mathematics and chemistry from the University of Oslo.

Jana Winder esplora le profondità nascoste utilizzando le ultime tecnologie, il suo lavoro rivela la complessità e l'insolito mondo invisibile. Affiorano così la topografia degli oceani e le profondità dei crepacci glaciali. Si occupa della ricerca e della divulgazione dei suoni provenienti da fonti nascoste, come la registrazione ad occhi chiusi.

Jana Winder è un artista con una laurea ottenuta al Goldsmiths College a Londra e con una laurea in matematica e chimica ottenuta presso l'Università di Oslo. Dal 1993 lavora come artista, curatore e produttore. Attualmente vive e lavora ad Oslo in Norvegia. WWW.JANAWINDEREN.COM

81

JANA WINDEREN

Since 1993 she has worked as an artist, curator and producer. She currently lives and works in Oslo.

Jana Winderen researches the hidden depths with the latest technology; her work reveals the complexity and strangeness of the unseen world beneath. The audio topography of the oceans and the depth of ice crevasses is brought to the surface. She is concerned with finding and revealing sounds from hidden sources, like blind field recording.

WWW.JANAWINDEREN.COM

Pixxelmusic

82

Color

Tranne che nel vuoto dello spazio e durante determinate condizioni meteorologiche negli estremi territori periferici come l'Artico, nell'Antartide e negli altopiani deserti, il suono è presente ovunque. In tutti gli altri luoghi sentiamo la mancanza del silenzio.

Dal team della Nano Records, al capo della quale troviamo lo stesso Maestro Spiller, con violenza e agi di grammofono arriva un ragazzo triestino di talento. Dopo aver trascorso la propria adolescenza tra i dischi, i giradischi e una miriade di canzoni la sua passione e dedizione per la musica lo hanno portato in lungo e in largo per tutta l'Italia. Non solo ha vinto il campionato italiano ed è stato incoronato "Miglior turntablist dell'anno" ma si è trovato anche in compagnia dei migliori scratcher (risultò quarto nella finale mondiale tenutasi a Praga nel 2004).

Qui l'hip hop si fonde con la religione e l'elettro è solo il risultato naturale – preparatevi ai scratcher più precisi dei tagli chirurgici e ai bassi prorompenti per via dei quali vi scioglierete come il burro.

Pixxelmusic

Color

From the tried and true Nano Records squad, headed by Master Spiller himself, here comes this talented boy from Trieste, North-East of Italy, with fury and iron needles. After spending his teen years amongst vinyls, needles, turntables and a lot of music, he starts travelling highways and byways throughout Italy, with his passion and commitment as the only guide. Not only does he win the Italian championship and is crowned "Best Italian turntablist of the year", but he also finds himself amongst the world's champion scratchers (4th at the world finals in Prague, 2004).

Hip hop meets religion here and electro is only the natural outcome: be ready for scratches better than a surgery cut and punchy basses that will melt you down like butter.

83

Dietro il nome Funkabit si cela il musicista e DJ Simone Coccato. Nel 2006, la passione irrefrenabile per la musica house lo ha spinto agli inizi della sua carriera musicale, cominciando con un duetto e utilizzando il nome Funkabit per la prima volta. Quando nel 2007, per via del lavoro, la collaborazione con il duetto si è conclusa ha firmato con la casa discografica bolognese Mozzarella Recordings di Francesco Brini, noto anche come Frank Agrario, il batterista della band inglese Swayzak e membro del duo Pinktronix.

Attualmente con il collega Scuol Furan formano il Club Flamingo e lavorano in ambienti nazionali ed internazionali. La sua musica si ispira al house francese degli anni '90, al house di Detroit, al funky degli anni '70 e alla musica di danza moderna. Utilizza suoni e modelli ritmici del recente passato, rubati dai vecchi dischi in vinile che fonde insieme per creare opere che scuotono le piste da ballo.

Funkabit is the stage name of DJ and Producer Simone Coccato. In 2006 his overwhelming passion for house music led him to the beginning of his musical career by starting a duo and using his stage name Funkabit for the first time. Because of work-related reasons this collaboration ended in 2007, at which point Funkabit signed a contract that still blinds him to the Bologna label Mozzarella Recordings of Francesco Brini, stage name Frank Agrario, drummer and member of the brilliant duo Pinktronix.

He is currently engaged in several projects with both international and Italian DJs and producers as part of a duo Club Flamingo along with the big Scuola Furan. His productions are influenced by French house from the 90s, house from Detroit, endless funk of the 70's and contemporary dance music. He uses sounds and drums from the recent past as samples, stolen from old vinyl, and fits them properly together, creating pieces with the purpose of shaking up the dancefloor.

JasterN - live electronics, processing, visuals
Paolo Pascolo - flauto

hBar è stata ispirata dalle leggi probabilistiche della meccanica quantistica, sviluppata dai fisici nella prima metà del secolo scorso per risolvere i paradossi del nostro mondo fisico. Uno di questi paradossi riguarda la natura dell'energia, che alle volte sembra compiere salti discreti, altre volte movimenti continui

Questo aspetto, per noi fondamentale a fini di capire il mondo della fisica, ha fatto nascere discussioni e speculazioni fin dai tempi antichi dei filosofi greci.

Il suono, essendo esso stesso energia, può essere manipolato per espolare i differenti gradienti tra il continuo e il discontinuo, trasportando i paradossi riguardanti l'energia in una metafora Sonora. La sinuosità del flauto il quanta discontinuo del suono digitale del computer sono confrontati e fusi in hBar per esplorare il sottile limite tra la continuità e la discontinuità, tra l'analogico e il digitale, tra l'udibile e l'inudibile,

JasterN - live electronics, processing, visuals
Paolo Pascolo - flute

hBar has been inspired by the probabilistic laws of quantum mechanics, conceived by a physicist in the first half of the last century to explain the puzzling paradoxes of our physical world. One of these paradoxes involves the nature of energy, which sometimes appears to make discrete jumps and at other times appears continuous.

This aspect, fundamental for our understanding of the physical world, has raised discussions and speculations since the era of ancient Greek philosophers.

Sound, being energy itself, can be manipulated to explore different gradients between discrete and continuous, transposing energetic paradoxes into a sonic metaphor. Sinuosity of the flute and discrete digital computer sound quanta are confronted and fused in hBar to explore subtle limits between continuity and discontinuity, analogue and digital, audible and inaudible, reality and fiction.

tra la realtà e la finzione.

Il computer agisce sia come supporto del flauto traverso sia come suo antagonista : progressivamente mutando il suo suono durante i pezzi, nascondendo il flauto dietro molteplici effetti digitali, lasciandolo emergere dal suono digitalizzato fino a farlo dissolvere in un disturbato glitch noise. hBar è una composizione elettronica in cui le azioni musicali del flauto influenzano la generazione del video e le re-azioni sonore del computer, che è preparato seguendo la probabilità della meccanica quantistica e il principio di indeterminazione di Heisenberg.

86

JesterN / Alberto Novello, e' uno scienziato e artista audiovisivo residente in Olanda. Dopo aver studiato pianoforte al Conservatorio Tomadini di Udine, si rende conto della limitazione imposta dallo spartito e decide di sperimentare strade piu' moderne suonando il basso in diverse formazioni friulane. Nel 2002 si laurea in Fisica all'Universita' di Trieste, e nel 2004 ottiene un master in Tecniche di Sintesi Sonora e Composizione Elettroacustica presso l'Istituto Nazionale Politecnico di Greno-

The computer acts both as the flute's supporter and its antagonist: progressively mutating its sound through the piece, hiding the flute among a multiplicity of digital clones, letting it emerge from the digital medium at times just to bring it back into glitchy noisiness. hBar is alive – an electronic piece in which the flute's musical actions influence video generation and sonic reactions of the computer, which are triggered according to the probabilities of quantum mechanics and Heisenberg's uncertainty principle.

Alberto Novello a.k.a. JesterN is a scientist, composer, sound and video artist born in Udine (Italy) in 1977. In his youth, he studied piano and double bass at the Conservatory of Udine and played electric bass with several Italian bands. In 2002, he graduated from Physics at the University of Trieste (Italy). He then joined his passion for music experimentation and science, becoming a Master of Arts, Science and Technology at the Institut National Polytechnique of Grenoble (France) under the guidance of J.C. Risset, J.B. Barriere, and C. Cadoz in 2004. He taught

ble (Francia) sotto la direzione di C. Cadoz e J. C. Risset. Viene assunto dalla Philips di Eindhoven (Olanda) come ricercatore in percezione musicale, e contemporaneamente insegna Elaborazione dei Segnali Musicali al Conservatorio Ghedini di Cuneo, con S. Bassanese.

Nel 2009 riceve il titolo di PhD (Dottore di Ricerca) presso la Technische Universiteit di Eindhoven. Nel 2012 ottiene il master in composizione elettroacustica all'Istituto di Sonologia del Conservatorio Reale dell'Aja studiando con P. Berg, J. Ryan, and R. Barret. Dal 2009 lavora come freelancer, ed e' interessato principalmente a come rivoluzionare le pratiche performative audio-visive. Dal 2004 ha prodotto diverse composizioni live electronics e installazioni multimediali.

Paolo Pascolo e flautista e sassofonista attivo dal 2003 nel campo della musica improvvisata ed elettroacustica. Ha collaborato con musicisti come Giancarlo Schiaffini, Giorgio Pacorig, Giovanni Maier, Tristan Honsinger, Phil Minton, John Paul Jones, Takehiko Kosugi, Kawabata Makoto, Hartmut Geerken, Saadet

87

electronic music composition at the Conservatory Ghedini of Cuneo from 2004 to 2006. From 2004 to 2009 he worked at Philips Research in Eindhoven (the Netherlands) in the field of Music Perception and Music Information Retrieval, writing several publications for international conferences and journals.

In 2009 he received a PhD at the Technische Universiteit Eindhoven (the Netherlands) under the mentorship of A. Kohlrausch. In 2012 he graduated in Electroacoustic Music Composition at the Institute of Sonology, Royal Conservatory of Den Haag, under P. Berg, J. Ryan, and R. Barret. Since 2004 he produced several electronic audio visual pieces and performed internationally.

Paolo Pascolo is a flute and saxophone player active in the field of experimental and improvised music since 2003. He collaborated with musicians such Giancarlo Schiaffini, Giorgio Pacorig, Giovanni Maier, Tristan Honsinger, Phil Minton, John Paul Jones, Takehiko Kosugi, Kawabata Makoto, Hartmut Geerken, Saadet Turkoz, Daniele D'Agaro, Piero Bittolo Bon, Enrico Sartori,

Turkoz, Daniele D'Agaro, Piero Bittolo Bon, Enrico Sartori, Stefano Giust, Alberto Novello aka JesterN, Maurizio Abate, David Vanzan, Virginia Genta, Bruno Romani and bands like Improvovirus Sound Experience, Warrior Charge Soundsystem, Virginia Genta, Bruno Romani e gruppi come Improvovirus Sound Experience, Warrior Charge Soundsystem, Asabikeshiinh e Ronin (per la colonna sonora del film di Alina Marrazzi Vogliamo anche le rose 2008).

Suona nel collettivo d'improvvisazione Orchestra Senza Confini diretto da Evan Parker nel 2011 e da Zlatko Kavčić, Giovanni Maier e Johannes Bauer nel 2012. Ha pubblicazioni per Palomar Records, Dobiabel, Qbico, Troglound, Setola di Maiale e Ghost Records. Ha suonato in festivals e concerti in Italia, Slovenia, Croazia, Belgio, Olanda, Francia, Svezia, Serbia,

Danimarca, Finlandia, Inghilterra e Germania con i suoi gruppi di musica improvvisata ed elettroacustica DevilMan (Palomar Records), Res_eT and hBar (Dobiabel), Phophonix Orchestra, Neokarma Jooklo (Troglound & Qbico), e con la compagnia di danza contemporanea Merce Cunningham Dance Company (Nearly Ninety 2010).

Lyno-Leum

Dopo aver concluso la scuola media sociologico-pedagogica e lo studio del cinema all'Università del Lyno-Leumi ha iniziato a frequentare una serie di seminari sulle tecniche video e della comunicazione per tutta l'Europa. Così ha avuto anche la fortuna di incontrare e imparare dal regista serbo Želimir Žilnik. All'inizio della sua carriera artistica ha ricevuto per i suoi film e documentari vari premi al triestino Alpe Adria Film Festival e al Festival DORF della Croazia.

In qualità di produttore di contenuti audiovisivi e grafici ha lavorato anche su progetti delle compagnie come la Mobitel, IMTV Adria, il SpringFestival, il CMA Astoria, il Carnival Party, il CEI Youth Orchestra, la Tenda per la Pace e i Diritti e il United World College.

In qualità di mentore o docente ha collaborato con organizzazioni come: il DZMP - Luksuz Produkcija, il Dipartimento di Antropologia ed Etnologia dell'Università di Lubiana, il Centro Accademico del Film a Belgrado, il Mondo 2000 e con innumerevoli scuole del Friuli-Venezia Giulia.

Stefano Giust, Alberto Novello aka JesterN, Maurizio Abate, David Vanzan, Virginia Genta, Bruno Romani and bands like Improvovirus Sound Experience, Warrior Charge Soundsystem, Asabikeshiinh and Ronin (for the soundtrack of Alina Marrazzi's Vogliamo anche le rose 2008).

He plays in the collective Orchestra Senza Confini directed by Evan Parker in 2011 and by Zlatko Kavčić, Giovanni Maier and Johannes Bauer in 2012. He published records with Palomar Records, Dobiabel, Qbico, Troglound, Setola di Maiale and Ghost Records. He played at jazz festivals and concerts in Italy, Slovenia, Croatia, Belgium, the Netherlands, France, Sweden, Serbia, Denmark, Finland, England and Germany, improvised and electroacoustic bands such as DevilMan (Dobiabel), Phophonix Orchestra, Neokarma Jooklo (Troglound & Qbico), and Merce Cunningham Dance Company (Nearly Ninety 2010). He is the cultural director of Dobiabel Cultural Centre and of the intercultural exchange project Live - Musiche di Sconfine.

Lyno-Leum

After socio-pedagogical studies at high-school and filmmaking studies at the university Lyno-Leum started following several workshops about video-making techniques and communication across Europe. He had the luck to meet and learn from Serbian moviemaker Želimir Žilnik. In the early years of his course he has been awarded at the Trieste Alpe Adria Film Festival and Croatian DORF Film Festival for documentary and fiction films.

On the commercial level he has worked for clients such as Mobitel, MTV Adria, Springfestival, CMA Astoria, Carnival Party, CEI Youth Orchestra, Tenda per la Pace e i Diritti and United World College, producing audiovisual and graphic contents.

As a mentor or teacher he has collaborated with organizations and institutions such as: DZMP - Luksuz Produkcija, Faculty of Anthropology and Ethnology at the University of Ljubljana, Academic Film Center of Belgrade, Mondo 2000 and several schools in the region

Dal 2006 lavora come video performer nel VJ e si è esibito in festival e locali come l'Urban Art Forms - Wiesen, il Flex - Vienna, la Stazione di Topolò - Topolò, il K4 - Lubiana, il Kulturhalle Dampfzentrale - Berna, il Loophole - Berlino ... Si è già esibito con artisti come Book Shade, Deadbeat, Princess Superstar, Aphrodite, Martin Buttrich e Anja Schneider.

Friuli Venezia Giulia (Italy). Since the beginning of 2006 he works as a live video performer and VJ. He has performed at venues and festivals such as: Urban Art Forms - Wiesen (AUT); Flex - Vienna (AUT); Stazione di Topolò - Topolò (ITA); K4 - Ljubljana (SLO); Kulturhalle Dampfzentrale - Bern (SWI); Loophole - Berlin (GER) and visualized audio-visual performance for musicians such as: Booka Shade, Deadbeat, Princess Superstar, Aphrodite, Martin Buttrich and Anja Schneider.

Moullinex

Se tutta la buona musica ha qualcosa in comune questo è senz'altro la capacità di oltrepassare i confini dei diversi stili, delle piste di ballo e dei divani, dei dischi di vinile e delle registrazioni da YouTube. Arriva Moullinex, un messicano da Lisbona o meglio Luis Clara Gomes, nato in un piccolo paesello a Portogallo. Durante la sua infanzia è stato circondato dalla musica a dai musicisti e già dalla più tenera età è stato in ricerca del proprio sound. La sua musica non è soggetta a nessun specifico stile o scena ma come base prende il conforto della musica disco e house. La caratteristica comune delle sue opere sono le opere curamente preparate, molto calore umano nei freddi dispositivi di musica elettronica, le non pretenziose linee dei sintetizzatori, le tristi chitarre, le incredibili linee e ritmi che ricordano le non così lontane piste di ballo.

Luis spesso collabora con gli amici - a dire la verità per la maggior parte delle sue creazioni si è occupato del basso elettronico il tutto fare Luis Calçada (ancora un altro Luis), delle chitarre si

Moullinex

If there is an underlying trait in all good music, it must be its ability to crush boundaries between genres, dancefloors and couches, twelve inches and YouTube clips. Enter Moullinex, Lisbon and Munich-based Luis Clara Gomes. Originally from a small countryside town in Portugal, he was surrounded by music and musicians during childhood and since an early age has been solely dedicated to the pursuit of his own sound, refusing to adhere to a specific genre or scene, but taking comfort in disco and house as a starting point. That being said, if there is a common trait between his productions, it must be the careful craft of melodies, a strong degree of human touch in machine based music, unpretentious synthesizers, desperate guitars, striking basslines, and beats reminiscing from a not so distant dancefloor past.

Luis often collaborates with friends - in fact, most of the electric bass you'll hear in his productions is the responsibility of renaissance man Luis Calçada (yes, another Luis), and the

occupa di solito Bruno Cardoso artista meglio noto sotto lo pseudonimo di Xnobi. Mentre il lavoro di Luis è stato elogiato sia da parte dei colleghi, dai critici e dagli ammiratori da tutto il mondo, dopo aver re-mixato brani di musicisti come Cut, Copy, Sebastien Tellier, Two Door Cinema Club (e la lista non finisce qui...) e ha collaborato con Peaches per la discodetica rivisitazione del brano Maniac è riuscito a trovare anche il tempo di fondare con Xnobi la casa discografica Discotexas nella quale cura l'impeccabilità delle sue uscite. In fine possiede la residenza in uno dei club più esclusivi d'Europa - il Lux di Lisbona.

Nell'anno 2011 ha fondato la Discotexas Band. Il band della casa discografica che ricorda i vecchi tempi del soul e dell'R&B dei tempi di Motown nel quale Moulinex, Xnobi e Da Chick suonano i propri brani e quelli della casa discografica. Ma questo non è tutto, per i video musicali di Moulinex sono incaricati entrambi i Louis e le loro creazioni sono ammirate e apprezzate in tutto il mondo per l'uso creativo delle nuove tecnologie.

Munk

Munk è il progetto di Mathias Modice, uno dei fondatori della celebre casa discografica GOMMA che si occupa anche di WhoMadeWho, di The Phenomenal Handclap Band, di Mercury e di Moulinex. NME la definisce come la "maggiore indie house e avant-pop casa discografica in Germania ... la risposta tedesca al DFA". Una delle più celebri canzoni di Munk è Kick out the chairs! nella quale dietro al microfono si trova il vecchio ammiratore di Munk, James Murphy di LCD Soundsystem.

Il nuovo album di Munk The Bird and the Beat è stato rilasciato nel 2011 e ha ricevuto un incredibile risultato così all'estero (il londinese DJ MAG ha pubblicato su di lui quattro pagine d'articolo al quale hanno seguito anche altre riviste) come anche tra i DJ da Busy P a Shit Robot. Erol Alkan ha usato per vari mesi la La Musica in quasi ogni suo set, la canzone è stata notata anche da Todd T con BBC Radio One e Mary Anne Hobbs. La canzone è stata nuovamente registrata sulla compilation della casa discografica

guitars are crafted by Bruno Cardoso, the creative force more commonly known as Xnobi. While seeing his work receive the acclaim of his peers, press and fans worldwide, with remixes for Cut Copy, Sebastien Tellier, Two Door Cinema Club (the list goes on and on...) and collaborating with Peaches for a disco-tastic rework of the classic track Maniac, Luis managed to find time to co-found the Discotexas imprint, together with Xnobi, now responsible for a flawless release catalog, along with a residency in one of the most sought-after clubs in Europe - Lux, Lisbon.

Started in 2012, The Discotexas Band is label's very own in-house band, reminiscent of old Soul & R&B bands from the Motown era, where Moulinex, Xnobi & Da Chick perform the label's tracks along with their own. If you think this is too much, wait: there's more: the music videos for Moulinex are responsibility of Luis Clara Gomes and Luis Calçada. They have been praised everywhere for the use of ground-breaking technology and creativity.

Munk

Munk is the project of Mathias Modica. One of the two guys behind – so much talked about – German label GOMMA. Label of WhoMadeWho, The Phenomenal Handclap Band, Mercury and Moulinex. Described by the NME as "the leading indie house and avant-pop label in Germany ... the German answer to DFA." In fact one of the most famous Munk songs is "Kick out the chairs!" wich features old Munk fan James Murphy of LCD Soundsystem on the mic.

The new Munk album "The Bird and the Beat" has been released in spring 2011 and got amazing feedback from the international press (London's DJ MAG made a big 4 page story and others followed) and DJ's from Busy P to Shit Robot. Erol Alkan played La Musica in nearly every set for months and on BBC Radio One Toddla T and Mary Ann Hobbs featured the song. The songs have been rereleased on compilations by Kitsune, Bugged Out, the friendly Fires Mix CD and many other CDs. Even Karl Lagefeld used La Musica as a soundtrack for his 2011 Chanel shows. And Surface

Kitsune, Bugged Out, su CD del gruppo Friendly Fires e molti altri CD. Persino Karl Lagerfeld ha usato La Musica come sfondo per le sfilate di Chanell nell'anno 2011. Con Munk hanno collaborato anche Surface to Air e Wood Wood.

Nel giugno del 2011 è stato fondato anche il nuovo Munk Live Band. Due ragazze di New York al microfono e alla chitarra, l'italiano super bassista Mathias al pianoforte e alla visualizzazione.

to Air and Wood Wood made coops with Munk).

Since June 2011 there is also the new Munk Live Band. Two girls from NYC on mic and guitars, an Italian super drummer, Mathias on the keyboards and a visuals show.

PIXXELPOINT 13

**Pixxelpoint 2012 – 13th
International New Media
Art Festival
Nova Gorica / Gorizia,
December 7th–14th 2012**

**Pixxelpoint 2012 – 13o
festival internazionale di new
media art
Nova Gorica / Gorizia,
7–14/12/2012**

**Festival organized by ×
Organizzatori del festival
Kulturni dom Nova Gorica**

**Curatorial team × Curatori
Aljoša Abrahamsberg,
Marko Peljhan**

**Festival manager × Direttrice del
festival
Pavla Jarc**

**Project coordinator ×
Coordinatore del progetto**

**Aljoša Abrahamsberg,
Mateja Poljšak Furlan**

**Technical director × Direttore
tecnico**

Tadej Hrovat

**Gaffer in Key grip
Marko Marovt**

**Catalogue issued by × Catalogo
pubblicato da**

Kulturni dom Nova Gorica

**Represented by ×
Rappresentato da**

Pavla Jarc

**Texts written by ×
Autori dei testi**

**Aljoša Abrahamsberg,
Marko Peljhan**

**Catalogue edited by × Catalogo
a cura di**

**Aljoša Abrahamsberg,
Marko Peljhan, Uroš Veber,
Pavla Jarc, Mateja Poljšak
Furlan**

**Slovene language revision ×
Revisione dei testi sloveni**

Ana Cukijati

Translated by × Traduzioni

**Teja Krašna (Eng. × inglese),
Tina Arnaut in Dea Blažko
(Ita. × italiano)**

Design × Design

Žiga Testen

Print × Stampa

**UAB PRINT-IT, Gargzdai,
Lithuania**

**Number of copies × Numero
di edizioni**

500

**Nova Gorica, December 2012 ×
Nova Gorica, dicembre 2012**