

333.7 M / SSS

PIXXX

EEEEEEEL

***PPP*POINT 13**

KATATATATAT

LOGGG

LOG

L

Aljoša Abrahamsberg

Uvodnik

Razen v vakuumu vesolja in ob določenih vremenskih pogojih na skrajno odmaknjenih teritorijih, kot so Arktika, Antarktika in širni platoji puščav, je vsepovsod prisoten zvok. Povsod drugod občutimo odsotnost tišine.

Kaj je slišal Felix Baumgartner, preden je odprl padalo, ko je 14. oktobra letos z višine 39 kilometrov skočil v praznino in pri prostem padu dosegel hitrost 1342 km/h ali 1.24 Macha? Ali je počilo, ko je prebil zvočni zid? Mogoče? Prebiti zvočni zid je metaforičen izraz iz sredine 20. stoletja, ker so takrat letala, ob približevanju hitrosti zvoka, postala nestabilna. To se je dogajalo zaradi t. i. udarnih valov, ki so začeli nastajati v transsonični coni - to je cona, kjer se hitrost letala bliža hitrosti zvoka. Včasih ti udarni valovi celo trčijo drug v drugega; pojav je znan kot šok - šok interakcija. Ta akumulirana energija se sprosti v procesu, ki je podoben eksploziji. Vpliv udarnih valov z višino upada, saj se z njo gostota zraka manjša.

Felix Baumgartner je sicer prehitel zvok tam, kjer je gostota zraka že nekoliko večja, kot je bila na višini njegovega odskoka, in bi lahko kaj slišal, če ne bi bil v zaščitni obleki. Vsaj piš vetra, ki se ga sliši ob hitrem gibanju skozi prostor. Višina 39 kilometrov, od koder je skočil Baumgartner, je za 61 kilometrov nižja od imaginarne in dogovorne črte, kjer se začne vesolje. Ta meja je na višini 100 kilometrov nad morjem in se imenuje Karmanova linija. In to linijo si človek trudi preseči že vrsto let. Raziskovanje in naselitev vesolja sta ena

največjih izzivov človeštva danes. Vendar, ko bomo v času medplanetarnih potovanj zapuščali naš planet, bomo prav gotovo pogrešali tudi dejstvo, da zapuščamo teritorij brezštevlnih zvokov. Vesolje je namreč tiho in nemo, je tisti prostor, ki je gluha. Vesolje je najboljši naravni približek popolnega vakuumu. Ker tam ni delcev materije, ki bi trčili drug v drugega in tako prenašali valovanje, tudi ni zvoka, ki je posledica mehničnega delovanja.

Vesolje je tako en velik prostor tišine. Vendar brez tišine ne bi razlikovali zvoka. Kot ne bi zaznali svetlobe, če ne bi bilo teme. V tišini sicer na nek način srečaš samega sebe, ali kot pravi Steven Orfield, predsednik Orfield Laboratories, kjer je postavljena brezodmevna soba – najtišji prostor na zemlji: "Bolj kot je prostor tih, več stvari slišimo. Slišimo bitje svojega srca, pretakanje hrane po želodcu, včasih lahko slišimo tudi svoja pljuča. V brezodmevni sobi postaneš zvok ti sam."

Vendar dejstvo je, da odsotnost zvoka povzroči začasno psihološko nestabilnost ljudi. V nenadni popolni tišini smo zmedeni in se trudimo razumeti, kaj se pravzaprav dogaja z nami. Kar govori o pomembnosti, ki jo ima zvok za nas. Kot čutilna bitja se zanašamo na nenehno prisotnost različnih zvokov. Razni zvočni signali so kot gesla, ki nam pomagajo, da se znotraj nekega ambienta orientiramo. To, kar slišimo, postane otipljivo za dožemanje nekega prostora. Zvok je tudi govor, s katerim medsebojno komuniciramo. Zvok je torej del naših vsakdanjih

senzoričnih izkušenj. Tako kot imamo oči za zaznavanje barv in svetlobe, imamo ušesa, da z njimi slišimo zvok. Vendar si redkokdaj vzamemo čas za razmislek o njegovem nastanku, značilnostih in obnašanju.

Na festivalu Pixxelpoint zato letos častimo zvok in predstavljamo dela, ki na različne načine razširjajo naše razumevanje in zavedanje tega, kaj zvok sploh je. Predstavljeni so mehanizmi, s pomočjo katerih ta nastaja, se ga zaznava ali vpliva na izgled podob. Izbrane prakse uporabe zvoka prebujajo konvencionalne predstave o njegovem pojavljanju in poslušanju (Michele Spanghero, Tao G. Vrhovec Sambolec).

Prisotne so interaktivne inštalacije, ki izvajajo zvok s pomočjo inovativne in kreativne izrabe odnosov med človekom, tehnologijo in arhitekturo (Signal To Noise). Predstavljeni so nenavadni instrumenti, resonančni objekti in zvočne skulpture, ki proizvajajo kontrastne, fascinirajoče šume in tihe pulze (Peter Flemming, Roberto Pugliese).

Ali projekti, ki omogočajo slišnost zvokov iz celega sveta (Radio Aporee), odmaknjenih pokrajin – Arktike (API) in morskih habitatov (Jana Winderen). Med njimi so dela, ki s kreativno uporabo različnih inteligentnih vmesnikov pred nas postavljajo čudovite interakcije zvoka in podobe (Matthew Biederman, Joao Martinho Moura). Delo, v katerem slišimo posnetke geomagnetnega viharja, sinhroniziranega z vizualno podobo (Ruth Jerman/Joe Gerhardt). Video, ki za

sprožanje zvoka izrablja informacije premikov vlakov (Alexander Chen). Inštalacijo, kjer zvoke in glasove sprožajo mikroskopske živali (Matthijs Munnik), in inštalacijo, kjer zvok kot informacija, ki se sporoča iz različnih točk, postane dezinformacija – hrup (Studio Nomad).

Skratka, predstavljamo projekte, ob katerih se zavemo nepretrganega vibriranja stvari okoli nas in osupnemo ob njihovi nenehni slišnosti.

Marko Peljhan

333.7

Ko je Ferdinand Delak v reviji Tank zapisal, da mora Ljubljana postati "garaž svetovne drveče lepote", mogoče ni govoril o hitrosti zvoka (verjetno je imel v mislih kakšnega Bugattija ...), je pa vedel, da sta mesti Trst in Gorica vsaka po svoje in takoj po prvi svetovni vojni to tudi postali. Tam so parkirali ideje veliki. Černigoj, sam Delak, Silvio Mix, Tulio Crali, Marinetti, Prampolini, Depero in drugi italijanski futuristi. Po Krasu in Ljubljani je manifestiral Srečko Kosovel. V Kanalu Marij Kogoj. V Trstu tržaško konstruktivistično gibanje. Vsi so s svojimi akcijami, situacijami, razstavami in "seratami" vzpostavili temelje avantgardizma. Eden izmed naslednikov tega avantgardizma je prav transnacionalni in mejni Pixxelpoint.

Letos že trinajstič!

Görz

Gorizia

Gorica

Gurize

Nova Gorica.

To so naša mesta.

Ker zvok definitivno, poleg elektromagnetnega valovanja, ne pozna meja, smo se letos odločili, da bomo na novo umetnost, na avantgardo 21. stoletja, pogledali skozi uho in nazaj do očesa.

Ob meji, ki jo je, vseskozi mobilno kačo, zarisovala in jo še (vsaj v glavah nekaterih naših someščanov na levi in na desni strani te stare krevlje) zgodovina z velikim Z. Zgodovina s

spominom tisočletij in amnezijo, ki bi je bil vesel vsak psihiater. Tudi Černigoj konstruktivist, izgnan iz Ljubljane, je še vedno moral kam že – v Rim. Cadorna ni prišel do Ljubljane, Černigoj pa je vseeno moral v Rim. Preko Trsta seveda, da ne bo pomote. In nazaj v Bauhaus. Pogrešamo ga. Program, ki smo ga pripravili in o katerem v svojem uvodniku več piše kolega Abrahamsberg, tudi sam inženir zvočnosti, je seveda čisto osebni. Zelo oster in namerno ozek pregled radikalnih ter poetičnih pogledov in pristopov k umetnosti in znanosti zvoka v najširšem pomenu besede. Od tistega, ki ga proizvajajo razni oscilatorji, digitalno-analogni pretvorniki in procesorji, do tistega, ki ga ustvarjajo najbolj osnovni fizikalni procesi, do pokrajini, ki jih v obliki glasbe ustvarjamo mi sami.

Potem so tukaj še kolegi s sprostitvenim programom Pixxelmusic, in slika je popolna. Da ne govorimo o intervenciji kolega in maga Beckerja in njegove asistentke Sele z Močjo medijev nad materijo in o performansu Dicka Hebdigea, ki je pojem subkultura definiral (ja, tja spadamo, začeli smo v "Bunkerju" in nismo pozabili!), in bo festival zaokrožil s Sindromom X. To bo še zanimivo!

Glasbi, ki jo slišimo ob Cagevem 4'33" in bodočim generacijam avantgardistov ob in na meji, letošnji PIXXELPOINT 13 tudi posvečamo.

Zapise pošljite v Rim in v Ljubljano.

Arctic Perspective Initiative (API)

Dokumenti o morju, tundri in ledu

ARCTIC PERSPECTIVE INITIATIVE (API)

Delo je odgovor na predpostavko, da prenos tradicionalnega znanja družbam omogoča pridobivanje vedno večje avtonomije in samozadostnosti. Skuša najti metodo, s katero bi kartirali, risali zemljevide, opisovali, zapisovali in delili tradicionalna imena krajev, poti in zgodb o deželi, živalih in vremenu z novimi medijskimi orodji. Lokalni jezik in ustna izročila o Deželi ter načini risanja zemljevidov tradicionalnih krajev se zelo razlikujejo od kolonialnega risanja zemljevidov za potrebe navigacije in upravljanja z naravnimi viri. V nasprotju s kolonialnimi navadami se kartografija v inuitski kulturi zgodi skozi samo poimenovanje lokacij in poti glede na njihovo uporabo in zgodovino.

PRISPEVKI

Pudlo Pudlat, Oshoochiak Pudlat, Simeonie Kopapik, Napachie Pootoogook, Pitsaloak Ashoona, Cornelius Nutarak, Harry Ikkirapiik Ittuksarjuat, Marko Peljhan in Matthew Biderman.

Arctic Perspective Initiative (API)

Zvočna krajina

ARCTIC PERSPECTIVE INITIATIVE (API)

Zvočne krajine Nunavuta se pogosto osupljivo razlikujejo od tistih z juga, po drugi strani pa so jim lahko neredko tudi neverjetno podobne. Prevladujejo zvoki prometa, ptic, snega pod nogami, gradbišč in glasbe. Ta projekt tvori izbor avdio materialov, vse od posnetkov okolja, sodobne glasbene produkcije Nunavita, Ayaya pesmi, skupnostnega radia, VF radio omrežja in grlenega petja.

POSNETKI OKOLJA

Matthew Biederman in Inukjuak Soundmap Project (avtorja Nimilan Yoganathan in Max Stein, s posnetki: Mattusie Pov, Tommy Weetaluktuk, Tukai Rousseau)

KOMPILACIJO UREDILA

Matthew Biederman in Marko Peljhan

IZBRANI POSNETKI IZ

Inuit Songs from Eskimo Point: Ramon Pelinski, Luke Suluk in Lucy Amarok
The Copper Eskimo Tradition: Jeam Oqhena, Frank Kuptana, Jimmy Memorana, William Qagyun

DODATNE SKLADBE

Leena Evic, Alacie Tullaugaq & Lucy Amarualik, Errol Fletcher

Arctic Perspective Initiative (API) je neprofitna mednarodna skupina posameznikov in organizacij, ki sta jo ustanovila Marko Peljhan in Matthew Biederman. Njen cilj je razvoj odprtih avtorskih, komunikacijskih in diseminacijskih struktur na obtečajnem območju. Ustanovljena je bila kot neposredni rezultat projekta 417 programa IPY. Cilj pobude API je sodelovanje z in učenje od prebivalcev najsevernejših dežel in Arktike ter krepitev njihovega položaja s pomočjo odprtih tehnologij ter izobraževanja in usposabljanja.

Z ustvarjanjem dostopa do teh tehnologij in s spodbujanjem razvoja komunikacijskih in podatkovnih omrežij v skupni rabi brez visokih obratovalnih stroškov omogoča nenehen trajnostni razvoj avtonomne kulture, tradicionalnega znanja ter znanstvenih, tehnoloških in izobraževalnih priložnosti za prebivalce severa in Arktike. API sprejema osrednja načela inuitskega Quajimajatuqangita, dolgo obstoječega etičnega kodeksa, ki je poglobljen za inutiski način življenja.

TA NAČELA SO

PIJITSIRANIQ – smatra se, da vsi pomembno prispevajo k skupnosti;

AAJIIQATGIINIQ – iskanje soglasja, reševanje sporov in upoštevanje več perspektiv in pogledov na svet pri odločanju v skupini;

PILIMMAKSARNIQ – znanje in vzgajanje svojih sposobnosti so ključni za produktivno in uspešno življenje s spoštovanjem do vsakogar;

PILIRQATIGIINGNIQ – sodelovanje in kolektivno delo za skupni cilj s poudarkom na skupini;

AVATIMIK KAMATTIARNIQ – poudarja pomen odnosa do okolja in do sveta, v katerem živimo skupaj.

ARCTICPERSPECTIVE.ORG



Konrad Becker & Sela

Operacije

Operacije izvajajo fantazmogorične značilnosti digitalnega medijskega okolja. Gre za elektro poezijo in diskurz, v katerem psihoakustični plesni ritmi raziskujejo mimetične komunikacijske naprave. Vokalizacije in elektronski zvok ulice, navdihnjeni z milenarističnimi plesnimi manijami, izvajajo izgrajenost spomina. Nastop odkriva, kako se v zgodovini medijev ponavljajo teme duhov, zrcalnih svetov in nevarnih transkomunikacij. V projektu Operacije so predstave obsedenosti bojišča, na katerih se odvija bitka za nadzor nad objektom in subjektom. Operacije so psihosocialna kontekstualizacija, ki se odziva na uganko zombijev: kakšna je razlika med mrtvimi in živimi? Performans Operacije je osnovan na knjigi Dictionary of Operations, ki bo v letu 2012 izšla pri založbi Autonomea.

Konrad Becker je umetnik in raziskovalec, teoretik in producent, avtor, skladatelj in glasbenik. Je direktor in soustanovitelj kulturne obveščevalne agencije World-Information.Org in je povezan s številnimi uglednimi projekti napredne kulturne prakse, kot so na primer Monotonprodukt, Global Security Alliance in Public Netbase (1994 do 2006). Je pobudnik številnih mednarodnih konferenc in razstav o medijih, umetnosti in kulturi, objavil je veliko avdiovizualnih produkcij, člankov in knjig v številnih jezikih. Je hipermedijski pionir in čarovnik. Revija The Wire je njegovo ploščo uvrstila med 100 najpomembnejših plošč 20. stoletja.

Sela je glasbenica, vokalistka in kantavtorica. V predstavi Operacije navdušujoče uteleša popularno tradicijo medijskega kanaliziranja na odru. V

PIXXELPOINT 13

svojih projektih združuje različne sloge in tradicije vokalnega nastopanja in zajema širok spekter žanrov. Je obetaven talent dunajske glasbene scene in izurjena multiinstrumentalistka, ki redno nastopa s svojim ansamblom Sela Wie.

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

KONRAD BECKER & SELA



Matthew Biederman

Dogodkovno obzorje

Dogodkovno obzorje si lahko razlagamo kot mejo prostora časa, za katero dogodki na opazovalca ne morejo več vplivati. Najpogosteje se ta definicija nanaša na robove črne luknje, kjer svetloba za dogodkovnim obzorjem ne more več uiti in je zato ne vidimo. Vendar pa dogodkovno obzorje lahko razumemo tudi kot samo točko zaznavanja. Projekt Dogodkovno obzorje razmišlja o trenutnem diskurzu o »utelešeni kogniciji«, ki pravi, da zaznavanja ne moremo ločiti po čutih in da ta ne »živi« v naših možganih (glej Alva Noë: *Out of Our Heads*).

Ko se premikamo po prostoru, simultano slišimo in vidimo s celim telesom. Dogodkovno obzorje je v tem kontekstu točka, na kateri pojav zaznamo in razume naše lastno zaznavanje kot obzorje, ki se nepretrgano premika skozi prostor in čas. To spremlja obzorje zmožnosti tehnologije. Pojem »dogodkovno obzorje« v projektu nosi številne interpretacije – namiguje tako na stičišče meja zmožnosti tehnologije, ki poustvarja ta projekt, torej tehnologije prikazovanja (v tem primeru je to projektor), kot tudi na meje človeškega dožemanja.

Raziskuje, kaj se zgodi, ko se približamo meji tehnološkega obzorja. Ko skuša projektor prikazati boljšo ločljivost, kot jo zmore, pride do popačenj in nastanka moiré vzorcev. Pri siljenju projektorjev v stanja, ki jih ne morejo prikazati, ti interpolirajo. Pri tem nastane nepredvidljiv vzorec, ki ga dojamemo kot »tretjo« sliko, ki jo ustvarita dva vzorca pri različnih frekvencah. Tisto, kar »vidimo«, ustvari naše lastno zaznavanje v kombinaciji z mejami tehnologije prikazovanja, kar odkrije obzorje, na katerem se srečata zaznavanje in tehnologija.

Biedermanovo delo sledi simultanim, prepletenim potem, ki pri tradicionalnem pogledu dajejo vtis raznolikosti. Če pogledamo strogo umestitveno, bi njegovo področje spadalo med taktične medije, radio, slikarstvo, oblikovanje, uprizoritve, umetnost in tehnologijo. Sam pa se noče omejiti na kateregakoli od teh medijev, temveč dopušča izmenjave in prepletanje med njimi prek različnih kombinacij raziskovanja medijev, prostorov, vsebin in ciljev.

Verjame v idejo umetnika kot obrtnika, provokatorja in nujnega agenta za predstavo (in izzivanje) vizije sublimnih čustev, ene možne različice lepote, ki vodi k novim razumevanjem in konceptom sveta, njegovih sistemov in potencialov. Na ta način je umetnik inovator, vendar ne v tradicionalnem smislu – je tisti, ki osvetljuje možnosti in perspektive.

Biedermanova dela so od sredine 90. let 20. stoletja raziskovala dojemanje, estetiko, podatkovne sisteme, medijsko zasičenost in njihovo politiko. Leta 1999 je prejel priznanje Bay Area Artist Award za video, ki jo podeljuje New Langton Arts, in zasedel prvo mesto v kategoriji vizualnih umetnosti na slovenskem festivalu Break21.

Gostoval je na rezidencah na številnih inštitutih in ustanovah, med drugim večkrat v Centru za eksperimentalno televizijo in je še naprej rezident v CMU-jevem laboratoriju CREATE. Njegova dela so bila razstavljena v Severni in Južni Ameriki, v Evropi in Aziji na številnih festivalih in prizoriščih, med drugim na 11. lyonskem bienalu, 7. ATA Festival Internacionalu (Lima, Peru) in na quebeškem trienalu

leta 2011. Kot filmski in video ustvarjalec je sodeloval na festivalu FILE (Sao Paulo), festivalu New Forms (Vancouver), na edinburškem Fringe Festivalu, mednarodnih srečanjih v Parizu in Berlinu ter na čikaškem Underground Film Festivalu.

Njegova dela so bila prikazana na ZeroOne Festivalu (San Jose) in SCAPE bienalu na Novi Zelandiji. Leta 2007 je z Markom Peljhanom soustanovil Arctic Perspective Initiative (API), neprofitno mednarodno skupino posameznikov in organizacij, katerih cilj je zavzemanje za nastanek odprtega avtorstva in komunikacij ter za razširjanje infrastrukture v cirkumpolarni regiji.

WWW.MBIEDERMAN.COM



Alexander Chen

Sprevodnik: Mta.me

Pri projektu Sprevodnik:Mta.me umetnik spremeni sistem newyorške podzemne železnice v interaktivno godalo. Delo s pomočjo dejanskega voznega reda newyorških podzemnih vlakov začne v realnem času kazati vlake, ki so odpeljali v zadnji minuti, ter jim sledi skozi naslednjih 24 ur. Linije so osnovane na diagramu Massima Vignellija iz leta 1972. Projekt se drži določenih pravil. Vsako sekundo preveri, kateri vlaki so speljali s končnih postaj. Hitrost vlaka določa pričakovano trajanje vožnje proti koncu linije. Nekatero odločitve so bile sprejete na podlagi glasbenih, estetskih in tehničnih razlogov, na primer počasno bledenje linij, postopno pospeševanje časa in omejevanje števila sočasno potujočih vlakov. Umetnik je uporabil tedenski vozni red. Nekatero izmed teh omejitev imajo za posledico blage variacije, saj so v vsakih izbranih 24 urah zajeti drugi vlaki.

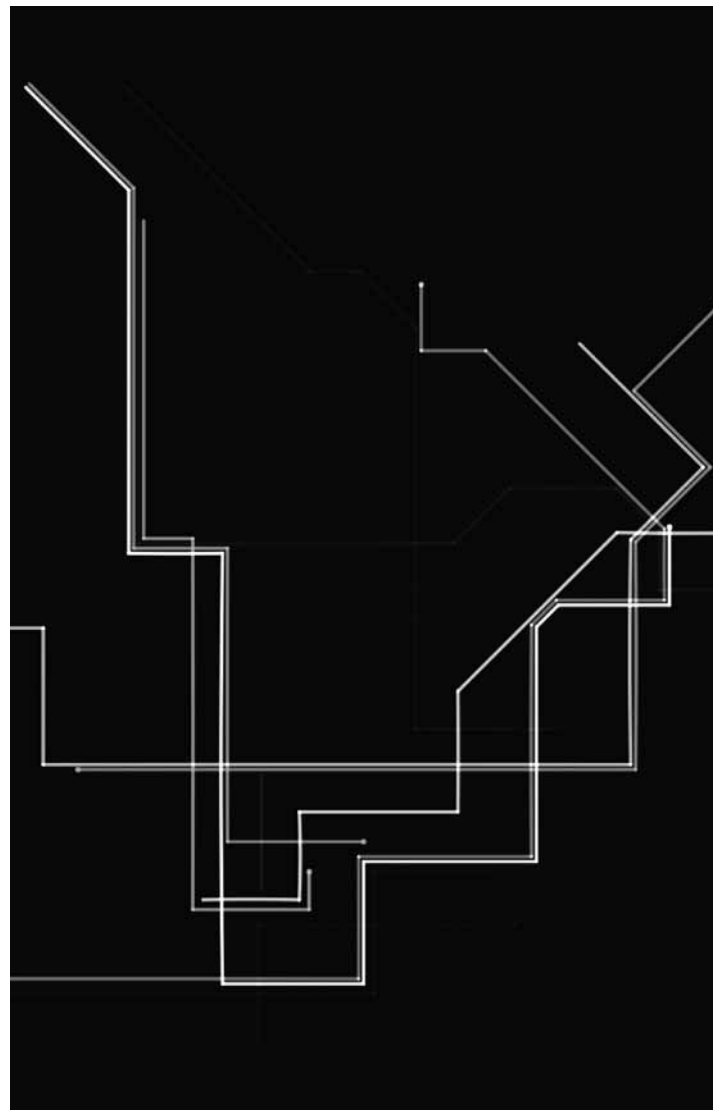
Projekt mta.me je narejen v HTML5/ Javascriptu. Podatke jemlje z javnega vmesnika za programiranje newyorškega sistema podzemnih železnic, ki navaja natančen urnik postankov in odhodov (sistem trenutno vlakom ne sledi v živo preko GPS signala). Projekt je bil oblikovan v računalniškem grafičnem programu Illustrator in s pomočjo SVG koordinat spremenjen v HTML5 canvas. Umetnik je naredil inačico s plastmi HTML5 zvoka, a je pri zlaganju plasti naletel na številne omejitve in težave. Zato zvok sproža Flash v ozadju, ki komunicira z JS Sound Managerjem.

Alexander Chen (roj. 1981) ustvarja glasbena in interaktivna dela. Njegova Sonata for the Unaware iz leta 2002 je ustvarjala glasbo s pomočjo posnetkov potnikov filadelfijske

podzemne železnice. Leta 2011 je lansiral www.mta.me, ki je spremenil sistem newyorške podzemne železnice v godalo.

Leta 2012 je nastal www.baroque.me, s katerim je vizualiziral Bachove suite za čelo. Chen trenutno dela v Googlovem kreativnem laboratoriju (Google Creative Lab), kjer je nastal logo Les Paul Google Doodle (2010). Chen je tudi multiinstrumentalist, ki nastopa kot The Consulate General ter Boy in Static. Trenutno živi v Brooklynu v Združenih državah Amerike.

BLOG.CHENALEXANDER.COM



Peter Flemming

Instrumentacija

Vse stvari imajo naravno resonančno frekvenco. Ta zanimiva ideja kaže, da je praktično vse v osnovi povezano, a za zdaj se bom držal fizikalnega. Moj stari avto se je pri določenih hitrostih močno tresel. Naša telesa imajo resonančne frekvence. To velja tudi za spenjač na moji mizi, nebotičnike, mostove, tektonske plošče ... Instrumentacija je elektromehanska zvočna instalacija, ki jo je navdihnila resonanca. Galerijska instalacija ohranja občutek provizoričnosti, saj se je razvila iz studijskih eksperimentov ter z uporabo omejenega nabora orodij in razpoložljivih materialov. Instrumentacija je bolj kot načrtovanemu in končanemu delu podobna osnutku ali shemi. Je strukturirana, vendar nima načrta. Vsebuje veliko improvizacije in je ob vsaki postavitvi močno drugačna.

Instalacija Instrumentacija je že vsebovala nenavadne zvočnike, narejene iz veder, bobnov, odsluženih oken in ročno zvitih elektromagnetnih tuljav. Ti najdeni predmeti – resonatorji ojačijo druge dele instalacije. Delovna miza iz vezane plošče na primer služi kot akustični pretvornik za elektromagnetno aktivirane klavirske strune in kot oder za montažo strojev »igralcev«. Vsak lenobno opravlja ponavljajočo se nalogo in prispeva k neskončno nihajočemu zvoku porajajočih se harmonij, nenadnih krešendov in aritmičnih udarcev. Ko strojem prepustim vajeti pri vodenju predstave, odprem začasen prostor za razmišljanje o silah v našem okolju. Ko raziskujem osnovne fizikalne »čarovnije« resonance, prisotne v vsakodnevnih strojih, konstrukcijah in sistemih, odkrivam, da tudi za nas veljajo fizikalni zakoni, ki so v osnovi skrivnostni in

izven našega absolutnega nadzora. Ta izmuzljiva »čarovnija« je koristna opomba, da digitalno-tehnokratskega sveta, v katerem stremimo k popolnemu nadzoru, vseeno ne nadzorujemo povsem.

IZJAVA UMETNIKA

»Moja dela so elektromehanske ustreznice kratkim zgodbam. Seveda vsaka dobra zgodba potrebuje nekaj napetosti. V svojih mehanskih »besedilih« skušam ustvariti napetost z mešanjem različnih sistemov. Organski sistemi se mešajo s tehnološkimi, stari z novimi, ročno izdelani s strojno izdelanimi. Namesto besed, stavkov in odstavkov uporabljam vijake, baterije, kovino in po meri narejeno elektroniko. Napake in nesreče pogosto oblikujejo usmeritev mojih del.

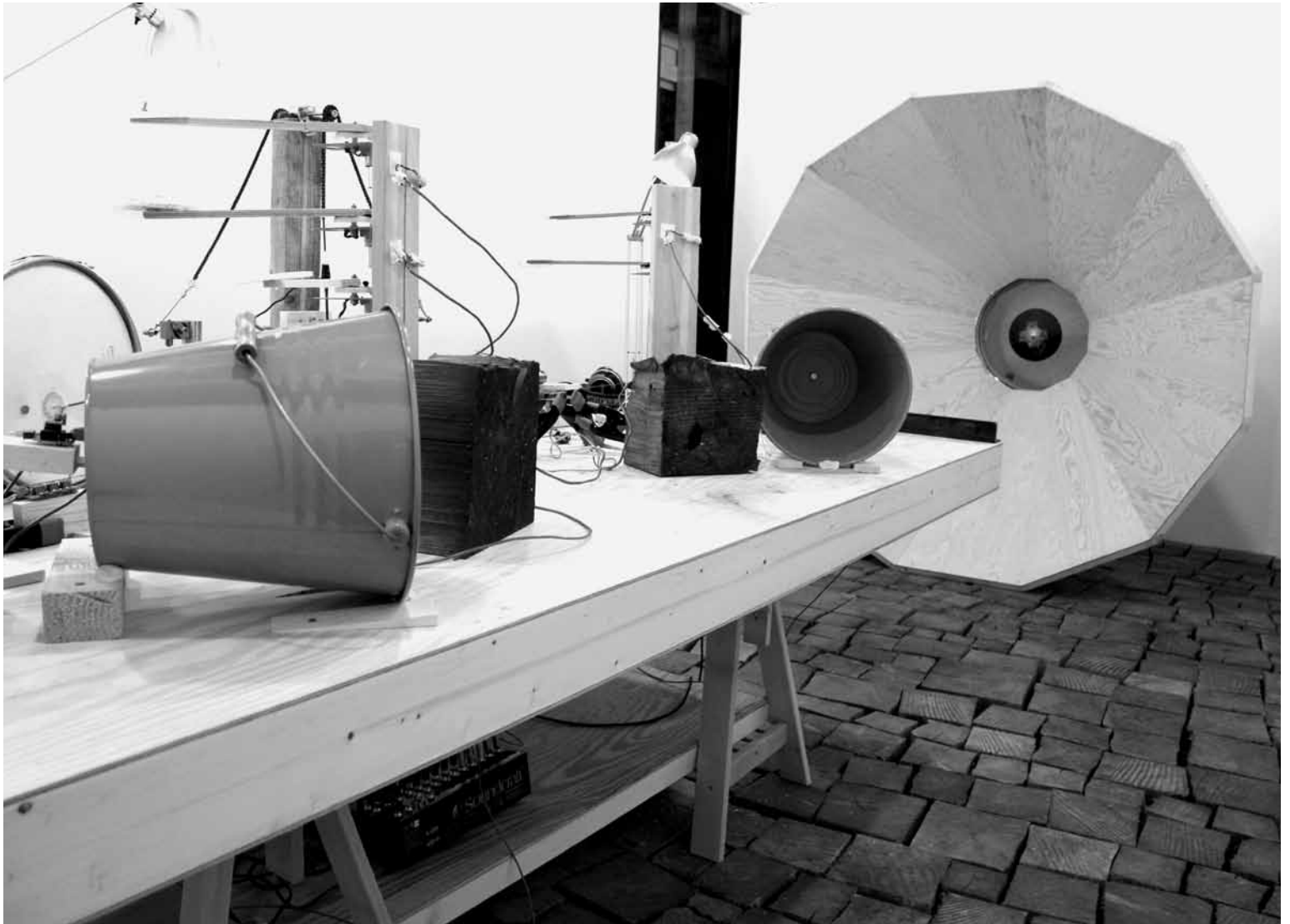
Navadno se zgodijo, kadar naletim na tehnično ali finančno oviro ali pa se nek material muhasto upira mojemu namenu. Po dolgem puljenju las včasih uvidim, da je neželjeno vedenje samo po sebi zanimivo. Opustim prvotni cilj in grem po novi poti. Pustim ji, da me vodi, namesto da bi skušal zadostiti prej določenim kriterijem. Razbiranje teh skritih znakov predstavlja ključen del mojega ustvarjanja«.

Umetnik Peter Flemming se že preko ducat let ukvarja z ročno narejenimi stroji – elektroniko prireja po posluhu in v studiu veliko intuitivno brklja. Njegovo najnovejše delo je serija eksperimentov o resonanci, ki jo raziskuje preko zvoka, materialov elektromagnetnih aktuatorjev, mehanskih igralcev in provizoričnih ojačevalcev. Njegova prejšnja dela

vključujejo lene stroje, umetniška dela, ki jih poganja sončna energija, ter hipnotično ponavljajoče avtomate. Svoja dela je razstavljal po vsem svetu in zanje prejel številne podpore, nagrade in rezidence. Je občasen pisatelj in kustos, pisal je razstavna besedila za druge umetnike, eseje, organiziral dogodke in predaval. Je aktivni član upravnih odborov in številnih lokalnih umetniških organizacij.

Diplomiral je na univerzi za umetnost v Ontariu ter na univerzi za umetnost in oblikovanje v Novi Scotii. Trenutno živi in dela v Montrealu v Kanadi, kjer predava elektroniko za umetnike na Univerzi v Concordii.

WWW.PETERFLEMMING.CA



Dick Hebdige

Sindrom X: Vrtoglavica & Avto biografija

Potovanje v ugrabljenem kadilaku letnik 1962 zariše avtobiografijo skozi tri trenutke, ko oseba ni bila prisebna:

- (1) trenutek ekstaze, ko je subjekt med aktom zapuščen,
- (2) trenutek bežnega podoživljanja na otroštvo in
- (3) trenutek zloma, ko se vsa ogledala razbijejo, vendar vsaka površina še vedno odseva kot ogledalo.

Dick Hebdige je od izida svoje prve knjige *Subculture: The Meaning of Style* leta 1979 veliko pisal o sodobni umetnosti in kulturi. Med njegovimi nedavno izdanimi eseji so *Lucifer Setting: Art, Engineering and the Dawn of the Stadium Rock Light Show* (o svetlobni umetnosti po koncu 2. svetovne vojne), *Hole... swimming... floating... sinking... drowning* (o kalifornijskem bazenu) in *Desert Studies: More from Less than Zero* (za prvi izvod revije *Arid: A Journal of Desert Art, Design and Ecology*).

Rodil se je leta 1951 v Londonu in se leta 1992 preselil v Združene države Amerike, kjer je bil devet let dekan šole kritičnih študij na kalifornijskem inštitutu umetnosti. Trenutno predava na oddelku za umetnost, film in medijske študije na univerzi v Kaliforniji v Santa Barbari.

Joao Martinho Moura

SuperCollider Shape

Minimalna nepretrgana avdiovizualna skulptura zvoka in navideznega črnila raziskuje generativne zvočne algoritme. Zvok se ustvarja s pomočjo čelade, ki snema možganske signale. Elektroencefalografski signal predela po naročilu v Processingu in SuperColliderju spisana programska oprema. Klavirska podlaga je bila napisana posebej za to delo. Razstavljeno na festivalu animacije v sklopu Ars Electronice 2012. Avtor se za navdih zahvaljuje Albertu de Campu, Julianu Rohrhuberju in Jamesu McCartneyju.

Joao Martinho Moura je portugalski umetnik, ki se ukvarja z interaktivnimi mediji. Njegovo interesno področje zajema inteligentne vmesnike, digitalno umetnost, digitalno glasbo in računske estetike. Joao Martinho Moura je predstavil svoje delo in izsledke na številnih konferencah, povezanih z umetnostjo in tehnologijo, tudi na Mednarodnem festivalu za kulturo post-digitalnega ustvarjanja (International Festival for the Post-Digital Creation Culture OFFF) (2008), Mednarodnem simpoziju o računski estetiki v grafiki, vizualizaciji in slikovnih obdelavah (International Symposium on Computational Aesthetics in Graphics, Visualization, and Imaging - CAe) (2008), Mednarodnem sejmu kreativnih umetnosti (International Creative Arts Fair) (2008), ZON Multimédia Premium (2008), na konferenci ShiFT (SHiFT - Social and Human Ideas for Technology) (2009), Computer Interaction (2009), Svetovnem kongresu o komunikaciji in umetnosti (Congress on Communication and Arts) (2010), na ARTECH (2008 in 2010), Le Corps Numérique - Centre Culturel Saint-Exupéry (2011), Mednarodni

konferenci TEI (International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction) (2011) ter na ARS Electronici v Linzu (2012). Njegovo delo je bilo razstavljeno na Portugalskem, v Braziliji, Veliki Britaniji, Franciji, Hong Kongu, Avstriji in Belgiji.

Joao Martinho Moura pripravlja magisterij v laboratoriju EngageLAB Univerze Minho na Portugalskem in kot gostujoči profesor predava pri študijskem predmetu Programiranje v digitalni umetnosti v okviru magistrskega programa taiste univerze.

WWW.JMARTINHO.NET

Matthijs Munnik

**Mikroskopska
opera**

Ali lahko mikroorganizmi tudi nastopajo? Kako se naše dojemanje teh bitij spremeni, potem ko jih vidimo v umetniškem in gledališkem smislu? Ko sem iskal potencialni nastopajoči mikroorganizem, sem naletel na C. elegans, na manj kot milimeter dolgega črva, ki se je premikal tako elegantno, kot to namiguje njegovo ime. To je tudi prvo bitje, katerega genom smo uspeli v celoti sekvencirati. Še bolj me je začel zanimati, ko mi je raziskovalec povedal, da lahko črve pod mikroskopom med seboj razlikuje glede na način gibanja, ki ga določijo mutacije. Nekateri se premikajo v obliki spirale, drugi se valjajo ali trzajo, nekateri pa so zaradi mutacij bolešno debeli.

V svoji instalaciji imam pet petrijevk, v katerih je po pet različno mutiranih črvov, ki se različno gibajo. Teh pet skupin nastopajočih snemajo USB mikroskopi in slika se v živo predvaja na petih ekranih. Napisal sem poseben program, ki sledi črvom in spreminja njihovo gibanje v zvok, tako da ti nevede postanejo nastopajoči glasbeniki v makroskopskem svetu nad njihovimi glavami. Za ta nemočna bitja so znanstveniki skoraj kot bogovi, ki jih nadzorujejo od prve do zadnje celične delitve, zato sem hotel dati črvom moč, da na nas vplivajo v našem svetu.

Realizacija s pomočjo NCSB, NGI in Waag Society.

Matthijs Munnik je nizozemski medijski umetnik, ki trenutno živi in dela v Haagu. Njegova dela so pogosto mešanica predstav in instalacij, navdihnjena z novimi tehnologijami, znanstvenimi raziskavami in novimi

načini interakcije. Študiral je znanost in umetnost na Kraljevi akademiji umetnosti v Haagu. Za svoje najnovejše delo Mikroskopska opera je prejel nagrado Artist & Designer 4 Genomics Award in bil nominiran za priznanje Rotterdam Design Award.

WWW.MATTHIJSMUNNIK.NL



Radio aporee

Maps

Radio aporee je projekt in platforma za umetniško raziskovanje konceptov in praks, povezanih z zvokom, prostorom in prostorskimi pogoji. Nudi orodja in tehnike za interakcijo z dejanskimi okolji, tako v realnih in virtualnih prostorih kot med njimi. Predlaga, da s poslušanjem obogatimo in okrepmo doživljanje in dojemanje sveta okoli nas.

Radio aporee ::: maps je eden glavnih dolgoročnih projektov radia aporee. Je kartografija zvokov iz vsega sveta. Vsebuje več tisoč terenskih posnetkov iz številnih urbanih, podeželskih in naravnih okolij ter javnih in zasebnih prostorov. Zvočni zemljevid uporabljajo in dopolnjujejo posamezniki, umetniki ter institucije v različnih kontekstih in raznovrstnih konfiguracijah. Ponazarja slušno zapletenost našega sveta ter različna z zvokom, prostorom in kraji povezana dojemanja in umetniške perspektive tistih, ki projektu prispevajo lastne posnetke.

Radio aporee je ustanovil medijski umetnik Udo Noll (roj. 1966), ki ga tudi vzdržuje in aktivno razvija. Živi in dela v Berlinu in Kölnu v Nemčiji. Diplomiral je kot aplikativni znanstvenik/inženir fotografije, filma in medijske tehnologije na Univerzi v Kölnu. Kot umetnik in medijski profesionallec je sodeloval pri številnih mednarodnih projektih in razstavah.

APOREE.ORG/APOREE.HTML



Roberto Pugliese

Spremenljivo ravnovesje

To delo raziskuje obstoj Larsenovega učinka oziroma mikrofonije s pomočjo mobilnih naprav v tridimenzionalnem prostoru. Značilno piskanje Larsenovega učinka se pojavi, kadar mikrofona ujame zvok, ki ga oddaja zvočnik. Nastane, kadar se mikrofona nahaja preblizu zvočnika in ujame njegovo frekvenco. Mikrofona jača in reproducira zvočnikovo frekvenco z vse večjo širino, ki je v teoriji neskončna, v praksi pa jo ustavi zmogljivost ojačevalca. Na dvignjeni površini se nahajata dve mehanski roki. Na koncu ene roke je mikrofona, na koncu druge pa zvočnik. Posebej v ta namen spisana programska oprema dinamično spreminja položaj rok in onemogoča, da bi zaradi oddaljenosti mikrofona in zvočnika ojačevalec prišel do vrha svojih zmogljivosti. Na ta način sistem doseže ravnotežje, ki ga je fizično nemogoče doseči.

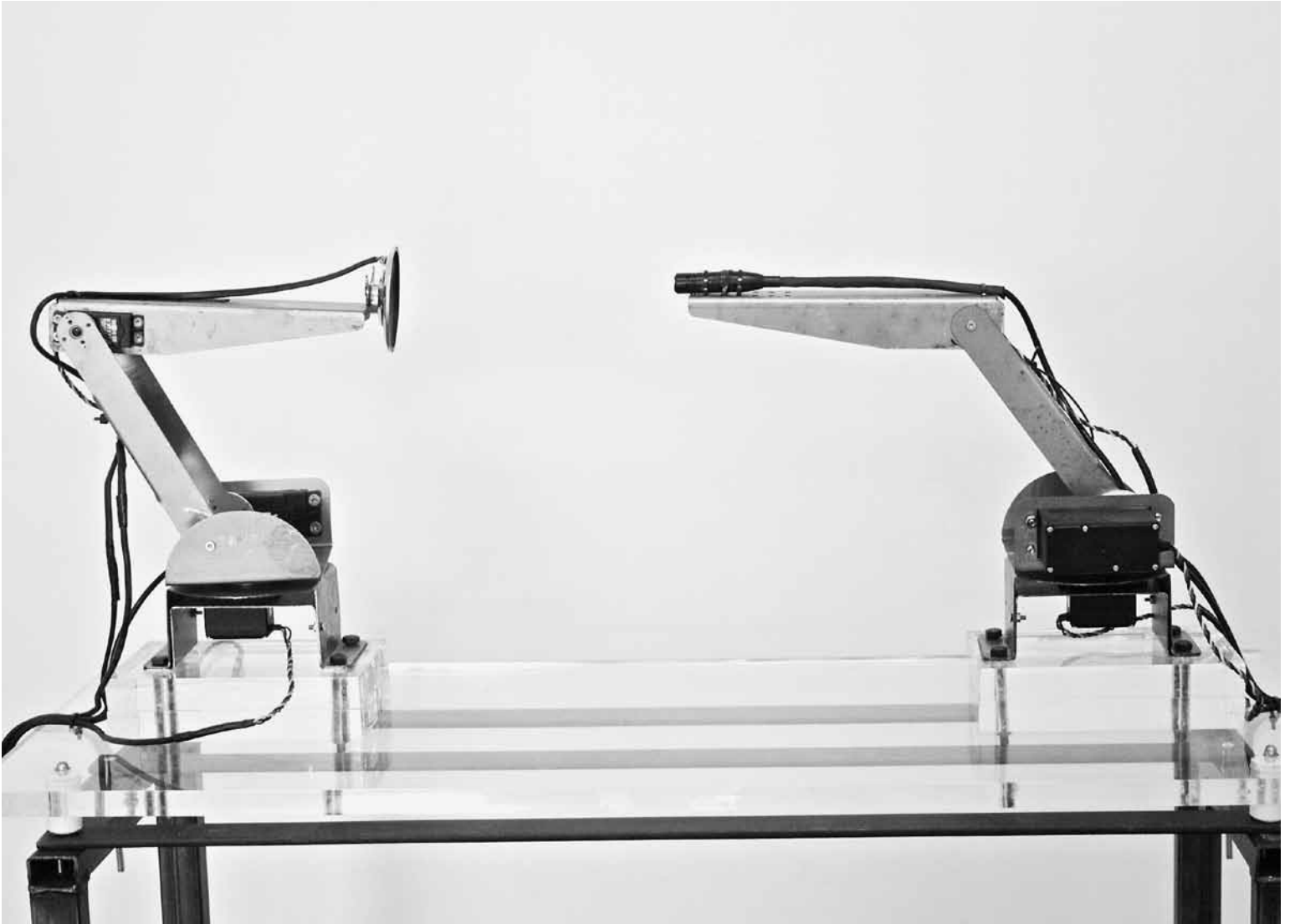
Trud za ohranitev ravnotežja ustvari akustično in vizualno razsežnost, ki ni nikoli enaka: frekvenca mikrofonije in gibanje mehanskih rok nista nikoli enaki in se v realnem času spreminjata. V naravi pojav mikrofonije pomeni sposobnost samoregulacije sistema, ki upošteva učinke določenih sprememb na njegove značilnosti, nekaj kar doživljajo vsa živa bitja. Projekt vpelje ta pojav v svet kibernetike s pomočjo zvoka. Zvok naredi vse gibe zelo harmonične in naravne. Mehanski roki se gibata podobno kot pri živih bitjih, na primer kot pri živalih, ki se tepeta ali si dvorita. Sistem se spremeni v biomehanski organizem, ki oživi in se odziva na zunanje dražljaje.

Zahvaljujemo se inženirju Walterju Puglieseju za tehnični doprinos pri nastajanju dela.

Roberto Pugliese se je rodil leta 1982 v Neaplju, kjer še vedno živi in dela. Po magisteriju iz elektronske glasbe na konservatoriju San Pietro a Majella v Neaplju pri Agostinu di Scipiu posveča svoj čas predavanjem na isti instituciji (Laboratorij digitalne glasbe in laboratorij elektroakustike), igranju glasbe in postavljanju zvočnih instalacij. Zvočne instalacije in skulpture razvija od leta 2007 ter razstavlja v Italiji in po svetu (v Teksasu, New Yorku, Berlinu, Karlsruheu, Madridu, Milanu, Benetkah, Veroni, Rimu, Neaplju ...).

Njegove raziskave se napajajo iz dveh umetniških tokov, iz zvočne umetnosti ter kinetične in programirane umetnosti. Izdeluje računalniško vodena mehanska orodja, ki interagirajo med seboj, s svojim okoljem in z opazovalcem. S tem raziskuje nova področja zvočnih fenomenov, analizira procese, s katerimi človeška psiha razlikuje naravne in umetne strukture (tako akustične kot vizualne), raziskuje odnos med človekom in tehnologijo ter odnos med tehnologijo in umetnostjo. Pri tem pri svojih delih ne pozablja na likovni vidik. Zvok tako postane proučevani objekt ter medij za akustično in vizualno izražanje, vitalna energija, ki oživi neživo, vodič, ki analizira in stimulira človeško psiho in zaznavanje.

WWW.ROBERTOPUGLIESE.COM



Semiconductor

20Hz

Prva produkcija Arts Santa Monica & Lighthouse UK s podporo British Councila.

Zvočni podatki pridobljeni s pomočjo CARISME (Canadian Array for Real Time Investigations of Magnetic Activity), ki jo upravlja univerza v Alberti in financira kanadska vesoljska agencija. Posebna zahvala Andyju Kaleu.

Projekt 20Hz opazuje geomagnetno nevihto v zgornjem delu Zemljine atmosfere. Zvočno interpretirane podatke prihajajočega solarnega vetra, zajete pri frekvenci 20 Hz, zbrane iz mreže magnetomerov CARISMA, slišimo kot ščebetanje in hrumenje. Zvok neposredno oblikuje oprijemljive skulpture, ki spominjajo na znanstvene vizualizacije. Z zvočno in vidno interakcijo različnih frekvenc se pojavijo zapleteni vzorci, interferenčni pojavi, ki raziskujejo meje našega doživetja.

Tehnika: CG animacija, ustvarjena s pomočjo namenskega računalniškega algoritma, ki ustvarja oblike neposredno iz zvoka.

Umetniški dvojec Semiconductor sta Ruth Jarman in Joe Gerhardt, ki prihajata iz Združenega kraljestva. S pomočjo gibljive slike, zvoka in multimedijskih instalacij raziskujeta materialno naravo našega sveta in naše doživetje le-tega, obenem pa se sprašujeta o našem mestu v vesolju. Zaradi njunega edinstvenega pristopa sta osvojila številne nagrade in prestižne štipendije, na primer Gulbenkian Galapagos, Smithsonian Artists Research in NASA Space Sciences. Njuna dela najdemo v številnih mednarodnih javnih zbirkah in na razstavah

PIXXELPOINT 13

po vsem svetu, med drugim na Beneškem bienalu, v The Royal Academy, Hirshhorn Museum and Sculpture Gardenu, na BBC-ju, v centru Pompidou in v Exploratoriumu.

WWW.SEMICONDUCTORFILMS.COM

SEMICONDUCTOR



Signal to Noise

Sonophore

Sonophore v latinščini pomeni »nosilec zvoka«. Instalacija raziskuje zmožnost magnetnega traku za nošenje in prenašanje zvočnih informacij. Obiskovalec nosi interaktivni uporabniški vmesnik, s katerim prebira zapise na stotinah odsekov magnetnih trakov, ki se raztezajo po notranjosti stavbe. Ko javnost raziskuje prostor, predvaja in manipulira vnaprej posnete zvoke v tej zvočno zanimivi interaktivni zvočni instalaciji.

Signal to Noise je skupen umetniški projekt v Brightonu živečih avdiovizualnih umetnikov Oliverja Wilshena in Nialla Quinna. Interaktivne instalacije razvijata od leta 2009. V zadnjih treh letih razstavljata tako doma kot po svetu, med drugim v Londonu, Seattlu in Münchnu. Primeri njunih del so bili pred kratkim vključeni v knjigo A Touch of Code: Interactive Installations & Experiences Roberta Klantena, ki jo je leta 2011 objavil Gestalten. Leta 2012 je na japonskem festivalu medijske umetnosti (Japan Media Arts Festival) žirija nagradila njuno delo (Jury Selection Work). Do sedaj sta raziskovala kreativni potencial zastarelih medijskih tehnologij in se trenutno osredotočata na magnetni trak.

Oliver Wilshen je diplomiral iz umetnosti in oblikovanja na Univerzi West of England (2002) ter iz glasbe in vizualne umetnosti iz odliko na Univerzi v Brightonu (2006–2009).

Niall Quinn je študiral umetnost na Westminster Kingsway Colledge v Londonu (2005) in diplomiral iz glasbe in vizualne umetnosti z odliko na Univerzi v Brightonu (2006–2009).

WWW.SIGNAL-TO-NOISE.CO.UK



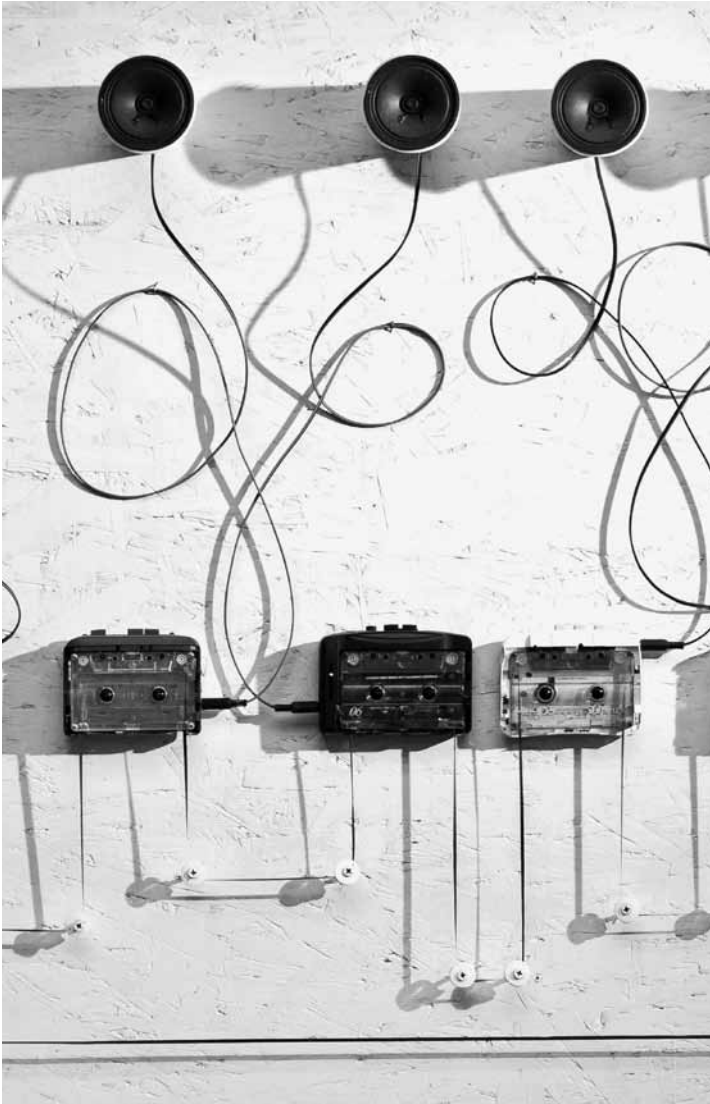
Studio Nomad

Kakofonija

Ta zvočna instalacija prikazuje možne težave pri pretoku informacij. Skuša prikazati, kaj se zgodi, če nekaj napačno slišimo, manko informacij in družbene težave, ki iz tega izhajajo. Načrt dela je jasen in ima jasno strukturo. Uporaba analogne tehnologije in izogibanje zapletenosti povečata ekspresivnost instalacije. Po prižigu »walkmana« se trak začne premikati. Vsak »walkman« predvaja zvok z istega traku na različni točki. Zvok je isti, harmonije pa kaotične. Točke branja traku med seboj niso enakomerno oddaljene. Nekateri »walkmani« so glasnejši, drugi tišji, zato harmonije niso homogene. Če se »walkmanom« približate, jasno slišite, kdaj se posnetek ponovi. Avtorji: András Pongor, Soma Pongor, David Tarcali.

Studio Nomad tvori skupina prijateljev. Poznajo se že dolgo, sodelovali so pri številnih kreativnih projektih in spoznali, da drug drugega dopolnjujejo in navdihujejo. Po daljšem projektu konec leta 2011 so ugotovili, da je pomembno imeti identiteto, skupno pot, ki jih vodi med oblikovanjem, kakršnokoli že to je. Zanima jih več različnih področij in njihov cilj je sodelovati na različnih ustvarjalnih projektih, pa naj gre za fotografijo, grafiko, video ali instalacije.

STUDIO-NOMAD.TUMBLR.COM



Michele Spanghero

Poslušanje je smiselno

Pri zvočni skulpturi Poslušanje je smiselno leseni tramovi služijo kot vektorji za prenos zvočnih vibracij, ki jih v realnem času proizvaja programska oprema. Vibracije se širijo po lesu s pomočjo taktilnega pretvornika – zvočnika, ki spremeni zvočni signal v mehansko vibracijo, ki se širi ob kontaktu s snovjo. Ta pretvornik je nameščen na težišče strukture, da se zvok lahko širi po tramovih ter spreminja frekvence in dinamiko glede na različne lastnosti lesa, ki filtrira in naravno absorbira zvočne valove v njem. Instalacijo torej lahko poslušamo samo tako, da se fizično dotaknemo resonančnega medija – da uho prislonimo na les. Plastičnost strukture tramov se torej ne zaključuje s skulpturalnega vidika oblikovanja snovi in prostora, ampak ta postane medij za prenos zvoka. Šele poslušanje je tisto, kar celotni skulpturi daje smisel.

Michele Spanghero se je rodil v Gorici v Italiji leta 1979. Na Univerzi v Trstu je diplomiral iz moderne literature in sodeloval na delavnicah o elektronski glasbi, glasbenem oblikovanju in delanju videa. Pri tem skuša poiskati naravno sintezo (ne sinestetično) med oblikami izražanja zvoka in vizualno umetnostjo. Raziskuje predvsem akustično umetnost tako v obliki glasbe (igra kontrabas) kot zvočne umetnosti, obenem pa tudi vizualno eksperimentira s fotografijo.

Njegov metodološki pristop je posredno, nepretrgano opazovanje mej medijev: navadno začne z zvokom, nato se njegovo delo prelevi v vizualno umetnost, da bi raziskal in preizkusil nov semantični sistem prej obstoječe stvari.

Razstavljal in nastopal je v različnih mednarodnih kontekstih, kot so muzeji, galerije, klubi in festivali v Italiji, Franciji, Švici, Sloveniji, Avstriji, Nemčiji, na Danskem, Češkem, Nizozemskem, Poljskem, v Litvi, Latviji, Estoniji in ZDA. Leta 2008 je sodeloval na enomesečnem rezidenčnem programu na MoKSu v Moosteju v Estoniji. Pred kratkim je prejel priznanji Ettore Fico in Icona. Njegova dela so umeščena v javne in zasebne zbirke. Njegove plošče so izšle pri številnih založbah, kot so Palomar Records, Gruenrekorder in MiraLoop.

WWW.MICHELESPANGHERO.COM



Tao G. Vrhovec Sambolec

Trden zvok

Po več generacijah življenja na Luni se bo človeštvo prilagodilo na odsotnost atmosfere in kisika. Mutirana človeška bitja bodo sposobna živeti v vakuumu. Njihovi organi se bodo spremenili in dihanje ne bo več življenjsko potrebno. Ker v vakuumu ni zvoka, bodo živeli v popolni tišini. Ne bodo se pogovarjali, temveč bodo komunicirali na nam danes nepredstavljen način. Pojava širjenja zvoka po zraku, ki je bil tako pomemben za komunikacijo, razvoj jezika in identitete Jaza, Drugega in okolja na Zemlji, na Luni ne bo.

Namesto tega bo zvok na Luni ujet v vibracije trdnih predmetov in stvari, zato bodo meje teh vibrirajočih stvari predstavljale mejo širjenja zvoka. Če bodo ljudje na Luni hoteli izkusiti občutek zvoka, kot ga slišimo na Zemlji, bodo morali s posnetim ali radijsko prenešenim zvokom zavibrirati svoje lobanje. Uporabili bodo majhne vibrirajoče pretvornike, v katere bodo ugriznili kot v liziko, da se bo zvok lahko prenašal iz pretvornika preko zob in lobanje v notranje uho. Njihova usta se bodo spremenila v slušni organ in njihove glave bodo postale vibrirajoči zvočniki, s pomočjo katerih bodo slišali.

Tej napravi bodo rekli **Teethphones™**. Poslušanje kateregakoli posnetega zvoka iz daljne preteklosti bo zanje ustvarilo mentalno povezavo z Zemeljskimi predniki – povezavo z izgubljeno dimenzijo življenja, ki jih je tako močno oblikovala. Njihov odnos do posnetih zvokov z Zemlje in človeškega glasu bo podoben našemu zdajšnjemu odnosu do Lune. Ti zvoki bodo zanje obstajali daleč v prostoru in času, a bodo hkrati zaznani kot bližnji, več kot bližnji – saj se bodo pojavili samo v posameznikovi

glavi kot zvočne vibracije njegove lobanje. Ta odnos do zvoka bo ustvaril intimno in nostalgično vez med ljudmi na Luni in dihom življenja, kakršnega poznamo danes. Služil jim bo kot zvočni zapis spomina, obenem pa tudi kot sredstvo za mitične interpretacije njihovih Zemeljskih korenin.

Tao G. Vrhovec Sambolec (SI/NL) je umetnik in glasbenik, ki se v svojih postavitvah ukvarja z nevidnimi efemernimi pojavi ter idejo prostora. Njegova umetniška praksa je poetično raziskovanje razmerij med prehodnimi in časovnimi tokovi – kot so zvočni in vremenski pojavi – ter njihovimi naselitvami v arhitekturnih in socialnih prostorih. V njegovih instalacijah je arhitektura občutljiva do svojega neposrednega efemernega okolja; sočasno pa je z ustvarjanjem situacij, v katerih je vzpostavljen obrat med zunaj in znotraj, nepredvidljivim in konstruiranim, stalnim in začasnim, časom in prostorom, okrepljena časovna dimenzija arhitekture.

Njegovo delo obsega interdisciplinarne instalacije, instalacije mešanih medijev, zvočne intervencije in elektroakustično glasbo.

Razstavljal in nastopal je v številnih galerijah, muzejih in glasbenih festivalih po Evropi (Galerija Kapelica – Ljubljana, Galerija ŠKUC – Ljubljana, Moderna Galerija – Ljubljana, Public Space With a Roof Gallery – Amsterdam, Ars Electronica – Linz, Madrid Abierto – Madrid, Sonic Acts Festival – Amsterdam, AV Festival – Newcastle Upon Tyne, CMMAS – Morelia, Mehika...).

WWW.TAOGVS.ORG

WWW.REALITYSOUNDTRACK.ORG



Jana Winderen

Sušenje na soncu

INSTALACIJA, 2010

Akustično okolje oceanov je bistvenega pomena za življenje morskih bitij. Naj gre za zvok hranjenja morskega ježka, paritveni klic samca polenovke, zvok vahnje, ki brani svoje ozemlje, ali zvok raka strelca, ki omami svoj plen, voda učinkovito prenaša zvočne valove. Zvok v vodi potuje skoraj petkrat hitreje kot po zraku – hitrost je odvisna od tlaka, slanosti, tokov in temperature. Morska bitja uporabljajo zvok za komunikacijo, iskanje partnerja, lov in orientacijo. Zvočne krajine nam omogočajo tridimenzionalen topografski »pogled« na njihov svet. Ko vrsta izumre, izumre tudi njen zvočni odtis, ne da bi sploh vedeli, da so ta bitja kdaj obstajala, še preden smo doumeli njih ali njihovo okolje. Zvočno delo Sušenje na soncu sestavljajo posnetki iz vode in z obal v okolici Ljudkullena, narejeni julija 2011, ter posnetki polenokv, vahenj, rakov in sladkovodnih nevretenčarjev s krajev blizu Ljudkullena in daleč stran v morju.

Posneto s hidrofonom Reson TC 4032 in tremi hidrofoni DPA 8011 na snemalnik s trdim diskom Sound Devices 477T.

IZJAVA UMETNICE

»Všeč mi je nematerialnost dela z zvokom in njegova odprtost za asociativne in neposredne izkušnje ter čutno zaznavanje. Iščem zvoke iz nevidnih virov, npr. s terenskim snemanjem na slepo. V preteklih sedmih letih sem zbrala s hidrofoni narejene posnetke iz rek, z obal in iz oceanov v Aziji, Evropi in Ameriki ter iz ledenikov na Grenlandiji, Islandiji in na Norveškem. V globini oceanov so nevidne, a slišne zvočne krajine. O njih večinoma ne vemo ničesar,

čepprav oceani pokrivajo 70 % našega planeta. Eksperimentiram tudi z različnimi tipi mikrofonov, da bi zbrala zvoke, ki niso takoj prepoznavni, temveč dajejo prostor širšemu, bolj domišljijškemu doživljanju, ali zvoke, ki jih človeški čuti ne dosežejo, na primer ultrazvok. Z njimi ustvarjam kompozicije v živo ali instalacije, trenutno tudi za film, radio, CD, glasbene kasete in gramofonske plošče«.

Jana Winderen raziskuje skrite globine s pomočjo najnovejše tehnologije; njeno delo odkriva zapletenost in nenavadnost nevidnega sveta. Na dan prideta zvočna topografija oceanov in globina ledeniških razpok. Ukvarja se z iskanjem in razkrivanjem zvokov iz skritih virov, kot je terensko snemanje na slepo. Jana Winderen je likovna umetnica z diplomo Goldsmiths Colledgea v Londonu ter z diplomo iz matematike in kemije z Univerze v Oslu. Od leta 1993 dela kot umetnica, kustosinja in producentka. Trenutno živi in dela v Oslu na Norveškem.

WWW.JANAWINDEREN.COM





Pixxelmusic

Color

Iz preverjene ekipe Nano Records, ki jo vodi sam Master Spiller, silovito in z železnimi gramofonskimi iglami prihaja talentirani deček iz Trsta. Potem, ko je svoja najstniška leta preživel med ploščami, gramofoni in kopico glasbe, sta ga strast in predanost vodila po poteh in stan poteh po vsej Italiji. Ni le zmagal na italijanskem prvenstvu in bil okronan za "najboljšega turntablista leta", temveč se je znašel v družbi najboljših skrečerjev (bil je četrti v svetovnem finalu v Pragi leta 2004).

Njegov hip hop se staplja z religijo in elektro je edini naravni izid tega - pripravite se na skreče, natančnejše kot kirurški rezi, in udarne base, zaradi katerih se boste stopili kot maslo.

Funkabit

Za imenom Funkabit se skriva glasbenik in DJ Simone Coccato. Ko ga je leta 2006 neustavljiva strast do house glasbe vodila do začetkov glasbene kariere, je začel delovati v duetu in prvič uporabljati ime Funkabit. Ko se je leta 2007 zaradi dela sodelovanje v duetu končalo, je podpisal pogodbo z bolonjsko založbo Mozzarella Recordings Francesca Brinija.

Njegova glasba je navdihnjena s francoskim house-om 90-ih, house-om iz Detroita, z brezčasnim funk-om iz 70-ih ter s sodobno plesno glasbo. Uporablja zvoke in ritmične vzorce iz bližnje preteklosti, ukradene s starih plošč. Te na novo združuje ter tako ustvarja dela, s katerimi razmiga plesišča.

Funkabit

Alberto Novello & Paolo Pascolo hBar

Projekt hBar navdihujejo verjetnostni zakoni kvantne mehanike, ki so jih odkrivali fiziki v prvi polovici preteklega stoletja in z njimi pojasnjevali zagonetke paradoksov naše fizične stvarnosti. Eden teh paradoksov je narava energije, ki včasih narašča v jasno ločenih skokih, spet drugič pa se zdi, da so spremembe popolnoma zvezne. Ta temeljni vidik našega razumevanja fizičnega sveta je sprožal debate in špekulacije že vse od časov antičnih grških filozofov. Zvok, ki je sam po sebi energija, lahko upravljamo tako, da raziskujemo gradientne med zveznim in ločenim, prenašajoč energetske paradokse v zvočno metaforo. Sinusoide flavte in ločene kvantne stopnje digitalnega računalniškega zvoka se soočajo in stapljajo v delu hBar.

Raziskujejo pretanjene meje med kontinuiteto in diskontinuiteto, med analognim in digitalnim, med slišnim in neslišnim, med resničnostjo in fikcijo. Računalnik deluje kot podpornik flavti in kot njen antagonist: njegov zvok postopoma mutira, prekriva izvorni zvok flavte z množtvom digitalnih klonov, pusti flavti, da se včasih njen zvok povzpne nad računalniško ustvarjenega in ga nato spet potopi v zvok digitalnega trušča. hBar je živo, elektronsko delo, v katerem glasbena dejanja flavte vplivajo na video in zvočne reakcije računalnika po verjetnostnih načelih kvantne mehanike in Heisenbergovega principa nedoločljivosti.

Alberto Novello oziroma JesterN je znanstvenik, skladatelj, zvočni in vizualni umetnik, rojen v Vidmu leta 1977. V mladosti je

študiral klavir in kontrabas na konservatoriju za glasbo v Vidmu ter igral električni bas s številnimi italijanskimi skupinami. Leta 2002 je diplomiral iz fizike na tržaški univerzi in nato leta 2004 združil svojo strast do glasbenega eksperimentiranja in znanosti z magisterijem iz umetnosti, znanosti in tehnologije na Nacionalnem politehniškem inštitutu v Granadi (Španija) pod mentorstvom J. C. Risseta, J. B. Barriera in C. Cadoza. Od leta 2004 do 2006 je predaval elektronsko glasbeno kompozicijo na konservatoriju Ghedini v italijanski provinci Cuneo.

Od leta 2004 do 2009 je delal v centru Philips Research v Eindhovnu (Nizozemska) na področju zaznavanja in priklica glasbe ter spisal številne publikacije za mednarodne konference in revije. Leta 2009 je doktoriral na tehnični univerzi v Eindhovnu pri A. Kohlrauschu. Leta 2012 je diplomiral iz skladanja elektroakustične glasbe na inštitutu za sonologijo kraljevega konservatorija v Haagu pod mentorstvom P. Berga, J. Ryana in R. Barreta. Od leta 2004 je ustvaril številna elektronska avdiovizualna dela, ki so bila prikazana v mnogih državah.

Paolo Pascolo igra flavto in saksofon na področju eksperimentalne in improvizirane glasbe od leta 2003. Sodeloval je z glasbeniki, kot so Giancarlo Schiaffini, Giorgio Pacorig, Giovanni Maier, Tristan Honsinger, Phil Minton, John Paul Jones, Takehishe Kosugi, Kawabata Makoto, Hartmut Geerken, Saadet Turkoz, Daniele D'Agaro, Piero Bittolo Bon, Enrico Sartori, Stefano Giust, Alberto Novello oz. JesterN,

Maurizio Abate, David Vanzan, Virginia Genta, Bruno Romani, in skupinami, kot so Improvvirus Sound Experience, Warrior Charge Soundsystem, Asabikeshiinh in Ronin (za glasbeno podlago filma Vogliamo anche le rose Aline Marrazzi leta 2008). Igra v kolektivu Orchestra Senza Confini, ki je bil leta 2011 pod taktirko Evana Parkerja, leta 2012 pa pod taktirko Zlatka Kaučiča, Giovannija Maierja in Johannesesa Bauerja. Albume je izdal pri založbah Palomar Records, Dobialabel, Qbico, Troglosound, Setola di Maiale in Ghost Records.

Igral je na jazz festivalih in koncertih v Italiji, Sloveniji, Franciji, Belgiji, Angliji, Nemčiji, Srbiji, na Nizozemskem, Hrvaškem, Švedskem, Danskem in Finskem, improviziral je v elektroakustičnih skupinah, kot so DevilMan (Palomar Records), Res_eT in hBar (Dobialabel), Phophonix Orchestra, Neokarma Jooklo (Troglosound & Qbico), Dob Orchestra (Palomar Records) in Aghe Clope (Setola di Maiale). Sodeloval je tudi na področju gledališča z Mattatoioscenicom (CPT 70 % D'Acqua, v finalu izbora za nagrado Scenario 2007), Tristanom Honsingerjem (Abbastanza, 2008), Paolom Fagiolom (Through Hate and Anger, 2009) in plesno skupino Merce Cunningham (Nearly Ninety, 2010).

Je direktor kulturnega središča Dobialab in projekta medkulturnih izmenjav Live – Musiche di Sconfine.

Lyno-Leum

Po končani družboslovno-pedagoški srednji šoli in študiju filma se je Lyno-Leum začel udeleževati številnih delavnic o video tehnikah in komunikaciji po Evropi. Imel je srečo, da je spoznal in se lahko učil od srbskega filmarja Želimirja Žilnika. Na začetku svoje ustvarjalne poti je za svoje filme in dokumentarce prejel nagrade na tržaškem filmskem festivalu Alpe Adria in na festivalu DORF na Hrvaškem.

Kot ustvarjalec avdio-vizualnih in grafičnih vsebin je delal tudi pri projektih podjetij, kot so Mobitel, MTV Adria, Springfestival, CMA Astoria, Carnival Party, CEI Youth Orchestra, Tenda per la Pace e i Diritti, United World College.

Kot mentor ali predavatelj je sodeloval z organizacijami DZMP – Luksuz Produkcija, Oddelkom za antropologijo in etnologijo Univerze v Ljubljani, Alademskim filmskim centrom iz Beograda, Mondo 200 in s številnimi šolami v Furlaniji-Julijski krajini. Od leta 2006 dela kot video performer in VJ.

Nastopil je na festivalih in prizoriščih, kot so Urban Art Forms – Wiesen, Flex – Dunaj, Stazione di Topolò – Topolò, K4 – Ljubljana, Kulturhalle Dampfzentrale – Bern, Loophole – Berlin ... Nastopal je skupaj z glasbeniki Booka Shade, Deadbeat, Princess Superstar, Aphrodite, Martin Buttrich in Anja Schneider.

Moullinex

Če ima vsa dobra glasba kaj skupnega, je to gotovo njena zmožnost preseganja meja med različnimi žanri, plesišči ter kavči, vinilnimi ploščami in posnetki iz YouTubea. Prihaja Moullinex, Lizbončan in Minhenčan oziroma Luis Clara Gomes, po rodu iz majhnega podeželskega mesta na Portugalskem. V otroštvu je bil obkrožen z glasbo in glasbeniki in že od mladih let je bil odločno na poti iskanja svojega lastnega zvoka. Ta se ne podreja nobeni specifični sceni ali posameznemu žanru, a vseeno kot izhodišče jemlje udobje, ki ga čuti ob disco in house glasbi. Skupna značilnost njegovega glasbenega ustvarjanja so skrbno izdelane melodije, veliko človeške topline v glasbi hladnih elektronskih naprav, nepretenciozne linije sintetizatorjev, otožne kitare, osupljive bas linije in ritem, ki spominja na ne tako davno preteklost zvoka plesišč.

Luis pogosto sodeluje s prijatelji – pravzaprav je za večino električnega basa v njegovih skladbah odgovoren vsestranski Luis Calçada (tako je, še en Luis), za kitare pa običajno poskrbi Bruno Cardoso, ustvarjalec, ki ga bolje poznamo pod imenom Xinobi. Medtem ko je bilo Luisovo delo hvaljeno tako s strani stanovskih kolegov, kritikov in oboževalcev po vsem svetu, po tem, ko je remiksal dela glasbenikov, kot so Cut Copy, Sebastien Tellier, Two Door Cinema Club (seznam se kar ne neha ...) in sodeloval s Peaches za disko-delično preobrazbo klasičnega komada Maniac, je uspel najti še čas, da je s Xinobijem soustanovil založbo

Discotexas, pri kateri skrbi za brezhibnost njenih izdaj. Vrh tega pa ima še rezidenco v enem najbolj vročih klubov v Evropi – lizbonskem Luxu. Leta 2012 je ustanovil še Discotexas Band, hišni band založbe, ki spominja na stare čase soul ter R&B zasedb iz časa Motowna, v katerem Moullinex, Xinobi in Da Chick igrajo svoje skladbe in skladbe svoje založbe. A to še ni vse, za glasbene videe Moullinexa sta odgovorna kar oba Luisa in njune izdelke vsepovsod hvalijo zaradi ustvarjalne uporabe najsodobnejše tehnologije.

WWW.MOULLINEX.COM

Munk

Munk je projekt Mathiasa Modice, enega od ustanoviteljev znane nemške založbe GOMMA, ki ima pod svojim okriljem WhoMadeWho, The Phenomenal Handclap Band, Mercury in Moulinex. NME jo opisuje kot »vodilno indie house in avant-pop založbo v Nemčiji ... nemški odgovor na DFA«. Ena najslavnejših Munkovih skladb je Kick out the chairs!, pri kateri je za mikrofonom stari Munkov oboževalec James Murphy iz LCD Soundsystema.

Novi Munkov album The Bird and the Beat je bil izdan spomladi 2011 in prejel neverjeten odziv tako na mednarodni sceni (londonski DJ MAG je o njem objavil štiri strani dolg članek, sledile pa so še druge revije) kot med DJ-i, od Busy P-ja do Shit Robot. Erol Alkan je več mesecev vrtel La Musico v skoraj vsakem setu, skladbo pa sta izpostavila tudi Toddla T z BBC Radia One in Mary Anne Hobbs. Skladba je bila ponovno izdana na kompilacijah založbe Kitsune, Bugged Outa, na CD-ju skupine Friendly Fires ter številnih drugih CD-jih. Celo Karl Lagefeld je uporabil La Musico kot podlago za Chanelove revije leta 2011. Tudi Surface to Air in Wood Wood sta sodelovala z Munkom.

Junija 2011 je bil ustanovljen tudi nov Munk Live Band. Dve dekleti iz New Yorka za mikrofonom in na kitari, italijanski super bobnar, Mathias na klaviaturah ter vizualije.

WWW.GOMMA.DE/MUNK



rx-tx



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT



Mestna občina
Nova Gorica

ZAVOD PROJEKT ATOL

moSloVna
Cultura



ArtOpenSpace

PALAZZO LANTIER



PROVINCIA DI GORIZIA



EP
Elektro
Primorska

E3
energetika
ekologija
ekonomija



GOtv



PIXXELPOINT 13

Pixxelpoint 2012 –

**13. mednarodni festival
novomedijske umetnosti
Nova Gorica / Gorica,
7.–14. 12. 2012**

Organizacija festivala

Kulturni dom Nova Gorica

Kuratorski tim

**Aljoša Abrahamsberg,
Marko Peljhan**

Vodja projekta

Pavla Jarc

Koordinator projekta

**Aljoša Abrahamsberg,
Mateja Poljšak Furlan**

Tehnični vodja

Tadej Hrovat

Gaffer in Key grip

Marko Marovt

Katalog izdal

Kulturni dom Nova Gorica

Zanj

Pavla Jarc

Avtorji besedil

**Aljoša Abrahamsberg,
Marko Peljhan**

Ureditev kataloga

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

Lektoriranje

Ana Cukijati

Prevodi

**Teja Krašna (ang),
Tina Arnaut in Dea Blažko
(ita)**

Oblikovanje

Žiga Testen

Tisk

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

Naklada

500

Nova Gorica, december 2012

CIP - Kataložni zapis o publikaciji

**Narodna in univerzitetna
knjižnica, Ljubljana**

7:004.9(084)

MEDNARODNI festival

**novomedijske umetnosti (13 ;
2012 ; Nova Gorica / Gorica)**

333,7 MS Pixxelpoint 13 :

**katalog / [13. mednarodni
festival novomedijske umetnosti,
Nova Gorica/Gorica, 7.-14. 12.**

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

**2012 = 13o festival
internazionale di new media art,**

**Nova Gorica/Gorizia,
7-14/12/2012 ; avtorji besedil**

**Aljoša Abrahamsberg, Marko
Peljhan ; ureditev kataloga Aljoša
Abrahamsberg ... [et al.] ; prevodi
Teja Krašna (ang), Tina Arnaut in
Dea Blažko (ita)]. - Nova Gorica :
Kulturni dom, 2012**

ISBN 978-961-6783-11-8

**1. Gl. stv. nasl. 2. Abrahamsberg,
Aljoša
264398592**