

pixxelpoint ●



8. mednarodni festival novomedijske umetnosti

7. - 15.12.2007

Nova Gorica - Gorizia

pixxelpoint



green desert ■

Kazalo

Index

Indice

Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič: Zelena puščava / Green Desert / Deserto verde Filmski program / Film programme / Programma cinematografico: Andrej Tarkovski, Robert Cernelč	5, 10, 14
Projekti / Projects / Progetti:	19
Srečo Dragan	20
Tehnoperformans 07 / Technoperformance 07 / Technoperformance 07	
Joerg Auzinger	24
Slepa pega: opazovanje opazovalca / Blind Spot: the observation of the observer / Blind Spot: osservazione di un osservatore	
Martin John Callanan, Michael Rogers	26
Sonifikacija tebe / Sonification of You / Sonificazione di te	
Blake Carrington	28
Nebo in žice: Doma in brez doma / Sky and Wires: At Home and Homeless / Cielo e fili: A casa e senzatetto	
DigitGroup	30
Projekt BETA E / The BETA E project / Progetto BETA E	
Erika Lincoln	32
Tekoča prerija: Grozeča sprememba / Liquid Prairie: Creeping Change / La prateria liquida: Cambiamento minaccioso	
Martin Bricelj	34
Everlandia: navidezna turistična agencija / Everlandia: virtual travel agency / Ever- landia: agenzia viaggi virtuale	
Dušan Bučar	36
Videokasino ali odpoklični nesrečo / Videocasino or Dismissing Misfortune / Videocasinò, ovvero come scacciare la sfortuna	
Blaž Erzetič	38
Krožilnik prozornih tekočin / Transparent Liquids Cycler / Cycler di liquidi trasparenti	
Klemen Gorup	40
Tisti večer / That Night / Quella sera	
Tadej Komavec	42
Zelena črta / Green Line / Linea verde	
Vanja Mervič	46
Vabilo na večerjo dvajsetega stoletja / An Invitation to a 20th Century Dinner / Invito a una cena del 20° secolo	
Tilen Žbona	48
Hybrid – subjects III	
Simpozij / Symposium / Simposio:	51
Matteo Bittanti	52
Narvika Bovcon	53
Chroma Music	55
Fabio Franchino	56
Marco Germini, Cristiano Poian, Paolo Tonon	57
Marco Enrico Giacomelli	58
"Interactive Sonic Systems" Team	59
Leo Kopacin e Lorenzo Missoni	60
Andrea Lissoni	61
Barbara Orel	62

Zelena puščava

Film Nostalgija (1983) Andreja Tarkovskega se zaključi s slavnim travelingom kamere, ki razkrije postopno prehajanje filmskega prostora iz podobe ruske pokrajine z glavnim junakom v okvirjajočo se podobo notranjosti toskanske cerkve. Zanj se v tretji fazi nepretrganega posnetka izkaže, da je brez strehe in odprta za vremenske vplive, saj se prizor sklene s sneženjem v tem hibridnem interierju-eksterierju. Drugi primer je reklamna kampanja podjetja Diesel Global Warming Ready (2006) s podobami prostorskih kolažev, npr. Gore Rushmore kot obmorske pečine ali pa prizora barvitih tropskih papig v Benetkah namesto letečih podgan. Sicer zelo različni konkretizaciji združuje skupna tema, povezava dveh, na prvi pogled nezdržljivih prostorov na enem mestu. Posledica tovrstne prostorske katahreze pa je praviloma razkritje specifične družbenopolitične problematike, ki je lahko kompleksnejša, kot v primeru raziskave razmerja med ruskim razumevanjem življenjskega sveta in zahodnjaškim, ki ga predstavlja Toskana pri Tarkovskem, ali pa le na pol resna, kot v reklamni kampanji, ki želi ozaveščati globalne javnosti o problematiki varstva okolja s podobami šokantnih in obenem privlačnih ekosistemov, ki so že zdavnaj padli iz ravnovesja. Tema Pixelpointa »zelena puščava« se nanaša torej na kontroverzno povezavo nečesa sicer lepega vendar obenem mrtvega, s pozitivnimi pomeni zelenine, ki je v puščavi seveda ni. Ostaja pot iz te zagate, vendar* r je predlagana možnost omejena na virtualnost tehnosimulirane realnosti. Drugi izhod pa je sprememba v človeku, ki si s prizadevnostjo izostri posluš za krhko ravnovesje v svoji okolici, ki ni zgolj predmet za izkoriščanje, ampak preplet plasti različnih svetov na isti geografski lokaciji, ti pa se kažejo različno različnim očem.

Spremljevalni filmski program – trije filmi Andreja Tarkovskega

»Prevod v umetnosti ni mogoč!« »Kako naj se sploh spoznamo?« »Trebja je ukiniti meje.« »Katere?« »Državne!« V zgoščeni obliki bi lahko takole povzeli pogovor med protagonistom Andrejem iz Nostalgije in prevajalko Eugenio. Film tudi dodatno podkrepi prehod med prvima dvema replikama in naslednjimi tremi, saj pride vmes do bežnega konflikta med predstavnico italijanske kulture in Rusom. Sinteza je potemtakem jasna, odnos med ruskim svetom in italijanskim lahko razumemo zgolj, če odpravimo mejo. Odtod tudi aktualnost Nostalgije za Novo Gorico okoli 21. decembra 2007. Ali je tukaj, med Pixelpointom, elitni prostor razumevanja tega filma?

Nostalgija (Nostalgia) 1983

scenarij: A. Tarkovski in Tonino Guerra; fotografija: Giuseppe Lanci; scenografija: Andréa Crisanti; glasba: Verdi, Wagner, Beethoven, Debussy. igrajo: Oleg Jankovski (Andrej Gorčakov), Domiziana Giordano (Eugenia), Erland Josephson (Domenico), Patrizia Terreno (Gorčakova žena), Delia Boccardo (Domenicova žena), Milena Vukotic (občinska uradnica). producent: RA1, TV-R2 in Opera Film, Rim, Sovinfil, SZ. dolžina: 126 minut.

Seveda smo daleč od znanstvenega pretresanja vprašanj, kaj dejansko vsebuje film Nostalgija, še posebej z vidika stika s svojim avtorjem, premikamo se v instrumentalne vidike, ki so vodilna nit uporabe filmov Andreja Tarkovskega pri zasnovi teme Zelena puščava. Nostalgija je na tem mestu orodje, ki ilustrira kuratorsko-umetniško raziskovanje festivala kot celote in, vsaj na ravni želje selektorjev, posameznih projektov.

Posnetki, kjer Andrej vstopi v hišo Domenica in v luži na tleh zagleda rusko pokrajino, sklepni posnetek, kjer ruski dom zaživi znotraj srednjeveške cerkve topuščeni

samosten San Galgano), ki brez strehe učinkuje kot dejanski hibrid med interjerjem in eksterjerjem, na simbolični ravni pa tudi poplavljen cerkev in končno, brez snemalnih umetnij, prizor v bodisi polnem ali izpraznjenem bazenu v Bagno Vignoni – vsi ti prizori skozi filmski medij poudarjajo temo trka in obenem soobstoja vsaj dveh svetov v istem fizičnem prostoru. Italijanskega in ruskega, ki razumeta pojma zaprtosti in odprtosti na različna načina: italijanski interier je javni prostor, medtem ko je ruska pokrajina zaprt svet zasebnosti. Konflikt je navzoč v obeh mišljenjskih horizontih in odtod dobi gledalec namige za razumevanje motivacij dogodkov v filmu. Samo dvoplastnost realnosti, virtualno nadgrajevanje (različno dojetega) danega okolja v zavestih filmskih oseb, pa je seveda mogoče videti prav skozi etično prizmo Nostalgije Tarkovskega, ki razpira plasti realnosti. S tega vidika je lahko tisto, kar je na prvi pogled »puščava«, s strani videti kot nekaj povsem drugega.

Vendar pa je prevrate postopkov filmskega jezika v Nostalgiji mogoče brati tudi precej bolj dobesedno, kot podoba nemogočega travelinga, premika kamere skozi filmski prostor, ki ne sledi več fizikalnim zakonitostim naše realnosti. Nekaj podobnega počnejo postopki »povečane realnosti« (augmented reality), ki dodajajo socialno specifičnim habitatom dodatne objekte s pomočjo računalniških tehnologij.

Stalker 1979

scenarij: Arkadij in Boris Strugatski po njuni knjigi "Piknik na robu ceste"; fotografija: Aleksander Knjazinski; scenografija: A. Merkulov; glasba: Edvard Artemijev, pesmi: Arsenij Tarkovski in Fjodor Tjutčev, igrajo: Aleksander Kajdanovski (Stalker), Anatolij Soloncin (pisatelj), Nikolaj Grinko (znanstvenik), Alisa Freindlih (Stalkerjeva žena), Nataša Abramova (Stalkerjeva hčerka), producent: Mosfilm, dolžina: 161 minut.

Če se obrnemo nazaj po časovni premici naletimo na morda najvplivnejšo celovečerno mojstrovino Tarkovskega, na Stalkerja. In res, tudi Stalker uporablja filmski jezik na samem robu medija. Marca letos smo dočakali računalniško igro S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl, ki se je izkazala za razočaranje, vsaj za ljubitelje Tarkovskega, ki smo pričakovali več. Zakaj? Ker film Stalker sloni na zelo podobni pripovedni strukturi kot klasična serija videoiger Tomb Raider (predvsem prvih pet delov, 1996 – 2000) z junakinjo Laro Croft. Gre za tretjeosebne akcijske strelske pustolovščine v virtualnem svetu, ki temeljijo na Larinem prehajanju prek prizorišč po poti, ki je varna. Lara išče trajektorije – slabši igralci si lahko pomagamo s t.i. »navodilil«, opisom varne poti skozi igro – po katerih lahko doseže naslednjo stopnjo igre. Enako je s Stalkerjem, Pisateljem in Znanstvenikom v Coni. Tipična situacija jih kaže – skozi tretjeosebni pogled breztelesne kamere – v prežeči pokrajini polni pasti; skoznjo si utirajo pot s pomočjo velikih matic, na katere imajo privezane povoje, da jih lažje najdejo v visoki travi. Če stopijo na napačno mesto, jih Cona napade.

Tudi motivacija gledalca pri gledanju filma Stalker je vodena na podoben način, kot igra Tomb Raider vzdržuje in nagraduje igralčevo pozornost: posnetki Cone so slikovite podobe krajinj, ki so videti prenapolnjene s skrivnostnimi pomeni, narativna manifestacija teh pomenov pa so nevidne pasti in skrivnostne anomalije, ki sillijo ekspedicijo h krožnemu približevanju sobi, ki jo iščejo; v primeru Lare Croft se spominjava igralne izkušnje, da so kratki videi in nova prizorišča, ki se odprejo po napornih bojih ali umetelnih akrobacijah, tisto, kar žene igralca, da odigra celo igro. Tipičen prizor iz igre je portal, ki se odpre, skozenj vdre svetloba in z njo slikovita računalniška grafika. Če se vrnemo k Tarkovskemu, lahko vidimo, da v delu filma, ko so junaki v Coni, pravzaprav ne uporabljajo paralelne montaže, tipične za zasledovanja in vzporedno dogajanje na več prizoriščih, ki sta ključni situaciji v mediju filma; gledalec je soočen z likovno kompozicijo iz posnetkov narave.

Končno pa lahko potegnemo – bolj programatično – vzporednico med neskončnimi filozofskimi dialogi v (predvsem drugem delu) Stalkerja in igralčevo povsem »zaustavljeno« eksistenco v videoigri, kakršna je Tomb Raider: igralec je neprestano prisiljen delovati, če želi, da se kaj spremeni, če pa ostane na mestu, igra – vsaj v primeru iger tega tipa – ostane enaka neskončno časa. V Stalkerju junaki pretežno stojijo na mestu, celo vstopu v sobo, ki je njihov cilj, se odrečejo – zdi se, da je Tarkovski prisilil svoje junake k omejenemu gibanju in refleksiji o svetu in svojem mestu v njem. Te plasti v igrach o Lari pravzaprav ni, najdemo pa jo v projektih novomedijskih umetnikov, ki za svoj medij ustvarjanja uporabljajo jezik virtualne realnosti.

Solaris 1972

scenarij: A. Tarkovski in Fridrik Gorenstein po romanu Stanislava Lema; fotografija: (Scope, Sovcolor) Vadim Jusov; scenografija: Mihail Romadin; glasba: Edvard Artemijev in J.S.Bach. igrajo: Natalija Bondarčuk (Hari), Donatas Banionis (Kelvin), Juri Jervet (Snaut), Anatolij Soloncin (Sartorius), Vladislav Dvoržiecki (Berton), Nikolaj Grinko (oče), Sos Sarkissian (Gibardian). producent: Mosfilm. dolžina: 165 minut.

Solaris je film o likovni slikovni ploskvi. Slika Pietra Bruegela Vrnitev lovcev, po kateri se premika kamera, je podobno kot premiki po pejsažnih podobah z začetka filma tako rekoč »obraz«, ki posreduje v komunikaciji med gledalcem in uporno materialnostjo filmskega medija. Na metapoetski ravni gre za mediacijo med amorfnostjo oceana Solarisa in ljudmi, ki ga opazujejo in kot »solaristi« znanstveno preučujejo. Film pravzaprav kaže proces – prav na tej ravni je psihologizem filma deloma upravičen – vzpostavitve krhkega komunikacijskega ravnovesja, ki se slej ko prej razblini v zmagi ene podobe, podobe domačnega sveta ruske pokrajine, ki je očitno osrednjega pomena za univerzum Tarkovskega.

Aktualnost motiva Solarisa za novomedijsko umetnost na splošno (in posebej na slovenskem) se je pokazala že z reaktualizacijo tega motiva v projektu Polar (2000) Marka Peljhana in Carstena Nicolaia, zmagovalcev linške Ars Electronice (2001). Planet Solaris je v tem kontekstu razumljen kot umetna inteligenca, ki jo bodisi lahko razumemo kot »matrico« ali pa v kontekstu psiholoških, socialno-diskurzivnih ali celo religioznofilozofskih povezav, kot npr. v najinih projektih S.O.L.A.R.I.S. Podobe, ki jih planet gradi in ki so narejene za vsakega udeleženca na njemu ali njej najustreznejši način, so celovite podobe, ki se je z njimi mogoče soočiti le kot z obrazi, saj zaradi relacijske eksistence stojijo pred nami zunaj običajnih sistemov urejenosti sveta, kot singularnosti v personalnem odnosu do vsakega uporabnika, ki vstopa v novomedijski interaktivni sistem.

Robert Černelč – predfilmi k projekcijam filmov Trakovskega

Trije predfilmi Roberta Černelča, slikarja, videasta in filmskega režiserja, so bili izbrani zaradi avtorjeve izrazito vizualne gradnje filmske podobe na robu filmskega jezika, kakršno najdemo tudi pri Tarkovskem. Glede filmske umetnosti lahko opazimo pravzaprav razhajanje pri vprašanju, ali gre za vizualno umetnost ali za nekaj drugega. Slednjemu v prid govorijo teorije o »vtisu realnosti« (impression de réalité) in diegezi, vendar pa v dobi digitalnega filma stojimo pred novim izzivom, ki spet postavlja pred nas izziv filma na robu jezika videopovršine.

Črvi (Worms) 2003

scenarij: Robert Černelč
igrajo: Ludvik Bagari, Eva Celec, Metod Gutman, Andrej Gorčan
Slovenija - UL AGRFT, 16 mm, 19 min.

Deževanje (Raining) 2001

scenarij: Robert Černelč
igrajo: Dejan Pevčevič, Tinka Kobilica Falk
Slovenija, betacam, 17 min.

Abadon 1999

scenarij: Robert Černelč
igrajo: Simon Javornik
Slovenija, VHS, 3 min.

O projektih

Večina projektov letošnjega festivala Pixelpoint obiskovalca zajame v interaktivno instalacijo in ga postavi v točko pogleda ter refleksije, v kateri se realnost lomi v spekter izkustvenih in mišljenjskih premen. Razrahljana geo-meteorološka podoba realnega sveta in njena družbeno-politična pogojenost v projektu Tekoča prerija: Grozeča sprememba Erike Lincoln predstavlja nasprotni pol hiper-dizajnirani Everlandiji Martina Briclja, hibridni eksotični deželi, ki gradi svojo materialnost s pomočjo sodobnih tehnologij kataloških apropiacij za potrošnika ter z instantnostjo izpisa. Podobno nemogoče vse-zmogljive tehnološke naprave obravnava v svojih digitalnih grafikah (Ne)uporabni stroji Blaž Erzetič. Metaforo puščavske fatamorgane vzpostavlja projekt Zelena črta Tadeja Komavca, kjer se mehanika človeškega očesa na sprehodu skozi prostor ujame v svetlobno projekcijo podobe, izrisane s pomočjo utripajoče črte diod. Povsem nevirtualna je instalacija Dušana Bučarja, projekt, narejen posebej za mesto Nova Gorica, v kateri se molilnica in igralni avtomat združita v Videokasino, ki uporabniku/igralcu ponuja možnost »odpokitati nesrečo« s predhodno refleksijo pogojev obeh institucij. Podvojitev prepoznavega slovenskega podežolja v okolici Stanjela predstavlja digitalna animacija Klemna Gorupa Tisti večer, osredotočena na tragično človeško zgodbo. V specifičen kontekst obeh Goric se vpisuje tudi Projekt BETA E beograjske skupine DigitGroup, ki bo v okviru festivala izrisala povezujoče vzorce med obema mesti s pomočjo GPS tehnologije – njihov sprehod čez šengensko mejo je v realnem prostoru podprt z vizumoma, njegova sled na GoogleEarth pa nosi nova sporočila. Na podoben način se plastijo dokumenti potovanja v realnem prostoru s sestavljenim medijskim zapisom v projektu Blakea Carringtona Nebo in žice. Zapleteni nadzorni sistem tehnološke zaznave različnih signalov v prostoru se v glasbeno okolje spreminja v projektu Johna Callanana Sonifikacija tebe, medtem ko Hybrid - subjects III Tilna Zbone obiskovalca izpostavi lastnemu pogledu, s tem ko ga vgradi v opazovano videopodobo. Podobno tudi projekt Blind Spot Joerga Auzingerja postavi osebo v galeriji v situacijo Hitchcockovega Dvorišnega okna. Del mentalnega vzorca projicirane podobe postaja uporabnik v projektu Vanje Merviča Vabilo na večerjo dvajsetega stoletja, kjer se odloča za vstopanje v različne družbene vloge. Najkompleksnejši postopek potapljanja v komunikacijo z inteligentnimi vmesniki in obsežnimi podatkovnimi bazami, ki uporabnika vključijo prek lingvističnih in vizualnih mehanizmov ter ga preizkušajo na ravni odločanja in izjavljanja, predstavlja trojni projekt Sreča Dragana Tehnoperformans 07: Metaforične razširitve, Metamorfoza lingvistika, Metaforične preslikave. V njem je posebej poudarjena vpetost tehnologije v človeško izkušnjo in kontemplacijo realnosti, krmiljenje tehnologije pa poteka izključno na podlagi uporabnikovih odgovorov. Podvojena realnost letošnjega festivala Pixelpoint je zgrajena kot interaktivni virtualni puščavski prostor selektorjev Narvike Bovcon in Aleša Vaupotiča, v katerega so zajeti vsi projekti s festivala.



Green Desert

Andrey Tarkovsky's *Nostalghia* (1983) ends with the famous traveling of the camera which reveals the gradual transition from the scene showing the protagonist in the Russian countryside, to the framing image of a Tuscany chapel interior. The third stage of the uninterrupted shot reveals that this chapel has no roof and that it is open to weather conditions, and the scene closes as it begins to snow in this hybrid interior/exterior. A second example is Diesel's advertising campaign *Global Warming Ready* (2006) featuring collages such as Mt. Rushmore depicted as a seaside cliff, or Venice full of colorful tropical birds instead of the "flying rats" we are more used to. These disparate concretizations share a common theme, a combination of two seemingly incompatible spaces in a single place. Usually, the purpose of such locational catachresis is to point to a specific sociopolitical issue, which can be either complex, as seen in the contemplation of the relationship between the Russian and Western understanding of the world, represented by Tuscany in Tarkovsky's work, or it can be only half-serious, as seen in the advertising campaign which aims to raise the global public's awareness on environmental issues by showing images of shocking yet attractive habitats in which natural balance has collapsed long ago. The "green desert", the underlying theme of *Pixelpoint*, therefore builds upon the controversial contrast between something beautiful, yet dead, with the positive connotations of the color green, which obviously has no place in a desert. While there is still a way out of this conundrum, the proposed solution is limited to the technologic simulation of reality. The other solution is to achieve the change in man, to strive to increase our sensitivity for the delicate balance in our environment, which is not merely a resource to be exploited but rather a complex set of interweaving worlds sharing the same space, and these worlds appear different to different eyes.

Film program – three films by Andrey Tarkovsky

"Translation in art is impossible!" "How are we even supposed to get to know each other?" "Borders should be abolished." "Which borders do you mean?" "State borders, of course!" This is what a summarized dialogue between the protagonist Andrey and the translator in *Nostalghia* might look like. The film places additional emphasis on the transition between the first two replies and the subsequent three when a moment of slight tension develops between the representative of Italian culture and the Russian. The synthesis is therefore clear, the relationship between the Russian and the Italian world can be understood only if the border is removed. And this is the link between *Nostalghia* and *Nova Gorica* around December 21, 2007. Could *Pixelpoint* be an ideal location for understanding this film?

Nostalghia 1983

Script: A. Tarkovsky and Tonino Guerra; photography: Giuseppe Lanci; scenography: Andréa Crisanti; music: Verdi, Wagner, Beethoven, Debussy. Cast: Oleg Yankovsky (Andrei Gorčakov), Domiziana Giordano (Eugenia), Erland Josephson (Domenico), Patrizia Terreno (Gorchakov's wife), Delia Boccardo (Domenico's wife), Milena Vukotic (public servant). Producer: RA1, TV-R2 and Opera Film, Rim, Sovinfil, SZ. runtime: 126 minutes.

Of course, this is far from scientific contemplation on the meanings contained in the film *Nostalghia*, especially the links between the work and its author – instead, we explore the instrumental aspects, which are the underlying cause for using Andrey

Tarkovsky's films when constructing the Green Desert theme. Here Nostalgia serves as a tool to illustrate the artistic and curatorial exploration of the festival, both as a whole and its individual projects.

The scene where Andrey enters Domenico's house and sees the Russian countryside reflected in a puddle on the ground, the closing scene where a Russian home materializes itself in the middle of a medieval chapel (the abandoned monastery of San Galgano) - which appears to be an actual hybrid between the interior and exterior due to it lacking a roof - and on a more symbolic level the flooded church, and finally, without employing any camera tricks, the scene in the filled or empty pool in Bagno Vignoni - all these scenes use the film medium to discuss the subject of the clash and coexistence of at least two worlds in one place. The Italian and the Russian, which have two different ways of looking at the concept of openness and closeness: for example, the Italian interior is a public space while the Russian landscape is a closed, private world. This conflict is present in both ways of thinking and this is where the viewer can get an insight into the motivations for the events featured in the film. Of course, the actual dual-layered idea of reality, the virtual upgrading of the given (differently conceived) environment in the minds of the film characters can be seen through the ethical prism of Nostalgia, which analyzes individual layers of reality. Thus, what seems like a "desert" at first glance, can be seen as something completely different if looked at it from a different angle.

However, the maneuvers of the film language seen in Nostalgia can also be interpreted much more literally, as a depiction of impossible traveling, movement of the camera through the film world, which ignores the physical laws of our reality. Something similar to this can be seen in "augmented reality" procedures, which employ computer technologies to augment specific habitats by adding virtual objects.

Stalker 1979

Script: Arkadi and Boris Strugatski, based on their novel "The Roadside Picnic"; Photography: Aleksander Knjazinski; Scenography: A. Merkulov; Music: Edvard Artemijev; Songs: Arsenij Tarkovsky and Fjodor Tjutčev; Cast: Aleksandr Kajdanovsky (Stalker), Anatoli Solonitsyn (writer), Nikolai Grinko (scientist), Alisa Frejndlikh (Stalker's wife), Natasha Abramova (Stalker's daughter); Producer: Mosfilm; Runtime: 161 minutes.

Moving back along the timeline we find perhaps the most influential feature film masterpiece made by Tarkovsky, *Stalker*. *Stalker* uses the language of film on the very edge of the medium. In March of this year the computer game *S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl* was released, which was a disappointment at least for us Tarkovsky enthusiasts, who expected more. Why? Because *Stalker* uses a very similar narrative structure as the classic *Tomb Raider* videogame series (especially its first five parts, 1996-2000) featuring the main character Lara Croft. These are third-person action shooter adventures placed in a virtual world, focused on Lara's progression through different areas along a safe path. Lara seeks out the correct trajectories - for the less skilled players so-called "walkthroughs" are available to help them find the correct path to finish the game - which allow her to complete the level and move on to the next. The same is true of *Stalker*, the Writer and the Scientist in the Zone. A typical scene from the computer game puts the player in a perilous land full of traps, similarly *Stalker*, the Writer and the Scientist make their way through the landscape with the help of large metallic nuts tied to bandages to make them easier to find in tall grass. If they tread on the wrong spot, the Zone will attack them.

Motivation of the viewer watching *Stalker* is achieved in a manner similar to the way *Tomb Raider* maintains and enhances the player's attention: shots from the Zone are vivid landscapes charged with mysterious meanings, and the narrative manifestation of these meanings are hidden traps and mysterious anomalies which force the expedition to approach the room they are looking for along a circular route; in the case of *Lara Croft* we remember that the short video sequences and new areas which open up after difficult fights or complex stunts were the motivating force pushing the player to complete the game. A typical scene from the game is a portal which opens in a blinding flash of light, followed by vivid computer graphics. Going back to Tarkovsky, we can see that in the part of the film where the main characters are in the Zone, no parallel montage is used, typical of staking scenes and parallel action in multiple locations, both of which are key situations in the film medium; the viewer is faced with an art composition consisting of nature shots.

Finally, we can draw a parallel between the endless philosophic dialogues in

Stalker (especially its second part) and the viewer's completely "static" existence in a videogame such as Tomb Raider: the player is forced to act if he/she wants anything to change, and if he/she stands still, the game will – at least in this type of games – remain unchanged indefinitely. In Stalker the main characters are more or less static, they even choose not to enter the room – it seems that Tarkovsky forces his characters into a situation of limited movement and reflection about the world and their place in it. These layers are basically nonexistent in the Lara Croft-type game series, however it can be found in new-media artist projects which employ the language of virtual reality as their creative medium.

Solaris 1972

Script: A. Tarkovsky and Fridrik Gorenstein, based on the novel by Stanislav Lem; Photography: (Scope, Sovcolor) Vadim Jusov; Scenography: Mihail Romadin; Music: Edvard Artemijev and J.S.Bach. Cast: Natalya Bondarchuk (Hari), Donatas Banionis (Kelvin), Jüri Järvet (Snaut), Anatoli Solonitsyn (Sartorius), Vladislav Dvorzhetsky (Berton), Nikolai Grinko (father), Sos Sargsyan (Gibardian). Producer: Mosfilm. Runtime: 165 minutes.

Solaris is a film about a flat painting surface. The painting The Return of the Hunters by Pieter Bruegel the Elder along which the camera pans, like the movements along landscapes from the beginning of the movie, acts as a "visage" which intermediates in the communication between the viewer and the stubborn materiality of the film medium. In the film itself, on a metapoetic level, this is a mediation between the amorphousness of the ocean of Solaris and the scientists observing and studying it as "solarists". The film actually depicts a process – and it is on this level that psychology of the film is partly justified – of establishing a delicate communication balance, which gives way sooner or later as an image prevails, the image of the familiar world of the Russian countryside which is obviously the center of Tarkovsky's universe.

The relevancy of the motive of Solaris for new media art in general (especially in Slovenia) has already become evident with the recomposition of this motif in the project Polar (2000) by Marko Peijhan and Carsten Nicolai, which won the Ars Electronica in Linz (2001). The planet Solaris in this context can be seen as an artificial intelligence, which can either be understood as a "matrix" or in more complex contexts of psychology, social discourse or even religion and philosophy, as seen in our own S.O.L.A.R.I.S. projects. The images that the planet creates and which are made for each individual visitor, or which are tailored to them specifically, are complete images which can be regarded only as faces, as their relational existence puts them before us outside the customary norms of world order, as singularities in the personal relationship to each user entering the interactive system of the new media.

Robert Černelč – films introducing Tarkovsky projections

Three films by the painter, video artist and film director Robert Černelč were selected due to the fact that the author is building the highly visual film image on the borders of the language of film, much like Tarkovsky. In fact, when speaking about film art we can note different views on the issue of whether this can be classified as visual art or something different. The latter seems to be supported by the theories on the "impression of reality" and "dieghesis", however the age of digital film puts us before a new challenge, film on the edge of the video surface.

Worms 2003

Script: Robert Černelč
Cast: Ludvik Bagari, Eva Celec, Metod Gutman, Andrej Gorčan
Slovenia - UL AGRFT, 16 mm, 19 min.

Raining 2001

Script: Robert Černelč
Cast: Dejan Pevčević, Tinka Kobilica Falk
Slovenia, betacam, 17 min.

Abadon 1999

Script: Robert Černelč
Cast: Simon Javornik
Slovenia, VHS, 3 min.

About the projects

Most of the projects of this year's Pixelpoint involve the viewer in an interactive installation and put them in a place of observation and contemplation in which reality is broken down into a spectrum of empiric and theoretic observations. The compromised geo-meteorological image of the physical world and its exposure to sociopolitical influences in Erica Lincoln's project *Liquid Prairie: A Creeping Change* is the polar opposite of Martin Bricelj's *Everlandia*, a hyper-design hybrid exotic land built with the help of modern technologies featuring catalogued consumer-oriented appropriations and instant printing. Another similar outlook on the impossibly omnipotent technologic devices is seen in Blaž Erzetič's *(F)utile Machines*. The desert mirage metaphor is shown in Tadej Komavec's *Green Line*, where the mechanical properties of the human eye moving through space are caught inside the visual representation of images, represented through the medium of a flashing line of diodes. A completely non-virtual alternative is seen in Dušan Bučar's installation built specifically for the city of Nova Gorica, where a place of worship and a gambling machine are combined to form a *Videocasino* which gives the user/player the option to "Dismiss misfortune" after prior reflection upon the conditions offered by both institutions. Klemen Gorup's *That Night* is a replica of characteristic Slovenian countryside around the city of Stanjel, based on a digital animation featuring a tragic story. The specific context of the twin cities of Gorica is also featured in *BETA E Project* by the Belgrade-based *DigitGroup*, which will trace the connecting patterns between the twin cities during the festival using GPS technology – in the physical reality, their stroll across the Schengen border is supported by visas, and their trace on *GoogleEarth* will communicate new messages. Documents for travel through physical space are layered in a similar manner in Blake Carrington's *Sky and Wires*, using a composite media record. A complex surveillance system able to detect various signals in space creates a musical environment in John Callanan's project *Sonification of You* while Tilen Žbona's *Hybrid - subjects III* features self-reflection by putting the observer inside the observed video-image. Similarly, Joerg Auzinger's *Blind Spot* transposes the person in the gallery into a scene from Hitchcock's *Rear Window*. The user becomes part of the mental pattern of the projected image in Vanja Mervič's project *Invitation to a Twentieth Century Dinner*, where the artist explores different social roles. Srečo Dragan's three-part project *Technoperformance 07: Metaphoric Expansions, Metamorphosis Linguistics, Metaphoric Representations* feature a complex immersion into the world of communications using intelligent interfaces and exhaustive databases which engage the user through linguistic and visual mechanisms and test them on the level of making decisions and expression. The project places special emphasis on the interconnectedness of technology and the human experience, while at the same time it contemplates reality. The technology is controlled solely through user feedback. The double reality of this year's Pixelpoint festival is built as an interactive virtual desert environment by Narvika Bovcon and Aleš Vaupotič featuring all of the selected projects.

Deserto verde

Nostalgia (Andrey Tarkovsky, 1983) termina con la famosa carrellata che rivela il graduale passaggio da una scena che mostra il protagonista nella campagna russa, all'inquadratura dell'interno di una cappella toscana. La terza fase di questa sequenza senza interruzioni mostra allo spettatore che la cappella non ha il tetto e dunque è esposta alle condizioni meteorologiche; la scena si chiude quando inizia a nevicare su questo spazio ibrido interno/esterno. Un secondo esempio è dato dalla campagna pubblicitaria *Global Warming Ready* di Diesel (2006), che include una serie di collage come il monte Rushmore dipinto come fosse una scogliera sul mare, o una Venezia piena di colorati uccelli tropicali al posto dei consueti "topi volanti". Queste diverse concretizzazioni condividono un tema comune, una combinazione di due spazi apparentemente incompatibili nello stesso luogo. Solitamente, il proposito di simili catacresi è quello di richiamare l'attenzione su specifici temi sociopolitici, che possono essere molto complessi, come evidenziato dalla contemplazione della relazione tra interpretazione russa e occidentale del mondo, rappresentata dalla Toscana nel lavoro di Tarkovsky, oppure semiseri, come si è visto nella campagna pubblicitaria che mira a sensibilizzare il pubblico globale nei confronti di tematiche ambientali, mostrando immagini di habitat scioccanti ancorché attraenti, in cui il bilanciamento naturale è collassato molto tempo fa.

"Deserto verde", tema conduttore di Pixelpoint, si fonda sul controverso contrasto tra qualcosa di meraviglioso, ma morto, con le connotazioni positive del colore verde, che naturalmente non trova posto in un deserto.

Sebbene ci sia ancora una via d'uscita da questo enigma, la soluzione proposta si limita alla simulazione tecnologica della realtà. L'altra soluzione consiste nel raggiungere un cambiamento nell'uomo, nell'aumentare la sua attenzione nei confronti del delicato bilanciamento del proprio ambiente, che non è soltanto una risorsa da sfruttare, ma piuttosto un complesso sistema di mondi interconnessi che condividono lo stesso spazio, e che appaiono diversi a seconda dell'occhio di chi li guarda.

Programma delle proiezioni – tre film di Andrey Tarkovsky

"La traduzione nell'arte è impossibile!" "Come si può anche solo pensare di conoscerci l'un l'altro?" "I confini dovrebbero essere aboliti" "Di quali confini stai parlando?" "Di quelli degli Stati, naturalmente!"

Queste parole rappresentano uno dei dialoghi tra il protagonista Andrey e il traduttore, nel film *Nostalgia*. Il film mette ulteriore enfasi sul passaggio tra le prime due risposte e la successiva, quando un momento di leggera tensione si crea tra i due rappresentanti della cultura italiana e russa. La sintesi è chiara, la relazione tra il mondo russo e italiano può essere compresa soltanto se il confine è rimosso. E proprio questo è il collegamento tra *Nostalgia* e *Nova Gorica* intorno al 21 dicembre 2007. Può Pixelpoint rappresentare una location ideale per comprendere quest'opera?

Nostalgia 1983

Soggetto: A. Tarkovsky and Tonino Guerra; fotografia: Giuseppe Lanci; scenografie: Andréa Crisanti; musica: Verdi, Wagner, Beethoven, Debussy. Cast: Oleg Yankovsky (Andrei Gorčakov), Domiziana Giordano (Eugenia), Erland Josephson (Domenico), Patrizia Terreno (moglie di Gorchakov), Delia Boccardo (moglie di Domenico), Milena Vukotic (dipendente pubblico). Produzione: RA1, TV-R2 and Opera Film, Rim, Sovinfilm, SZ. durata: 126 minuti.

Di certo, la nostra operazione è lontana dalla contemplazione scientifica dei significati contenuti nel film *Nostalghia*, soprattutto le relazioni tra l'opera e il suo autore – piuttosto, ne esploriamo gli aspetti strumentali, che sono la causa basilare del nostro utilizzo del lavoro di Andrej Tarkovsky nella definizione del tema *Deserto verde*. *Nostalghia* serve come strumento per illustrare l'esplorazione artistica e curatoriale del festival, sia come operazione complessiva che nei suoi progetti individuali.

La scena in cui Andrej entra nella casa di Domenico e vede la campagna russa riflessa in una pozzanghera sul terreno, la scena finale in cui una cassa russa si materializza nel mezzo di una cappella medievale (il monastero abbandonato di San Galgano), che pare essere un ibrido di interno ed esterno a causa della mancanza di un tetto – e, ad un livello più simbolico, la chiesa allagata, e infine, senza impiegare nessun artificio di ripresa, la scena nella piscina piena/vuota di Bagno Vignoni – tutte queste sequenze utilizzano il medium cinematografico per discutere il tema del conflitto e della coesistenza di almeno due mondi diversi nello stesso posto.

Quello russo e quello italiano, con i loro diversi modi di concepire l'apertura e la chiusura: ad esempio, lo spazio interno italiano è uno spazio pubblico, mentre il paesaggio russo è un mondo chiuso, privato. Il conflitto è presente in entrambi i modi di pensare, e lo spettatore può comprendere le motivazioni degli eventi presentati nel film.

L'idea di una realtà doppia e stratificata, l'aggiornamento virtuale degli ambienti differenzialmente concepiti nelle menti dei personaggi del film, possono essere guardati attraverso il "prisma etico" di *Nostalghia*, che analizza i diversi livelli individuali di realtà. Ciò che a prima vista sembra un "deserto", può apparire come qualcosa di completamente diverso se osservato da un'angolazione differente.

Gli stratagemmi linguistici di *Nostalghia* possono anche essere interpretati in maniera letterale, come la descrizione di una carrellata impossibile, di un movimento di macchina attraverso il mondo filmico che ignora le leggi fisiche della nostra stessa realtà. Qualcosa di simile può essere ritrovato nelle pratiche di "augmented reality", che utilizzano la tecnologia informatica per "accrescere" degli habitat specifici, aggiungendovi una serie di oggetti specifici.

Stalker 1979

Soggetto: Arkadi and Boris Strugatski, basato sul loro romanzo "The Roadside Picnic"; Fotografia: Aleksander Knjazinski; Scenography: A. Merkulov; Musica: Edvard Artemijev; Brani: Arsenij Tarkovsky and Fjodor Tjutčev; Cast: Aleksandr Kajdanovsky (Stalker), Anatoli Solonitsyn (scrittore), Nikolai Grinko (scienziato), Alisa Frejndlikh (moglie di Stalker), Natasha Abramova (figlia); Produzione: Mosfilm; Durata: 161 minuti.

Muovendoci indietro nel tempo, troviamo forse il più importante capolavoro di Tarkovsky, *Stalker*. *Stalker* utilizza il linguaggio cinematografico al limite estremo del medium stesso. Nel marzo di quest'anno, è uscito sul mercato il videogioco S.T.A.L.K.E.R.

- *Shadow of Chernobyl*, che ha deluso quanto meno gli appassionati del cinema di Tarkovsky, i quali si aspettavano di più. Perché? Perché *Stalker* utilizza una struttura narrativa molto simile alla celebre serie di giochi *Tomb Raider* (specialmente i primi cinque capitoli, 1996-2000). Giochi in terza persona, avventure situate in mondi virtuali, concentrati sulla progressione di Lara Croft attraverso diverse aree lungo un percorso sicuro. L'eroina digitale cerca le traiettorie corrette – per i giocatori meno esperti vi sono a disposizione i cosiddetti "walkthrough" per trovare il percorso giusto per finire il gioco – che permettono di completare un livello e passare al successivo. Lo stesso accade in *Stalker*, allo scrittore e allo scienziato nella Zona. Una scena tipica del gioco colloca il giocatore in una landa pericolosa, piena di trappole, attraverso la quale i personaggi si fanno strada nell'erba alta con l'aiuto di grossi dadi metallici legati con le bende. Se calpestarono il punto sbagliato, la Zona li attaccherebbe.

La motivazione a guardare *Stalker* per lo spettatore e i meccanismi di mantenimento e accrescimento dell'attenzione del giocatore in *Tomb Raider* sono costruiti in una modalità del tutto simile: le inquadrature della Zona sono paesaggi vividi, carichi di significati misteriosi, e la manifestazione narrativa di questi significati sono le trappole nascoste e le misteriose anomalie che obbligano la spedizione ad avvicinarsi alla stanza che stanno cercando percorrendo una traiettoria circolare; in *Tomb Raider* le brevi sequenze video e l'aprirsi di nuove aree di gioco, ottenute dopo aver combattuto duri combattimenti e salti complicati, sono le forze capaci di motivare il giocatore a completare il videogame. Una scena tipica del gioco è rappresentata da un portale che si apre con un'accecante lampo di luce, seguito da una scena di vivida computer graphic. Tornando a

Tarkovsky, notiamo che nella parte di film in cui i protagonisti si trovano nella Zona, non viene mai utilizzato il montaggio parallelo (il tipico espediente linguistico per mostrare diverse scene e azioni parallele che avvengono in spazi molteplici); lo spettatore si trova davanti ad una composizione artistica che consiste di inquadrature naturali. Infine, possiamo tracciare un parallelo tra gli infiniti dialoghi filosofici di Stalker (soprattutto nella seconda parte del film) e l'esperienza di gioco completamente "statica" dello spettatore in un videogame come Tomb Raider. Il giocatore è obbligato ad agire se vuole cambiare qualcosa, e se rimane fermo, il gioco rimarrà in immobile attesa (almeno in questo tipo di gioco). In Stalker i personaggi principali sono principalmente statici, scelgono addirittura di non entrare nella stanza – sembra che Tarkovsky li forzi in una situazione di limitazione del movimento e riflessione sul mondo e sul loro posto all'interno di esso. Questi livelli sono praticamente inesistenti nella serie Tomb Raider, ma si possono ritrovare nei progetti di molti artisti dei nuovi media che utilizzano il linguaggio della realtà virtuale come loro medium creativo.

Solaris 1972

Soggetto: A. Tarkovsky and Fridrik Gorenstein, basato sul romanzo di Stanislav Lem; Fotografia: (Scope, Sovcolor) Vadim Jusov; Scenografie: Mihail Romadin; Musica: Edvard Artemijev and J.S.Bach. Cast: Natalya Bondarchuk (Hari), Donatas Banionis (Kelvin), Jüri Järvet (Snaut), Anatoli Solonitsyn (Sartorius), Vladislav Dvorzhetsky (Berton), Nikolai Grinko (padre), Sos Sargsyan (Gibardian). Produzione: Mosfilm. Durata: 165 minuti.

Solaris è un film che parla di una superficie piatta da dipingere. Il quadro Il ritorno dei cacciatori di Pieter Bruegel il Vecchio su cui la macchina da presa effettua una panoramica, così come i movimenti lungo i paesaggi dall'inizio del film, fungono da "facciata" che si interpone nella comunicazione tra lo spettatore e la materialità persistente del medium filmico. Nel film, ad un livello meta-poetico, questa rappresenta una mediazione tra la mancanza di forma dell'oceano di Solaris, e lo scienziato che lo studia e osserva. Il film rappresenta un processo – ed è a questo livello che la psicologia del film è parzialmente giustificata – di delicato bilanciamento comunicativo, che lascia il posto prima o poi ad un'immagine che prevale, l'immagine familiare della campagna russa, che è ovviamente il centro dell'universo di Tarkovsky.

La rilevanza dei motivi di Solaris per la new media art in generale (specialmente in Slovenia) è già stata evidente con la ricomposizione di tali temi nel progetto Polar (2000) di Marko Peljhan e Carsten Nicolai, vincitore all'Ars Electronica di Linz (2001). Il pianeta Solaris in questo contesto può essere visto come un'intelligenza artificiale, che può essere compresa o come una "matrice" o secondo una prospettiva più complessa fatta di psicologia, discorsi sociali e persino religione e filosofia, come messo in luce nel nostro progetto S.O.L.A.R.I.S. Le immagini che il pianeta crea per ogni suo singolo visitatore, generate ad hoc per ognuno, possono essere considerate soltanto come "facce", dato che la loro esistenza relazionale le pone fuori dalle norme che regolano l'ordine del mondo, singolarità nelle relazioni personali di ogni utente che entra nei sistemi interattivi dei nuovi media.

Robert Černelč – film introduttivi alle proiezioni

Tre film del pittore, videoartista e regista Robert Černelč sono stati selezionati per introdurre le proiezioni, per la capacità dell'autore di costruire immagini filmiche altamente visuali "ai limiti" del linguaggio del film, così come Tarkovsky. Il cinema viene classificato da alcune posizioni teoriche come arte visiva, ma per altri esso è qualcosa di diverso. A supportare quest'ipotesi, i teorici dell'"impressione di realtà" e della "diegesi". L'era digitale del film ci pone ora di fronte ad una nuova sfida, rappresentata dal film ai confini della superficie del video.

Worms 2003

Soggetto: Robert Černelč
Cast: Ludvik Bagari, Eva Celec, Metod Gutman, Andrej Gorčan
Slovenia - UL AGRFT, 16 mm, 19 min.

Raining 2001

Soggetto: Robert Černelč
Cast: Dejan Pevčević, Tinka Kobilica Falk
Slovenia, betacam, 17 min.

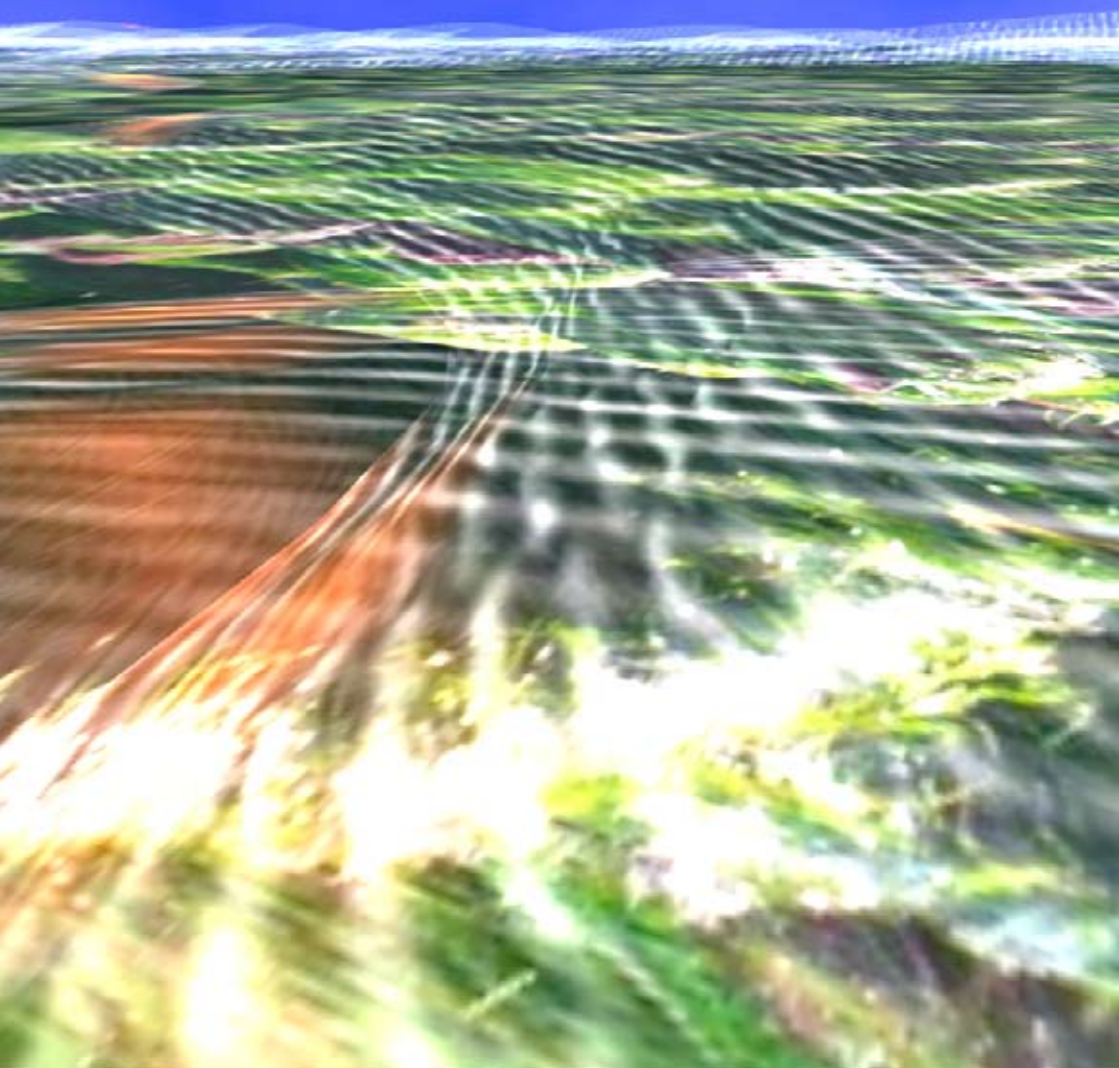
Abadon 1999

Soggetto: Robert Černelč
Cast: Simon Javornik
Slovenia, VHS, 3 min.

A proposito dei progetti

La maggior parte dei progetti presentati a Pixelpoint quest'anno coinvolge l'osservatore in un'installazione interattiva e lo posiziona in uno spazio di visione e contemplazione in cui la realtà è disgregata in uno spettro di osservazioni empiriche e teoriche. L'immagine geo-meteorologica compromessa del mondo fisico e la sua esposizione ad influenze sociopolitiche nel progetto di Erica Lincoln Liquid Prairie: A Creeping Change rappresenta il polo opposto di Everlandia di Martin Bricelj, ibrido territorio esotico ipermediato, progettato con l'ausilio delle moderne tecnologie, per mezzo di appropriazioni catalogate orientate all'utente e un sistema di stampa istantanea. Un'altra riflessione sull'impossibile onnipotenza dei dispositivi tecnologici viene dal progetto Useful (useless) machines di Blaz Erzetic. La metafora del miraggio nel deserto viene invece mostrata in Green Line di Tadej Komavec, in cui le proprietà meccaniche dell'occhio umano che si muove attraverso lo spazio sono catturate nella rappresentazione visuale stessa delle immagini, e mostrate attraverso una linea lampeggiante di diodi. Un'alternativa completamente non virtuale è data dall'installazione di Dušan Bučar, progettata specificamente per la città di Nova Gorica, dove luogo di culto religioso e casinò si combinano a formare un Videocasino che assicura all'utente la possibilità di "scacciare la sfortuna", dopo una riflessione sulle condizioni offerte dalle due diverse istituzioni. That Night del Klemen Group è una replica della caratteristica area rurale slovena attorno a Stanjel, basata sull'animazione digitale di una tragica storia. Il contesto specifico delle città gemelle di Gorizia entra anche in Beta E Project del collettivo belgradese DigitCroup, che tratterà una serie di connessioni tra le due città durante il festival utilizzando la tecnologia GPS - nella realtà fisica, il loro vagabondare a cavallo del confine di Schengen è permesso dai loro visti, e la traccia che lasciano su GoogleEarth comunicherà una serie di nuovi messaggi. In un modo simile, i documenti necessari a viaggiare nello spazio fisico sono "stratificati" in Sky and Wires di Blake Carrington, utilizzando una registrazione composita. Un sistema complesso di sorveglianza, capace di rilevare vari segnali nello spazio, genera un ambiente musicale nel progetto Sonification of You di John Callanan, mentre Hybrid - Subjects III di Tilen Žbona evidenzia l'auto-riflessività mettendo l'osservatore all'interno di un'immagine video "osservata". Similmente, Blind Spot di Joerg Auzinger colloca il visitatore della galleria in una scena de La finestra sul cortile di Hitchcock. L'utente diventa parte di un pattern mentale nell'immagine proiettata del progetto Invitation to a Twentieth Century Dinner di Vanja Mervič, in cui l'artista esplora diversi ruoli sociali. Il progetto in tre parti Technoperformance 07: Metaphoric expansions, Metamorphosis linguistics, Metaphoric representation of Srečo Dragan mette in luce una complessa immersione nel mondo della comunicazione utilizzando interfacce intelligenti e database che coinvolgono l'utente attraverso meccanismi linguistici e visivi, e lo testano a livello di decisioni di marketing ed espressione. Il progetto enfatizza l'interconnessione di tecnologia ed esperienza umana, contemplando allo stesso tempo la realtà. La tecnologia viene controllata soltanto attraverso il feedback dato dall'utente. La doppia realtà presentata da questa edizione di Pixelpoint è costruita da Narvika Bovcon e Aleš Vaupotič come un ambiente desertico interattivo e virtuale, in cui sono presentati tutti i progetti selezionati.

Projekti
Projects
Progetti



Tehnopermans 07

Technoperformance 07

Technoperformance 07

Intermedijska instalacija – fotografije, video projekcije, zvočne interpretacije

Projekt ima status novomedijskega happeninga, sestavljenega iz treh projektov, ki vsi po vrsti raziskujejo specifično vidnega režima, v katerem se določajo odnosi med tistimi, ki gledajo / umetnik, gledalec, računalniški vmesnik / in podobami ali besedami ter izjavljanjem.

V projektu »METAFORICNE RAZŠIRITVE« je gledalec dekodiral zgodbo treh tapiserij skozi vizualno verbalno komunikacijo in situ v razstavnem prostoru Pokrajinskega muzeja Ptuj v okviru mednarodnega projekta CROSSOVER 05. S postopkom digitalnega vida kamera ujame gledalca ob pogledu na tapiserije, ki po protokolu mora izbrati dva izreza dogajanja / viewing frames / in ju poimenovati, medtem ko digitalna kamera samodejno zabeleži njegovo izjavljanje in ga zapiše v podatkovno zbirko, slišanih v kasnejših predstavitvah tega projekta.

Drugi del celote predstavlja »METAMORFOZA LINGVISTIKA« kot projekt Net-Based Art, v katerega udeleženec vstopa - enkrat v podatkovno bazo slovenskega jezika in drugič v angleški jezik na svetovnem spletu. Z izbranimi ključnimi opozicijskimi besedami in slovnico kot inventarjem simbolnih enot se udeleženec na sebi lasten način jezikovno izrazi. V

Inter-media installation – photographs, video projections, audio interpretations

The project is a type of new-media happening consisting of three projects, which explore the specifics of the visual regime where relations are defined between the onlookers / the artist, the viewer, the computer interface / and images or words and expressions.

In the project "METAPHORIC EXPANSIONS" the viewer decodes the story from three tapestries through in situ visual and verbal communication taking place in the showroom of the Ptuj Regional Museum during the international project CROSSOVER 05. Via the "digital sight" procedure, the camera catches the viewer looking at the tapestries. Protocol requires him to choose two viewing frames and assign a name to them, while the digital camera automatically records his statements and documents them in the database, to be heard at later stages of the project.

The second segment is the "METAMORPHOSIS-LINGUISTICS", which is a Net-Based Art project into which the participant enters - the first time he enters the database of Slovenian language and the second time he enters the database of the English language on the world-wide web. Two selected opposite keywords and the grammar serving as an

Installazione inter-media – fotografie, proiezioni video, interpretazioni audio

Il progetto è una specie di new media happening composto da tre progetti, che esplorano le peculiarità del regime visivo in cui le relazioni sono determinate tra gli osservatori / l'artista, lo spettatore, l'interfaccia del computer / e le immagini o le parole e le espressioni.

Nel progetto "METAPHORIC EXPANSIONS" lo spettatore, servendosi di tre tappezzerie e con l'aiuto della comunicazione visuale e verbale in situ, decodifica una storia. Il tutto avviene nella sala di esposizione del Ptuj Regional Museum e fa parte del progetto internazionale CROSSOVER 05. Tramite la procedura "digital sight", la telecamera riprende lo spettatore che guarda le tappezzerie. Secondo le regole l'osservatore sceglie due riquadri e dà loro un nome, mentre la fotocamera digitale riprende automaticamente le sue affermazioni e le archivia in un database, per essere ascoltate in seguito, nelle fasi successive del progetto.

La seconda parte è la "METAMORPHOSIS-LINGUISTICS", un progetto Net-Based Art nel quale il partecipante entra la prima volta nel database di lingua slovena e la volta successiva in quello di lingua inglese sul world wide web. Le due parole chiave opposte selezionate e la

tem procesu upodabljanja / imagery / in uprizarjanja sheme podobe / image-schema / kot predkonceptualnega vzorca človek ureja fizično in mentalno izkušnjo zavedanja sebe znotraj psihološkega, sociološkega in kulturnega konteksta sporazumevanja.

»METAFORICNE PRESLIKAVE« kot tretji del celotne instalacije se nanaša na sliko Sejalec Ivana Groharja, ki je razstavljena v Stalni zbirki Narodne galerije v Ljubljani. Slika z izumljenimi vmesniki nagovori gledalca v ogled para polaritetnih čistih barvnih potez na sliki, ki ju mora ta zmešani preslikati v jezikovno poimenovanje. Med opazovalcem in opazovano sliko se dogodi relacija konstruirane podobe / construal relationship / kot prostor sporazumevanja, oblikovan

inventory of symbolic units, allow the participant to express himself in a unique manner. Through this process of creating imagery and the image-schema as pre-conceptual patterns, man arranges the material and mental experience of self-perception within the psychologic, sociologic and cultural context of communication.

"METAPHORIC FACSIMILES", the third segment of the installation, refers to the painting "The Sower" by Ivan Grohar, displayed in the Permanent Collection of the National Gallery in Ljubljana. Through artificial interfaces the painting convinces the viewer to look into a couple of polarized pure color strokes in the painting, which he must then blend and verbal-

grammatica che servono come inventario di unità simboliche, permettono al partecipante di esprimersi in maniera univoca. Attraverso questo processo di creazione delle immagini, e mediante l'immagine-schema, entrambi come pattern pre-concettuali, l'individuo riesce a far combinare l'esperienza materiale con quella cerebrale di percezione personale all'interno di un contesto psicologico, sociale e culturale di comunicazione.

La terza fase dell'installazione, il "METAPHORIC FACSIMILES", fa riferimento al dipinto The Sower di Ivan Grohar, esposto alla mostra permanente della Galleria Nazionale di Lubiana. Il dipinto, attraverso interfacce artificiali, induce lo spettatore a fo-

Izberi kaj hočeš opisati: KONFLIKT ali RAZREŠITEV.



KONFLIKT

RAZREŠITEV



kot proces, najprej na fizični vidni izkušnji in nato preko čustvenega aparata kot predelovanje, shranjevanje ter posredovanje informacije drugim skozi govorno poimenovanje.

P r o j e k t a Metaforične razširitve in Metaforične preslikave raziskujeta odnose med mentalnim in čustvenim izkustvom in problematizirata ogledovanje zgodovinskih umetniških del v statičnem enovitem pogledu muzeja, ki ga s tehnoperfoirmativnimi instalacijami spreminjata v sekvenčni – dinamični socializacijski prostor, organiziranega kot strukturne mreže.

TEHNOPERFORMANS 07, medijska instalacija, vključuje tako muzeološki kontekst kot umetniško kodirane strani

ize. A construal relationship between the viewer and the painting develops, creating a platform for communication designed as a process, initially based on the material visual experience and subsequently processed through the emotional apparatus, stored and communicated to others through verbalization.

The project **Metaphoric Expansions** and **Metaphoric Facsimiles** explore the relationships between the mental and emotional experience and focus on the issue of viewing historical artworks through a static and uniform viewpoint of the museum. The projects then use **techno-performance** installations to transform it into a sequential and dynamic social environment organized in the form of

calizzare la sua attenzione su due colori puri separati nel dipinto, che lui deve poi fondere ed esprimere verbalmente.

In questo modo tra l'osservatore e il dipinto nasce una relazione aperta a molte interpretazioni, creando una base per la comunicazione concepita come un processo, prima basato sull'esperienza visiva materiale, poi sottoposto all'apparato emotivo, immagazzinato e comunicato esteriormente con le parole.

I progetti **Metaphoric Expansions** e **Metaphoric Facsimiles** hanno come obiettivo quello di esplorare le relazioni tra l'esperienza mentale e quella emotiva e focalizzano la loro attenzione sul problema della fruizione di opere

Metamorphosis of language

loses aconites let the es and sob man first house
 buys god those and be with softly d of thinks born
 prince true tried deeply good could lost take i this were
 a we sonnets tug loss learning i shouted realised father and
 wallis sh fear blessed of had little its a me in
 without guil and and too another not my her display
 will see smile Id enchanted more did reason out do
 thinks is last he but happy of and young you water
 of does denmarks help madly for dancing you the woman be
 shall and eaten the their new of well me into
 the call if player below s calling i of i
 afraid they really is ros feeling but one was that was

Opposition: **love** Position: **hate** Retrieve End Sentence

Your sentence

falling softly glass people

+ bibliography
 << back

na spletu, se realizira skozi konceptualizacijo, procesualnost in interaktivnost ter subvertira dialog med tehnoumetnostjo in sodobno družbo ter, končno, izvaja kritiko vodilnih komunikacijskih paradigem.

Sodelavci pri projektu: dr. Borut Bagatelj, Matic Standeker, Damjan Kužnar, Nenad Panič, Studenti FRI-Laboratorij za računalniški vid.

structural networks.

TECHNOPERFORMANCE 07, a media installation, includes both the museological context and the artistically coded websites, it materializes through conceptualization, processability and interactivity, and it subverts the dialogue between techno-art and the modern society, voicing a critical view on major communication paradigms.

Participants in the project: Borut Bagatelj, PhD, Matic Standeker, Damjan Kužnar, Nenad Panič, Students of the Faculty of Computer and Information Science at the University of Ljubljana – Computer Vision Laboratory.

d'arte storiche da un punto di vista statico e indifferenziato del museo.

I progetti poi fanno uso di installazioni technoperformance per trasformare il museo statico in un successivo ambiente socialmente dinamico, organizzato in forma di sistemi strutturali.

TECHNOPERFORMANCE 07, un'installazione mediatica che comprende sia il contesto museologico che i siti web artisticamente codificati, si materializza tramite la concettualizzazione, la processualità e l'interattività, e stravolge il dialogo tra techno-art e società moderna, dando voce ad una visione critica sui maggiori paradigmi della comunicazione.

A questo progetto hanno collaborato: Borut Bagatelj, dottorando, Matic Standeker, Damjan Kužnar, Nenad Panič, gli studenti della Facoltà di Computer e Scienze dell'Informazione dell'Università di Lubiana – Computer Vision Laboratory.



POTRDI



Slepa pega: opazovanje opazovalca

Blind Spot: the observation of the observer

Blind Spot: osservazione di un osservatore

Interaktivna videoinstalacija

Instalacija je sestavljena iz dveh video projekcij kadrov iz Hitchcockovega filma »Dvoriščno okno«. Filmski sekvenci sta razpolovljeni in se v neskončni zanki predvajata ena nasproti druge na različnih koncih sobe.

Prva projekcija kaže opazovalca, ko kamera gleda ven skozi odprto okno. Nasprotna projekcija prikazuje okno, neposredni pogled na opazovalca na nasprotni projekciji. Opazovalec in objekt opazovanja sta si postavljena nasproti.

Video kamere, ki so nameščene znotraj razstavnega prostora, snemajo obiskovalca in te žive video posnetke vključujejo v projekciji, tako da se gledalec sam znajde znotraj video projekcije.

Gledalec vidi svoj odsev v objektivu kamere, kar pomeni, da ga kamera opazuje v prostoru, ki leži med projekcijama. Gledalec se nato znova zagleda v sobi, ki leži za oknom na nasprotni strani.

Polkna na obeh video projekcijah ustvarjajo še eno raven, saj v steklih vidimo odsev prostora med obema projekcijama, razstavno dvorano, kar instalaciji da novo dimenzijo.

... ne vidimo, da ne vidimo ...

... okolje, ki ga zanašavamo, ustvarjamo sami

... objektivnost je zmotno prepričanje, da opažanje obstaja tudi brez opazovalca ...

Interactive video installation

The installation consists of two video projections showing shots from Alfred Hitchcock's movie Rear Window. The film sequences are split up, facing each other in endless loops at each end of the room.

One projection shows the observer with a camera angled out the open window. The opposing projection displays a window, the direct view of the observer in the opposite projection. The subject and object of observation face each other.

Video cameras within the exhibition space film the visitor and feed these live video streams into the two movie sequences being projected, so that the viewer becomes part of the video projection.

One sees one's very own reflection in the lens of the camera, meaning that the camera is observing the viewer in the space between projections. The visitor then sees him or herself again, in the room behind the window on the opposite side.

The shutters in both videos create yet another level, their glass panes reflecting the space between the projections, the exhibition room, and augmenting the medial dimension with another point of view.

...We don't see that we are not seeing...

...the environment

Installazione video interattiva

L'installazione è formata da due proiezioni video che trasmettono frammenti di un film di Alfred Hitchcock, "La finestra sul cortile". Il film è diviso in due sequenze, proiettate su schermi contrapposti, che si fronteggiano in un loop senza fine.

Una proiezione mostra l'osservatore con la macchina fotografica orientata verso l'esterno della finestra aperta. L'altra proiezione invece mostra una finestra, quello che l'osservatore vede direttamente dalla direzione opposta. Il soggetto e l'oggetto dell'osservazione sono rivolti uno verso l'altro.

Le telecamere all'interno dello spazio espositivo riprendono lo spettatore e alimentano questi flussi di video nelle due sequenze proiettate, in modo che lo spettatore diventi parte della proiezione stessa del video.

Lo spettatore vede perciò il suo stesso riflesso nell'obiettivo della telecamera, il che significa che la telecamera sta osservando lo spettatore nello spazio tra le due proiezioni. Egli può così vedere se stesso o un altro spettatore, in uno spazio dietro la finestra dalla parte opposta.

Le imposte in entrambi i video creano ancora un altro livello, i vetri riflettono lo spazio tra le due proiezioni, lo spazio espositivo, accrescono la

Heinz von Förster

as we perceive it is our own
creation...

...objectivity is the
illusion that observations
can be made without an ob-
server...

dimensione mediale con un
altro punto di vista.

...Noi non vediamo
che non stiamo vedendo...

...la nostra per-
cezione dell'ambiente è una
nostra creazione...

...l'obiettività è
un'illusione che si ha pen-
sando che le osservazioni
possano essere fatte senza
un osservatore...



Sonifikacija tebe

Sonification of You

Sonificazione di te

Interaktivnost je postala ambient. Zaredi povečevanja omrežij in zmanjševanja naprav za sprejemanje in oddajanje posamezniki niso več izolirani. Različne naprave za komuniciranje, ki jih vedno nosimo s seboj, neprestano sprejemajo in oddajajo informacije. Neprestani tok podatkov je neviden in večini ljudem nepoznan. Današnje prenosne naprave lahko vidimo kot podaljške človeškega telesa, ki ustvarjajo vseprisotno medsebojno povezanost omrežij, ki ji ni mogoče ubežati.

Delo »Sonifikacija tebe« poskuša ta tok podatkov »prikazati« uporabnikom aktivnih naprav. Naša oprema na določenem območju pasivno spremlja različne frekvence radijskega spektra, ki jih uporabljajo mobilni telefoni, omrežja Bluetooth in WiFi, ter druge mobilne naprave. Podatkom so bili dodeljeni zvoki, ki predstavljajo aktivnost, oddaljenost in moč signalov.

Delo temelji na tehnologiji za kontrolno spremljanje velikih računalniških omrežij, rezultat pa je »zvočna podlaga« v sobi, ki jo ustvarjajo prisotni in njihove naprave.

Nevidno tako postane slišno in s tem tudi vidno. Tako se posamezniki začno zavedati nenehne omrežne povezljivosti, ki jih spremlja.

Instalacija »Sonifikacija tebe« je prej gostovala v naslednjih mestih: TakeAway, Science Muse-

Interactivity has become ambient. Individual people are no longer isolated resulting from the scaling up of networks and the scaling down of the apparatus for transmission and reception. Various communication devices always carried are continuously emitting and receiving information. This continuous data flow is both invisible and often, by the majority of people, unknown. Today's hand-held devices can be seen as extensions of the human body that allow ubiquitous, inescapable network interconnectivity.

The 'Sonification of You' aims to make this data flow 'visible' to those people carrying the active devices. Our equipment will passively scan the various radio spectrum frequencies used by mobile phone devices, Bluetooth, WiFi networks, and others used by mobile devices, within a given space. The data information then represented by assigned audio sounds that will indicate activity, distance, and strength of signals.

Drawing on methods for monitoring large computer networks, the result is to create a background 'sound' for a room that is representational of the people, and their devices, present.

The invisible become audible and therefore visible. Allowing individuals to become aware of their constant connectivity.

L'interattività è diventata ambiente. Le persone fisiche non sono più isolate, dato il graduale aumento della presenza del network e la graduale riduzione degli impianti per la trasmissione e la ricezione. I vari dispositivi di comunicazione mobile emettono e ricevono continuamente informazioni. Questo continuo flusso di dati è invisibile e spesso anche sconosciuto dalla maggior parte delle persone. I dispositivi portatili odierni possono essere visti come prolungamenti del corpo umano che permettono un'onnipresente e inevitabile interconnettività di network.

L'obiettivo di 'Sonification of You' è quello di rendere questo flusso di dati 'visibile' a coloro che possiedono dei dispositivi attivi. Questo apparecchio visualizzerà passivamente le varie frequenze dello spettro radio impiegate dai dispositivi di telefoni cellulari, Bluetooth, WiFi network, e da altri dispositivi mobili impiegati all'interno di uno spazio delimitato. I dati saranno rappresentati da suoni che indicheranno l'attività, la distanza e la potenza dei segnali.

Ricorrendo ai metodi per il monitoraggio di ampi network di computer, il risultato è quello di creare un 'suono' di sottofondo per uno spazio figurativo di persone, e dei loro dispositivi, il presente.

L'invisibile diventa intelligibile e perciò visibile, permettendo

um, London; Radio Tower Xchange, Riga; NOMUSIC Festival X; Trampoline, biennale nove tehnološke umetnosti, Nottingham; SightSonic, Yorški mednarodni festival digitalne umetnosti; Festival Paraflows 06, Dunaj; FRAMED kot del festivala Node.London; oddaja na radiu Resonance fm, London; in kot del Rhizome ArtBase.

Martin John Callanan je evropski umetnik, ki raziskuje koncept v globalno povezanem svetu. Pri svojem delu ga zanimajo informacije, podatki in znanje.

Michael Rogers je doktorski študent, ki deluje v raziskovalni skupini za omrežja na univerzi University College London; zanimajo ga komunikacije, ki so odporne na cenzuro.

Sonification of You has been previously active at: TakeAway, Science Museum, London; Radio Tower Xchange, Riga; NOMUSIC Festival X; Trampoline Biennial Festival for New Technology Art, Nottingham; SightSonic, York International Digital Arts Festival; Paraflows 06 Festival, Vienna; FRAMED as part of Node.London festival; broadcast on Resonance fm, London; and included in Rhizome ArtBase.

Martin John Callanan is a European artist exploring notions of citizenship within the globally connected world. Concerns include information, data, and knowledge.

Michael Rogers is a PhD student working in the networks research group at University College London; looking at censorship-resistant communication.

così all'individuo di essere consapevole della propria costante connettività.

Sonification of You è stato già attivo durante: TakeAway, Science Museum, Londra; Radio Tower Xchange, Riga; NONMUSIC Festival X; Trampoline Biennial Festival for New Technology Art, Nottingham; SightSonic, York International Digital Arts Festival; Paraflows 06 Festival, Vienna; FRAMED as part of Node. London festival; broadcast on Resonance fm, Londra; e incluso in Rhizome ArtBase.

Martin John Callanan è un artista europeo che esplora le diverse nozioni di cittadinanza all'interno di un mondo connesso globalmente. La sua ricerca comprende le informazioni, i dati e la conoscenza.

Martin Rogers è dottorando e lavora nel gruppo di ricerca sui network alla University College London; i suoi studi sono concentrati sulla comunicazione non censurata.



Nebo in žice: Doma in brez doma Sky and Wires: At Home and Homeless Cielo e fili: A casa e senz'atetto

Nebo in žice: Doma, a hkrati brez doma je odziv na sodobno življenje, kjer na kraje ne gledamo kot na cilj ampak kot na vmesne točke, skozi katere potujemo naprej po svoji poti. Dve popotovanji predstavljata podobe iz New Yorka, San Francisca, San Diego, Arizone, Indiane, Louisville in Las Vegasa, nato pa se razkrojijo v ritmu ponavljajočega se zvoka in slik. Agresivni vzorec, tok slik in zvoka stopi v ospredje, medtem ko se pomen posameznih prizorov in sporočil zamegli.

Sky and Wires: At Home and Homeless is a response to a contemporary life of engaging with places not as a space to be, but as a space to chart a trajectory through. In two movements, still imagery from locations in New York, San Francisco, San Diego, Arizona, Indiana, Louisville, Austin, and Las Vegas is introduced and then destroyed in a hyper-rhythm of image and always-progressing serial sound. The aggressive pattern and flow of image and sound become predominant, as the importance of individual scenes and notes is blurred.

Sky and Wires: At Home and Homeless nasce come reazione alla vita contemporanea che concepisce i luoghi non come uno spazio fine a se stesso, ma come uno spazio su cui tracciare una traiettoria. Attraverso due movimenti, vengono introdotte immagini statiche di posti che si trovano a New York, San Francisco, San Diego, Arizona, Indiana, Louisville, Austin e Las Vegas e poi successivamente distrutte in un ritmo iperbolico di immagini e in un suono seriale in velocità progressiva. Il tema aggressivo, lo scorrimento delle immagini e il suono divengono predominanti, mentre l'importanza delle singole scene e dei toni diventa sfocata.



Projekt BETA E

The BETA E project

Progetto BETA E

Projekt BETA E je dogodek, sestavljen iz niza dejanj, od orisovanja znakov s premikanjem po teritoriju s pomočjo oddajnikov sistema za globalno pozicioniranje (GPS) in označevanjem teh znakov na zemljevid Google Earth od ustvarjanja podatkovne zbirke.

Če potegnemo črto med točkami potovanja po določenem območju znotraj določenega časovnega okvirja, se prikažejo različne oblike. Nastale oblike so tako prikaz različnih zamisli, pojmov in konceptov, ki jih vidimo kot znake. Pomen takšne »georisbe« je pogojen le z geografskimi, socialnimi in političnimi značilnostmi območja, znotraj katerega nastajajo te risbe.

Risba ali znak, ki ju umetnica ustvari s svojim gibanjem, je informacija, ki jo je zabeležila naprava GPS in ki je bila nato najprej prenesena v računalnik in nato na zemljevid Google Earth. Lik, ki ga ustvari prepotovana pot informacijskega medija, predstavlja premik skozi programsko opremo, kjer pride do zamenjave načina za beleženje tovrstnih informacij. Različne vrste zapisovanja podatkov (odvisno od same programske opreme) predstavljajo material, ki odpira še en način vizualizacije informacij.

Ta projekt predstavlja priložnost in strategijo za prikazovanje kompleksnih informacij s preprostimi elementi, namreč s pomočjo informacij, ki jih umetnica generira z gibanjem skozi

The "BETA E" Project is an event which consists of series of actions, ranging from delineating the signs by moving along the selected territory by means of the Global Positioning System (GPS) transmitters and placing these signs on Google Earth to the formation of the database.

Various shapes are created on the basis of the covered trajectory by moving through the determined area in the determined time interval. The shapes which are being formed are the representation of various ideas, notions and conceptions conceptualized and represented by certain signs. The meaning of the geo-drawing is conditioned only by geographical, social and political characteristics of the area along which these drawings are being created.

A drawing or sign, made by the artist's motion, represents the information which is recorded by the GPS device, then it is transmitted to the computer, and subsequently placed on Google Earth. The covered path of information-media shape represents the motion through certain software where the means of recording such a piece of information is being changed. Various types of recording (depending on the software itself) are the material which enables one more aspect of representing the visual-information forms.

This project rep-

Il "BETA E" Project è un evento che consiste in una serie di azioni che vanno dal tracciamento di segni muovendosi lungo il territorio selezionato mediante GPS (Global Positioning System), al collocamento di questi segni su Google Earth, fino alla costituzione di un database.

Figure diverse vengono create sulla base della traiettoria coperta muovendosi attraverso una determinata area in un intervallo di tempo ben definito. Le figure che vengono create sono la rappresentazione di numerose idee, nozioni e concetti organizzati e rappresentati da segni stabiliti. Il significato del "geo-disegno" è condizionato solo da caratteristiche geografiche, sociali e politiche dell'area lungo la quale questi disegni vengono creati.

Un disegno o un segno, fatto con il movimento dell'artista, diviene informazione registrata dal dispositivo GPS, poi trasmessa al computer e in seguito immessa su Google Earth. Il percorso coperto dalla figura rappresenta il movimento attraverso il software, in cui l'informazione registrata viene modificata. I vari tipi di registrazione (che dipendono dagli stessi software) sono il materiale che rende possibile un ulteriore aspetto di rappresentazione delle forme e delle informazioni visive.

Questo progetto rappresenta l'opportunità e

prostor. Algoritem, ki ga za ta projekt uporablja skupina DigitGroup, je način prikazovanja informacij.

Risanje poti skupine DigitGroup skupaj z digitalnim dokumentarnim gradivom (avdio, video in foto) ustvarja podatkovno zbirko, ki potrjuje prisotnost umetnice v določenem kraju ter njihov odziv na ta kraj.

Celotna podatkovna zbirka bo na voljo na spletnem mestu skupine DigitGroup.

resents the opportunity of and the strategy for displaying the complex message by means of simple elements, namely by using the information generated by the artists' motion. The algorithm which is used by DigitGroup within this project is the way of information representation.

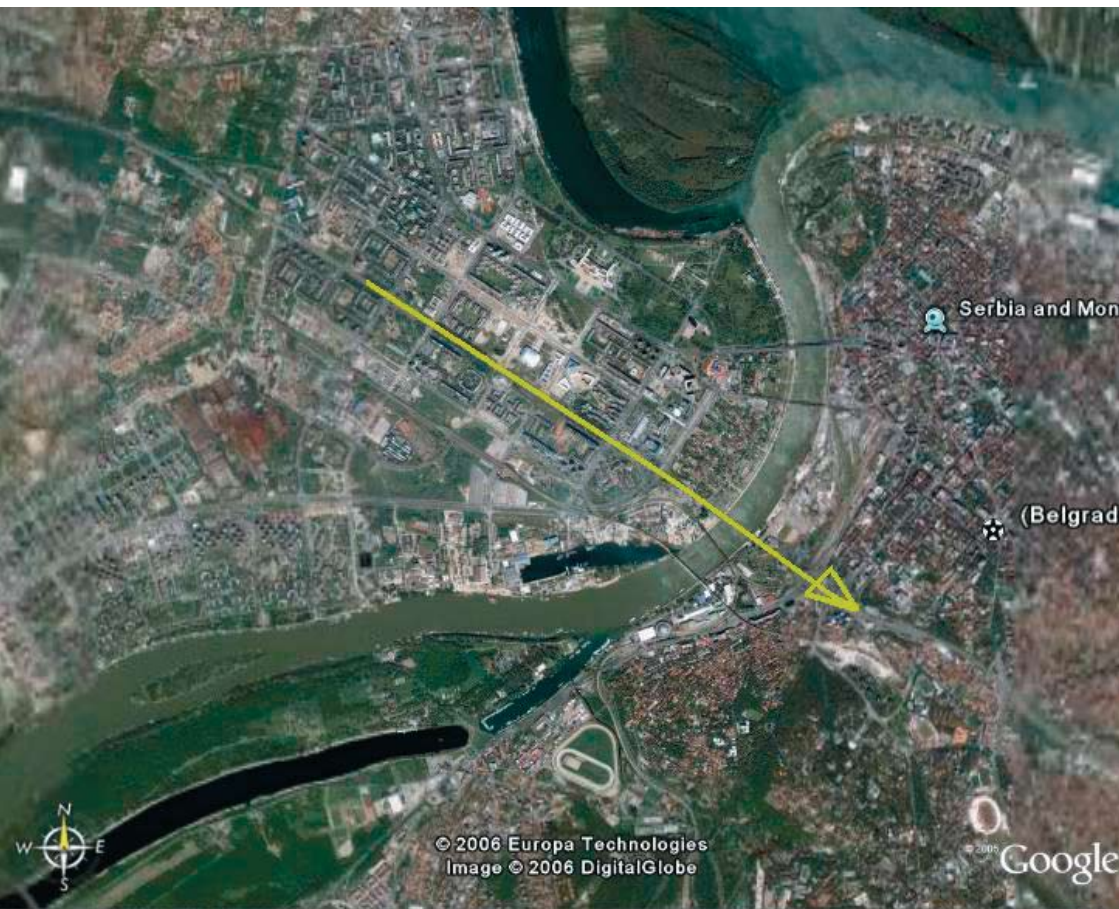
The mapping of the location and DigitGroup's motion together with digital documentation (audio, video and photo) represents the database which confirms the artists' presence in the specific area and their reaction to that area.

The complete database will be available on the Web site of the DigitGroup.

la strategia per la trasmissione di un messaggio complesso usando elementi semplici, cioè usando le informazioni create dal gesto dell'artista. L'algoritmo usato dal DigitGroup all'interno del progetto è il modo di rappresentare le informazioni.

Il rilevamento della posizione e del movimento del DigitGroup assieme alla documentazione digitale (audio, video e foto) rappresenta il database che conferma la presenza dell'artista in un'area specifica e la sua reazione a quell'area.

Il database completo sarà disponibile sul sito web di DigitGroup.



Tekoča prerija: Grozeča sprememba

Liquid Prairie: Creeping Change

La prateria liquida: Cambiamento minaccioso

Tekoča prerija: Grozeča sprememba je novomedijška instalacija, ki prikazuje ciklično pomladansko taljenje zamrznjene poplavne struge v centralni Kanadi. Skozi dvanajsturno časovno periodo računalniški program zmeša šestinštirideset slik piko za piko - snežni zameti se z vetrovom počasi umikajo travnati preriji.

Od februarja do maja 2007 sem prehodila 46 km dolgo razdaljo poplavne struge, ki je bila izkopana z namenom, da preusmeri vodo od mojega domačega kraja in ga obvaruje pred poplavo. Svojo pot sem razdelila na 9 pohodov, pri čemer sem po vsakem kilometru prehojene poti posnela fotografijo – to je v povprečju pomenilo 5 kilometrov na pohod, od katerih je vsak trajal približno 2 uri. Te podatke (čas, razdalja, temperatura in faktor ohladitve zaradi vetra) sem uporabila pri oblikovanju strukture zaporedja, ki jo uporablja računalniški program.

Računalniški program je bil napisan za točno določen računalnik. Skupaj ustvarjata mikro-okolje, znotraj katerega se odvija scenarij nenadzorovanega razvoja. Ta program deluje neprekinjeno z 12-urnim ciklom, računalnik pa se v času festivala ne bo ugašal. Ker računalnik deluje noč in dan, bo postopoma prihajalo do napak pri določanju zaporedja, utečeni vzorci se bodo zamaknili in računalnikov sistem bo postal nestabilen, zato se

Liquid Prairie: Creeping Change is a new media installation documenting the cyclical nature of the spring melt along a frozen floodway in central Canada. Over a twelve hour period a software program mixes forty-six images pixel by pixel, showing wind swept snowdrifts slowly giving way to a grass prairie.

Between February and May 2007 I walked 46 km along a floodway channel built to divert flood waters away from the city I live in. I broke the journey into 9 walks taking one photograph for every kilometre walked. I averaged 5 km per walk and a time of roughly 2 hours each. I used this data; time, distance, temperature, and wind-chill, to create the sequencing structure of the software program.

The software has been written to run on a specific computer, together the software and the computer make a virtual micro-environment which plays a scenario of unchecked progress. The software runs continually on a 12 hour cycle and the computer does not shut down for the length of the festival. As the computer runs day and night sequencing errors begin to emerge, established patterns become corrupted and the computer's system becomes unstable the result is the images begin to be shown out of order and the melt cycle from winter to spring is corrupted. This mechanism of simulation is modelled after scientific

Liquid Prairie: Creeping Change è un'installazione che documenta la natura ciclica del disgelo primaverile lungo un canale ghiacciato nel Canada centrale. Durante un periodo di dodici ore, un programma mescola quarantasei immagini, pixel per pixel, mostrando il vento che soffia via i mucchi di neve, facendo lentamente posto ad un verde prato.

Tra febbraio e maggio 2007 ho camminato per 46Km lungo un canale di..... costruito per deviare le acque in piena dalla città in cui vivo. Ho spezzato il percorso in 9 parti, scattando una fotografia ad ogni chilometro, camminando mediamente 5Km per ogni parte e per circa 2 ore. Ho utilizzato questi dati: tempo, distanza, temperatura e temperatura del vento, per creare la struttura sequenziale del programma.

Il software è stato scritto per girare su uno specifico computer; assieme hardware e software costituiscono un micro-ambiente virtuale che simula uno scenario in avanzamento incontrollato. Il software lavora ininterrottamente in un ciclo di 12 ore, e il computer non viene mai spento durante il festival. Dato che il computer processa i dati giorno e notte, iniziano ad emergere errori nelle sequenze, i pattern costituiti si corrompono e il sistema diventa instabile. Il risultato è un'immagine che inizia ad essere mostrata senza rispettare l'ordine corretto,

bodo slike sčasoma prikazovale v napačnem vrstnem redu, cikel spomladanske talitve bo postal nepravilen. Ta simulacijski mehanizem temelji na znanstvenih scenarijih o spreminjanju podnebja zaradi posledic nebrzdanega človeškega industrijskega napredka.

climate change scenarios where the effects of unchecked human industrial progress compound upon itself disrupting the predictability of the changing seasons.

e dunque il ciclo di scioglimento tra inverno e primavera si corrompe. Questo meccanismo simulativo è modellato secondo scenari scientifici di mutazione del clima, dove gli effetti del progresso industriale incontrollato aumentano facendo venir meno la predittibilità del cambiamento delle stagioni.



Everlandia: navidezna turistična agencija

Everlandia: virtual travel agency

Everlandia: agenzia viaggi virtuale

Potovanje v neznano

Projekt Everlandia je skupinski podvig, namenjen raziskovanju zasebnega sveta naše domišljije in izražanju le-te v obliki oprijemljivih, slikovnih podob. Zbirka sestavljenih podob ustvarja javno dostopen virtualen svet, ki odseva zasebne domišljijske svetove ustvarjalcev in nas privablja k raziskovanju naše lastne domišljije, k ustvarjanju Everlandie. Pričakovan rezultat projekta Everlandia je oblikovanje vsesplošnega virtualnega sveta, ki bo omogočal bežen vpogled v vsoto fantazij sodelujočega občinstva.

Naša domišljija, ta težko definirana, zaseben, mentalen prostor, je naseljena z neštetiimi podobami, ki jih ustvarjamo znotraj nas samih ter podobami, ki jih absorbiramo iz zunanjega sveta. Pomešane generirajo naše fantazije, sanje in želje, skrite pred drugimi in včasih skrite celo pred nami samimi. Projekt Everlandia nas povabi k raziskovanju zasebnega sveta in nam ponudi serijo orodij, s pomočjo katerih mu damo javni izraz. Povedano bolj natančno, s pomočjo Everlandie pozornost osredotočimo na tisti del naše fantazije, ki hrepeni po primarnih deželah pokrajin in narave, ki so daleč od našega vsakodnevnega civiliziranega sveta. Toda kako natančno naj bi tak svet izgledal? Ali so naše intimne fantazije resnično unikatne ali si delijo podobnosti s fantazijami drugih ljudi?

Travel into the unknown

Everlandia is a journey of a special/personal kind. It playfully confronts an individual with his/her fantasies, needs and desires. It challenges the imagination to pick and compose from those landscapes, plants and animals, which most accurately express the image of the individual's dreamland. His/her Everlandia. The invented land remains the property of its creator and is saved on the web page www.everlandia.net. The visitor will be able to send it from the gallery as a postcard and of course keep it in his/her heart.

Everlandia is a multimedia project by Martin Bricelj, which through interactive exploration, reflection and discovery creates an inquiry into desire patterns. In the context of the evolution of reality, it re-examines the relationship between man, technology and the unknown. Everlandia is a journey into the unknown.

A friendly agent in a gallery, transformed into an Everlandia agency will hand visitors an interesting questionnaire (made for inquiry purposes) and present them with other agency offers. It will be possible to visit Everlandia one day! The research phase and the phase of gathering image suggestions will be followed by a new adventure. The project Everlandia will again invite and challenge, namely the experience in a dream

Viaggiare nell'ignoto

Everlandia è un tipo di viaggio molto speciale/personale. Fa confrontare in modo giocoso un individuo e le sue fantasie, i bisogni e i desideri. Sfida l'immaginazione a comporre da quei paesaggi, piante e animali, ciò che più accuratamente esprime l'immagine del paese dei sogni di un individuo. La sua Everlandia. Il paese inventato rimane proprietà del suo creatore e viene salvato sulla pagina web HYPERLINK "<http://www.everlandia.net/>". Lo spettatore potrà spedirlo dalla galleria sotto forma di cartolina e, naturalmente, conservarlo nel suo cuore.

Everlandia è un progetto multimediale di Martin Bricelj, che attraverso l'esplorazione interattiva, la riflessione e la scoperta indaga i modelli di desiderio umano. Nel contesto dell'evoluzione della realtà, il progetto riesamina la relazione tra l'uomo, la tecnologia e l'ignoto. Everlandia è un viaggio nell'ignoto.

Un agente gentile in una galleria, trasformata in agenzia di Everlandia, consegnerà agli spettatori un interessante questionario (fatto per propositi di inchiesta) e promuoverà le altre offerte dell'agenzia. Un giorno sarà possibile visitare Everlandia! La fase di ricerca e la fase della raccolta di consigli sulle immagini verrà seguita da

Projekt Everlandia se začne z usmerjanjem pozornosti k možnosti, da ima vsakdo med nami v svoji domišljiji skrite fantazijske svetove. To naredi s predstavitvijo prostora, ki ne leži v naši domišljiji, a vendar morda uteleša njeno fantazijo. Z različnimi manipulacijami neposredne fizične okolice nas povabi k premisleku o tem, da nekeje, nekako, Everlandia resnično obstaja: podobe Everlandie na plakatih; turistična agencija, ki ponuja izlete v Everlandio; ureditev dvorane, ki naj izgleda kot možen del Everlandie; ter celo spominki in razglednice iz Everlandie.

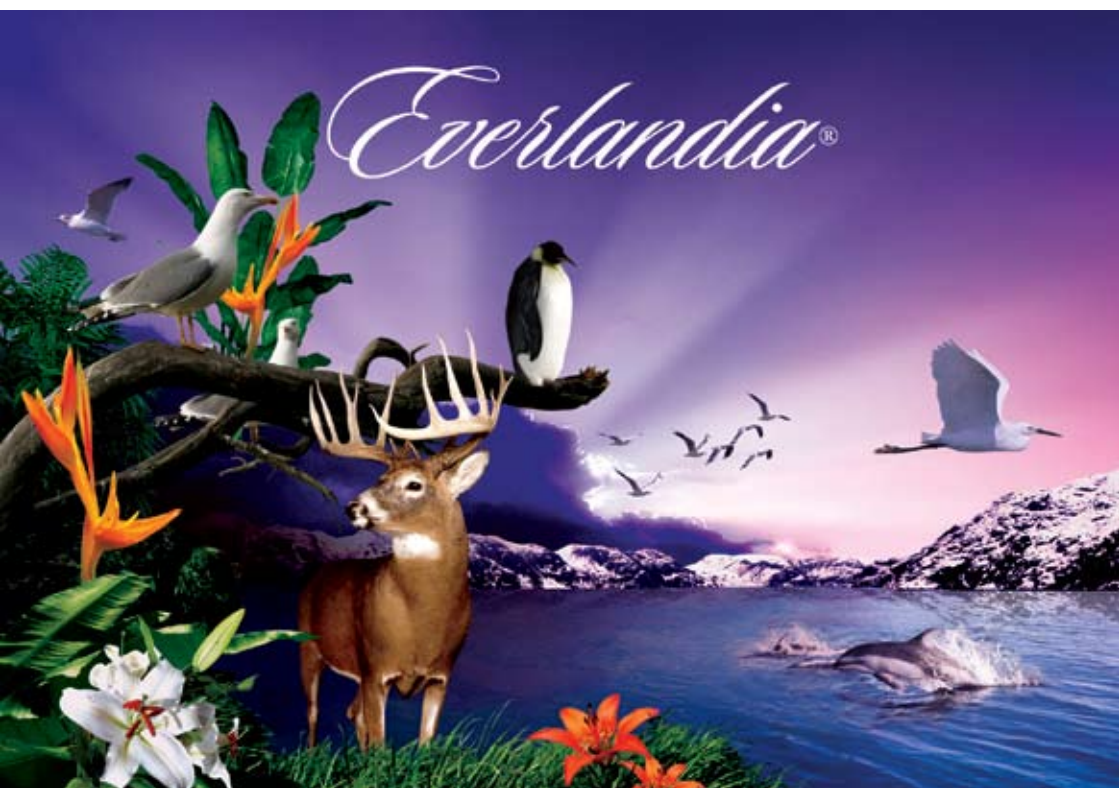
www.everlandia.net

world generated in a virtual environment.

Special surprises: Visitors will be able to send their loved ones a postcard, buy souvenirs, order Everlandia wall-paper for their home, fill in the questionnaire and earn a souvenir!

una nuova avventura. Il progetto Everlandia inviterà nuovamente e sfiderà l'esperienza in un mondo dei sogni creato in un ambiente virtuale.

Sorprese speciali: Gli spettatori potranno spedire ai loro cari una cartolina, comprare gadget, ordinare la carta da parati per le loro case, compilare il questionario e vincere un souvenir!



Videokasino ali odpokliči nesrečo

Videocasino or Dismissing Misfortune

Videocasinò, ovvero come scacciare la sfortuna

Nova Gorica je zaradi zgodovinskih dejstev doživljala nenavaden razvoj, nastala je po drugi svetovni vojni kot umetno načrtovana entiteta. Zaradi ideoloških posebnosti tega obdobja tradicionalna svetišča, cerkve, kapele in podobno niso bile načrtovane. Nastale pa so igralnice, ki prav tako zaradi zgodovinskih dejstev in bližine meje predstavljajo posebnost Nove Gorice.

Katoliška miselnost je temeljno obrtniška miselnost, zato so cerkve in igralnice na katoliških področjih zasnovane tako, da je človek v njih majhen in nepomemben, zgrajene so bleščeče in kričeče. Protestantska etika je podjetniška, zato so cerkve in igralnice na protestantskih področjih nevsiljive. Tudi obnašanje v njih je drugačno. Na primer v Holandiji v igralnice ob nedeljah zahajajo cele družine, preizkušajo srečo z malim denarjem in se ob tem zabavajo. Prostitucija in droge so tam do neke mere legalizirane in kanalizirane, tako da te spremljevalne »dejavnosti« ne predstavljajo kakšnega problema za prebivalstvo.

VVIDEOKASINOJU igralec kleči in namesto z denarjem igra z VIDEOZETONI, s katerimi lahko zadene ali izgubi. Če zadene, se mu na ekranu prikaže igralnemu vložku ustrežna količina kratkih, optimističnih in lepih videov, če pa izgubi, mora gledati daljše, nesrečne in pesimistične videe. Na drugemu ekranu

Because of its history, Nova Gorica developed in an unusual manner; it was created after the World War Two as an artificially planned entity. The ideological features of the period prevented the construction of traditional places of worship, churches, chapels and similar buildings. Instead, casinos were built, also due to historical facts and the proximity of the border, placing a characteristic mark on Nova Gorica.

The catholic mentality is essentially a mentality of artisanship, and therefore churches and casinos in catholic environments are designed to make people feel small and insignificant, they are shiny and gaudy. The protestant ethics, on the other hand, are closer to the spirit of entrepreneurship, and consequently churches and casinos in protestant environments are nondescript. People's behavior inside these establishments differs, as well. For example, in Holland casinos are frequented by families on Sunday, where they try their luck with small money and have fun. Prostitution and drugs are relatively regulated and legalized to a degree, so that these "supporting" activities present no problem to the population.

In the VIDEOCASINO the gambler is kneeling down, using VIDEOTOKENS instead of money, which he can win or lose. If he wins, the screen shows the appropriate amount of short,

In seguito alla sua storia, Nova Gorica si è sviluppata in modo insolito. È stata infatti creata e pianificata dopo la Seconda Guerra Mondiale come entità artificiale. La corrente ideologica di quel periodo impediva la costruzione di luoghi tipici di culto, chiese, cappelle ed edifici del genere. Al loro posto, in seguito ai fatti storici e alla prossimità del confine, sono stati costruiti i casinò, ponendo così un segno distintivo su Nova Gorica.

La mentalità cattolica è essenzialmente una mentalità di artigiano e perciò le chiese e i casinò, che si presentano lucenti e vistosi, in un ambiente cattolico hanno il compito di far sentire le persone piccole e insignificanti. L'etica protestante, invece, è più vicina allo spirito imprenditoriale e perciò le chiese e i casinò in un ambiente del genere sono indescrivibili. Anche il comportamento della gente al loro interno cambia. In Olanda, per esempio, la domenica i casinò vengono frequentati da famiglie che tentano la loro fortuna con una piccola somma di denaro e si divertono. La prostituzione e le droghe sono relativamente tollerate e legalizzate fino a un certo punto, in modo che queste attività di "intrattenimento" non diventino un problema per la popolazione.

Nel VIDEOCASINO il giocatore si inginocchia, usando i VIDEOTOKENS invece del denaro, che può vincere o perdere. Se vince

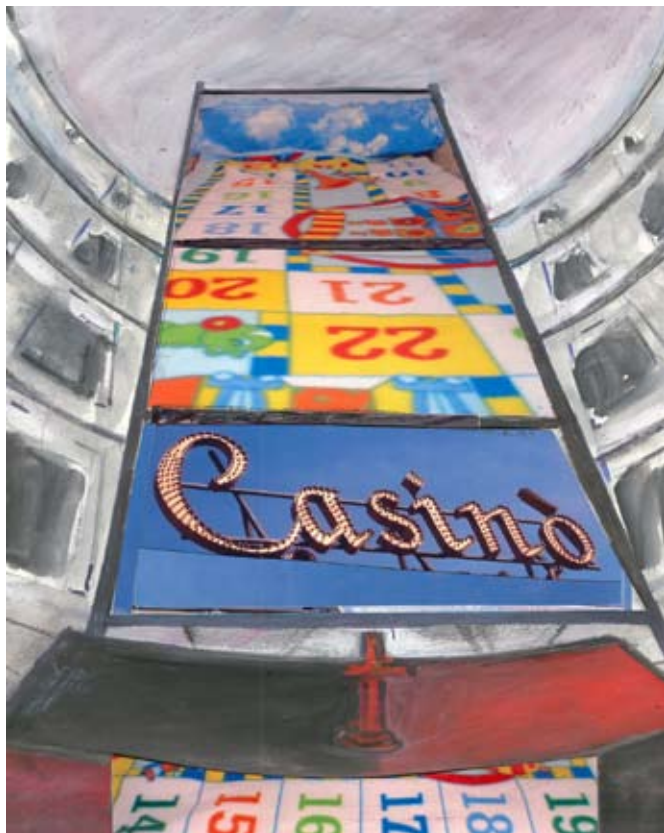
ima možnost videti zgodovino igre, tako da lahko igro spremlja tudi statistično, na tretjemu ekranu pa so povabila k igri, opis igre in ostali podatki pomembni za priklic sreče, še boljše, za ODPOKLIC NESREČE, ki je večini determinirana zaradi pretežno mazohistične naravi katoličanov.

Programiranje / Coding / Programmazione:

Matjaž Jogan
Miha Biček
Anja Verstovšek
Viljem Dernikovič
Minja Zore

optimistic and pretty videos, and if he loses, he is made to watch longer, unhappy and pessimistic videos. On the second screen, he has the opportunity to see the history of the game, so that he can also observe it passively. The third screen shows invitations to the game, the description of the game and other information on how to call forth Lady Luck, or rather how to DISMISS MISFORTUNE, which is normally determined due to the largely masochistic nature of Roman Catholicism.

sullo schermo appaiono dei brevi, ottimistici e bei video, ma se perde, è costretto a guardare dei video di lunga durata, infelici e pessimistici. Sull'altro schermo, il giocatore ha l'opportunità di imparare la storia di questo gioco, in modo da osservarlo anche passivamente. Il terzo schermo mostra invece inviti al gioco e spiegazioni. Ci sono poi anche altre informazioni per far apparire la Dea della Fortuna, o perlomeno per SCACCIARE LA SFORTUNA, che di solito è determinata se si fa fede alla natura ampiamente masochista del cattolicesimo.



Krožilnik prozornih tekočin Transparent Liquids Cyclers Cyclers di liquidi trasparenti

Serijski (Ne)uporabni stroji

Zadnjih 50 let smo videli nešteta rojstva več ali manj uporabnih naprav, smiselnih in absurdnih, eksperimentalnih in konvencionalnih. Zaradi poplave le-teh se srečujemo z mnogimi takšnimi, katerih delovanja niti ne poznamo oz. si ga ne moremo predstavljati. Skoraj vsi tehnični izumi so tudi povod za določene socialne fenomene, pa naj si bo to tamagotchi ali avtomobil.

Serijski (F)utile Machines govori o absurdnosti novodobne zasvojenosti z balastno tehnologijo, tisto brez prave uporabne vrednosti. V trendu miniaturizacije, večfunkcijskih naprav (npr. telefon z vgrajenim digitalnim fotoaparatom, mp3 predvajalnikom, malo igralno konzolo, organizatorjem) in njihove cenovne dostopnosti, ki vodijo v masovni tehnofetisižem. Slike predstavljajo popačeno ogledalo temu pojavu. Težki in okorni mehanski/kemični stroji neznanega, a vendar nakazanega delovanja, v retro-futurističnem Jules-Vernovem stilu, ironično nasprotujejo prej omenjenim visokotehnološkim elektronskim napravam.

Series (F)utile Machines

In the last 50 years we have seen births of countless more or less useful devices, rational and absurd, experimental and conventional. Overflow of these devices makes us encounter those whose functionality is unknown to us. Almost all technical inventions were a reason for certain social phenomena, whether this was a tamagotchi or a car.

Series (F)utile machines reflects upon absurdity of modern addiction with ballast technology, the one without an applicable value. Prints represent a distorted mirror to the trend of miniaturisation, multifunctional devices and their economic accessibility, which leads into techno fetishism. Heavy and clumsy mechanical/chemical machines of unknown, but yet indicated functionality in retro-futuristic Jules-Verne-like style, ironically offer opposition to above mentioned high-tech electronic devices.

Serie di Macchinari (In)utili

Negli ultimi cinquant'anni abbiamo assistito alla nascita di numerosi apparecchi, sensati e assurdi, sperimentali e convenzionali. A causa di questa invasione non conosciamo neppure le modalità di funzionamento di alcuni di essi, ovvero non possiamo immaginarle. Quasi tutte le invenzioni tecniche sono la risposta di determinati fenomeni sociali, si tratti di un tamagotchi o di un'automobile.

La Serie di macchinari (In)utili riflette sull'assurdità della dipendenza della nuova era dalla tecnologia superflua, senza valore appropriato. Nella moda della miniatura, gli apparecchi multifunzionali (per es. il cellulare con fotocamera, con lettore mp3, con consolle musicale o con agenda digitale integrati) e la loro accessibilità economica portano ad un tecnofeticismo di massa. Le foto rispecchiano in maniera deformata questa realtà. Questi pesanti e goffi apparecchi tecnico/chimici sconosciuti, ma con funzionalità ben descritte nello stile retro-futuristico di Jules Verne, sono ironicamente in contrasto con le macchine ad alta tecnologia elettronica sopraccitate.



Tisti večer That Night Quella sera

»Tisti večer« je animirani film, narejen v klasični tehniki, ki je nastal leta 2003 in je Gorupov začetek ustvarjanja na področju animacije in digitalnih medijev. Govori nam o sekvenci dogodkov, ki so med seboj vezani linearno, in nam na krut, mogoče malo karikiran način prikaže realnost najstniške mladine ter tragičnost usodnih dogodkov. Štirje prijatelji se peljejo iz ponočnega zabavanja, v avtu glasba, naenkrat se na njihovem voznem pasu znajde vozilo, kar pripelje do nesreče s tragičnim izidom.

Projekt je primer računalniške grafike, ki izkorišča prednosti digitalnih medijev, s katerimi skuša simulirati analogne, starejše načine ustvarjanja na tem področju. Gre za primer »frame-by-frame« animacije, kjer so posamezne sličice ročno narisane oziroma se začetna slika v segmentih, kjer se nekaj dogaja, postopno spreminja. Osrednja poligona pri ustvarjanju sta bila računalniška programa Macromedia Flash in Adobe Photoshop. Prvi je program za vektorsko grafiko, kjer so v glavnem nastajale animacije figur, drugi pa je predvsem služil za ustvarjanje rastrske grafike, torej ozadij in posameznih negibnih detajlov. Končna video in avdio obdelava je potekala v programih Adobe Premiere in Adobe After Effects. Gre torej za risanje animacije v klasičnem načinu, s pomočjo grafičnega peresa in uporabe »ključnih slik«, »morfin-

»That Night« is an animated film made in 2003 using classic animation technique. It marks the beginning of Gorup's work in animation and digital media. It shows a sequence of linearly connected events and gives us a cruel, perhaps somewhat caricature depiction of the reality of teenage youth and tragic fateful events. Late at night, four friends are driving home from a party when suddenly they see a vehicle pull up into their lane, resulting in a tragic car accident.

The project is an example of computer graphics, employing the advantages of digital media, attempting to imitate the old-school, analog production animation techniques. It is an example of "frame-by-frame" animation, where individual frames are drawn by hand, where the initial image changes gradually in sections where there is movement. The central creative platforms used in the productions were the software applications Macromedia Flash and Adobe Photoshop. The former is a vector-driven graphics application, which was used to animate the figures, and the latter was used mainly to create the rasterized graphics, namely the backgrounds and individual static details. The audio and video post-processing was done in Adobe Premiere and Adobe After Effects. Here we see cartoon animation in classic technique using a graphic pen, "key-

"Quella sera" è un film animato girato nel 2003 con la tecnica classica. Segna l'inizio del lavoro di Gorup nell'animazione e nei media digitali. Mostra una sequenza di eventi collegati in modo lineare e dà allo spettatore una rappresentazione cruda, forse in un certo senso anche una caricatura della realtà adolescenziale e degli eventi tragici del destino. Una notte tardi, quattro amici stanno ritornando a casa da una festa quando all'improvviso vedono un veicolo che invade la loro corsia provocando così un tragico incidente.

Il progetto è un esempio di grafica al computer, che usa le tecnologie digitali tentando di imitare le vecchie tecniche di animazione analogica. È un esempio di animazione "fotogramma per fotogramma", dove i singoli fotogrammi vengono disegnati a mano, in cui l'immagine iniziale cambia gradualmente nelle sezioni in cui avviene un movimento. Le piattaforme creative principalmente usate nelle produzioni sono le applicazioni software Macromedia Flash e Adobe Photoshop. Il primo è un software per la creazione di animazioni vettoriali, usato per animare le figure, mentre l'altro è stato usato prevalentemente per la creazione di animazioni raster, impiegate per gli sfondi e i singoli dettagli statici. I processi successivi audio e video sono stati realizzati con Adobe Premiere e Adobe After Effects. In

ga« ter razčlenjevanja figur na posamezne segmente in sloje. Narejeni animirani video izrezi, ki so razporejeni v celoto, oplemeniteni in barvno korigirani s posameznimi filtri. V nekaterih primerih so uporabljani kot objekti v tridimenzionalnem prostoru, okrog katerih se lahko gibljemo s kamero in jih dodatno osvetljujemo ter ostrimo in meglimo.

Glasove so posodili / The voice cast / Le voci: Mladen Gorup, Sandi Orel, Mitja Gulič.

frames", "morphing", figure segmentation and layering. The final animated video cuts are made in layers and then assembled, enhanced and colorized using different filters. In some cases, they are used as objects in a three-dimensional space, around which we can pan with the camera, add additional lights, sharpen or blur the image.

questo caso possiamo vedere un cartone animato realizzato con la tecnica classica, facendo uso di penna grafica e "fotogrammi chiave", "morphing", segmentazione e layering di figure. I montaggi finali del video animato vengono fatti su più livelli e poi editati, migliorati e colorati con diversi filtri. In certi casi, vengono usati come oggetti in uno spazio tridimensionale, attorno al quale possiamo fare una panoramica con la telecamera, aggiungere ulteriori luci, mettere a fuoco o sfocare l'immagine.



Zelena črta Green Line Linea verde

Ali je mogoče prikazati sliko rib, za katere se nam zaldi, da so za hip poletele po prostoru. Ali pa podobe puščave, ki se nam zaldijo, kot da smo jih zagledali nekje v globini naših misli. Mogoče pa podobe iz znanega filma, ki se nam prikažejo kot podobe iz sanj, ki tako hitro, kot nas presenetijo s svojo pojavo, tudi izginejo.

Ali je mogoče prikazati dvorazsežno sliko z napravo, ki je po svoji zasnovi enorazsežna. Slika zožena v eno samo tanko navpično črto. Če sliko ošinemo s pogledom, za hip zatrepeta v zraku, tako rekoč izstopi iz črte in škatle. Seveda le za hip. Kot da je slika ujetnik te škatle in sili ven.

Slika se prikazuje tako, da je razdeljena na posamezne navpične črte, ki se prikazujejo druga za drugo. Ko napravo ošinemo s pogledom, naše oko zaznava te črte eno po eno. Opazimo, da oko zaznava izredno hitro in natančno, kar naprava prikazuje. Ker se morajo podobe prikazovati in izginjati izredno hitro, da jih oko sestavi v sliko, nastane težava pri razpoznavanju. Možgani skušajo podobe ovrednotiti in zato nekatere slike vidimo, drugih pa ne. Lahko gledamo, pa ne vidimo, čeprav vemo, da se nekaj prikazuje. Pri videnju in razpoznavanju podob odigra izredno pomembno vlogo okolje gledalca. Če se nam prikazujejo podobe, slike, ki so našemu svetu in omiki blizu, potem nimamo težav z videnjem. Vidimo in raz-

Is it possible to display a picture of fish that seem as if they are flying around the room? Or images of the desert which seem to stir up memories buried somewhere deep in our minds? Or perhaps the images from a familiar film which conjure up images from dreams, which vanish almost immediately after they startle us with their appearance?

Is it possible to display a two-dimensional image with a device which is single-dimensional by design? The image, squeezed into a single vertical line. If we glance at the image, it briefly shimmers in the air, it seems to step out of this line and the box. Of course, only for a brief moment. It's as if the image is the prisoner of the box trying to escape.

The image is displayed so that it is divided into individual vertical lines, displayed one after the other. When we glance at the device, our eyes register these vertical lines one after the next. We notice that the eye itself is able to quickly and precisely sense what the device is displaying. Because these images must appear and disappear in rapid succession in order for the eye to assemble them into an image, problems in discerning them appear. The brain is trying to process these images, and this is why we see some images and not others. We can look without seeing, even though

È possibile proiettare una foto di pesci e far sembrare che stiano volando intorno alla stanza? O far apparire immagini del deserto che sembrano risvegliare le memorie sepolte da qualche parte nel profondo della nostra mente? O sono forse le immagini di un film familiare che evocano immagini dei sogni, e che svaniscono quasi subito dopo averci fatto svegliare di soprassalto con le loro visioni?

È possibile proiettare un'immagine bidimensionale con un dispositivo che è monodimensionale per definizione? L'immagine, compressa in una singola linea verticale. Se per un attimo noi osserviamo l'immagine, essa brilla nell'aria, sembra uscire da questa linea e dalla scatola. Ovviamente, solo per un momento. È come se l'immagine fosse imprigionata nella scatola e cercasse di scappare.

L'immagine è proiettata, divisa in singole linee verticali che vengono proiettate una accanto all'altra. Quando guardiamo il dispositivo, i nostri occhi registrano queste linee verticali una dietro l'altra. Noi noteremo che il nostro occhio riesce a percepire rapidamente e precisamente ciò che il dispositivo sta proiettando. Siccome le immagini devono apparire e sparire in una rapida successione, per dare il tempo all'occhio di assemblarle in un'unica immagine, nasce il problema di come dis-

poznamo na primer tisto, kar smo pred kratkim videli, ali pa kar vidimo vsak dan neštetokrat. Vse skupaj zveni nekam znano iz prijmov in trikov izdelovalcev oglasov.

Mogoče si pa lahko zamislimo, da je tudi naš tako imenovani stvarni (materialni) svet prav tako ujet v škatli, na katero nekdo zviška gleda iz prostora z razsežnostmi, ki si jih mi ne moremo predstavljati, in si nam imajo ti pokazati. Zagotovo več, kot si sam predstavlja, in to vemo samo mi...

Tudi teorija o prapoku, ko naj bi celo vesolje izšlo iz ene same točke, deluje nekam sorodno.

Zato naslednjič, ko vidite navpično svetlečo črto, bodite pozorni, nikoli ne veste, kaj skriva v sebi.

Naprava sama je mikroročunalnik, ki lahko deluje samostojno ali pa v povezavi z drugimi napravami ali računalniki. Posebej za to napravo napisan operacijski sistem (monitor) olajša delo in omogoča enostavno mrežno povezavo. Izdelek je (zasnova in izdelava elektronskega dela, ohišja in izdelava operacijskega sistema) avtorsko delo. Avtor se je prvič srečal s to zamisljo leta 1995 pri branju članka v strokovni reviji. Prvi prototip je izdelal 1997. Leta 2005 je bila naprava prvič razstavljena s pomočjo in soavtorstvom umetnika Tea Spillerja.

Pri zasnovi naprave se je avtor zgleđoval po zamisli Billa Bella in njegovem patentu (US Pat. 4470044) iz začetka osemdesetih let prejšnjega stoletja, ki pa jo je razširil in naredil uporabno za prikazovanje obsežnejših slik in podob. Sama zamisel ima korenine v prvih poskusih izdelave uporabnega televizorja v dvajsetih in tridesetih letih dvajsetega stoletja, le da so se takrat hoteli temu

we know that something is being shown. The viewer's environment plays a major role in seeing and discerning the images. If we see images which are close to our world and culture, we have no trouble discerning them. We see and identify what we've seen recently, or what we see repeatedly every day. The whole affair sounds somehow reminiscent of the approaches and tricks used by advertisers.

Perhaps we can imagine, however, that our so-called real (material) world is also caught in a box, and that someone is looking upon it from above, in dimensions we cannot fathom or imagine, and is thinking about what the images are trying to show. Undoubtedly, they are showing more than he can imagine, and only we can tell exactly what they are showing...

Even the big bang theory, where the universe was created from a single point, sounds somehow related.

So the next time you see a glowing line, pay attention – you never know what hides within it.

The device itself is a micro computer which operates independently or in connection with other devices or computers. The operating system (monitor), which was purposefully written for this device, makes it possible to interact with the device and it allows establishing a simple network connection. The piece (the concept and manufacture of the electronic equipment, casing and design of the operating system) is copyrighted. The author first came to this idea in 1995 while reading an article in an expert journal. He built the first prototype in 1997. In 2005 the device was displayed for the first time, with the assistance and authorial involvement of artist Teo Spiller.

tvinguerle. Il cervello cerca di elaborare queste immagini, e perciò noi possiamo vedere solo alcune di esse. Possiamo guardare senza vedere, anche se sappiamo che qualcosa in quel preciso momento viene proiettato. L'ambiente dello spettatore gioca un ruolo importante nel vedere ed elaborare le immagini. Noi vediamo e riconosciamo quello che abbiamo appena visto, o ciò che vediamo ripetutamente ogni giorno. Tutto questo richiama alla memoria gli approcci e i metodi usati dalla pubblicità.

Forse possiamo immaginare, comunque, che anche il nostro cosiddetto mondo reale (materiale) sia tenuto in una scatola e che qualcuno lo stia guardando dall'alto, in dimensioni che noi non possiamo capire né immaginare, e che questo qualcuno pensi a che immagini stanno cercando di mostrarci. Indubbiamente, stanno mostrando più di quello che lui potrebbe immaginare, e solo noi possiamo dire con precisione cosa stanno mostrando...

Anche la teoria del big bang, che sostiene che l'universo ha avuto origine da un punto, è in qualche modo in relazione con dei suoni.

Perciò la prossima volta che vedi una linea che brilla, fai attenzione – non sai mai quello che si nasconde dietro.

Il dispositivo di per sé è un micro-computer che agisce indipendentemente o in connessione con altri dispositivi o computer. Il sistema operativo (monitor), che è stato appositamente creato per questo tipo di dispositivo, rende possibile l'interazione con il dispositivo e permette di stabilire una semplice connessione di rete. Il pezzo (il concetto e la manodopera dell'apparecchiatura elettronica, contenitore e design del sistema opera-

pojavi izogniti, saj so hoteli vidno celotno sliko (zaradi dragih elektronskih delov so uporabljali malo elektronike in so raje uporabljali optomehanske sklope). Kdo ve, mogoče pa je tudi gospod Codelli opazoval podoben pojav pri svojih poskusih izdelati uporaben televizor? Torej, domač izdelek, izdelan z ljubeznijo do tehnike.

Vir / Sources / Fonti:
Bill Bell US. Pat. 4470044
Momentary visual image apparatus

Stik / Contact / Contatto:
tadej.komavec@gmail.com

<http://paberki.komavec.si/sven>

In designing the device, the author drew inspiration from the Bill Bell's idea and his patent (US. Pat. 4470044) from the early eighties, which he then expanded and adapted to make it able to display larger pictures and images. The idea stems from the first attempts to manufacture a useful television set in the twenties and thirties, except then they were trying to avoid this phenomenon, trying to make the entire image visible (due to expensive electronic parts they used little electronics, preferring to use optomechanic sets instead). Who knows, perhaps Mr. Codelli was looking at a similar phenomenon as he was attempting to make his television set? And there it is, a home-made product, created with the love for all things technical.

tivo) è tutelato dai diritti d'autore. Il creatore escogitò per la prima volta l'idea nel 1995, dopo aver letto un articolo su una rivista specifica. Costrui il primo prototipo nel 1997. Nel 2005 il dispositivo venne azionato per la prima volta, sotto la guida e l'aiuto del creatore, dall'artista Teo Spiller.

Nella progettazione di questo dispositivo, l'autore ha tratto ispirazione dall'idea di Bill Bell e dal suo brevetto (US. Pat. 4470044) dei primi anni ottanta, che poi ha esteso e adattato per rendere possibile la proiezione di foto e immagini più grandi. L'idea contrasta il passo con i primi tentativi di costruzione di una televisione utile degli anni venti e trenta, eccetto che allora loro volevano evitare questo fenomeno, cercando di rendere visibile l'immagine intera (a causa delle parti elettroniche costose usavano pochi pezzi, prediligendo l'uso di elementi optomeccanici). Chissà, forse il sig. Codelli cercava un fenomeno simile quando tentò di fare la sua prima televisione? Ed eccoci, è un prodotto fai da te, creato dall'amore per tutte le tecnologie.



Vabilo na večerjo dvajsetega stoletja An Invitation to a 20th Century Dinner Invito a una cena del 20° secolo

Vabilo na večerjo dvajsetega stoletja nas pelje v virtualnost preteklosti in identitete. Nudi nam avtorefleksijo že doživetega na eni strani, na drugi pa zadovoljuje perverzno instinktivnega vojerizma. Z udeležbo na virtualni večerji metaforično poustvarjamo lastno preteklost in vstopamo v fenomen resničnostnega šova, kjer je izrednost percipirana skozi princip vsakdanjosti. Gledalec ni več gledalec, temveč akter v ustvarjalnem procesu. Gibljemo se med resničnim in poustvarjenim.

Programiranje /
Coding / Programmazione:
Matjaž Jogan. ArtNetLab,
2007.

An Invitation to a 20th Century Dinner takes us to the virtuality of the past and of the identity. Firstly, it offers an auto-reflection of the already experienced and secondly, it satisfies the voyeuristic perversity. Attending the virtual dinner we are metaphorically re-creating our own past and we are entering the phenomena of reality shows where exception is perceived through a principal of common. The spectator is no longer a spectator as such, but an active element in a creative process. We are lingering between the real and the re-created.

An Invitation to a 20th Century Dinner ci porta alla virtualità del passato e dell'identità. Primo, offre un'autoriflessione su tutto ciò che è stato già esperito e inoltre, soddisfa la perversione voyeristica. Alla cena virtuale ricreiamo metaforicamente il nostro stesso passato ed entriamo nei fenomeni dei reality show, dove l'eccezione viene percepita attraverso il principio del comune. Lo spettatore non è più un mero spettatore, ma diviene elemento attivo di un processo creativo. Siamo dunque sospesi tra il reale e il ricreato.



Hybrid – subjects III

Problem, ki ga znam pri sodobni infrastrukturni tehnologiji medija, je zaznamovan z delno odsotnostjo subjekta in nezavedanjem problematizacije telesa, tako v prostoru kot v samem obstoju. Tovrsten primanjkljaj lahko pripelje do nenadzorovanega subjekta, tako izvajalca kot gledalca, pri čemer se transfer enega z drugim spremeni v navidezni status hibridnega objekta z namišljeno vlogo subjekta.

Pri projektu Hybrid – subjects si dodelim status nenadzorovanega in preidem v vlogo ustvarjanja z zavestno nedefinirano deformacijo izkušnje, katere proces transformacije tvori hibridno nenaravno zamenjavo vlog med subjektom in objektom.

Hybrid – subjects je stroj, ki deluje samodejno in se odziva na zaznavanje telesa v prostoru ter deformira obstoječe video delo na podlagi človeških gibov. Na podlagi svojih gibanj ima gledalec možnost samodejno spreminjati video izdelek in pri tem biti soustvarjalec. Človekova prisotnost odigra istočasno vlogo objekta kot subjekta.

Izdelek, ki se je ustvaril s predefinirano skupino, je dosegel izjemne rezultate, saj so izkušnje dela obrodile različne načine gledanja in dojemanja raznih morebitnih problemskih izkušenj. Pri samem projektu se mi zdi še posebej pomembno, da se vloge vpletenih križajo, pri tem pa

The problem I am noticing in modern media infrastructure technology is marked with a partial absence of the subject and unawareness of the body issue, both in space and in existence itself. This deficiency can lead to an uncontrolled subject, performer and viewer alike, whereas the transfer occurring between the two can create a virtual hybrid object with a pretended role of the subject.

In the project Hybrid – subjects I assign myself the status of an uncontrolled individual and enter my role as creator with a conscious undefined deformation of an experience, the transformation process of which creates a hybrid, unnatural switching of roles between the subject and the object.

Hybrid – subjects is a device which operates automatically and reacts to objects in the environment, effectively deforming an existing video projection as human movement occurs.

Based on their movements, the viewer is given the opportunity to automatically alter the video and actively participate in the creative process. By his presence, the viewer simultaneously acts as the object and the subject.

The work, which was created with a pre-defined group of individuals, has had exceptional results, and the experience obtained through our work

Il problema che noto nell'infrastruttura tecnologica dei media moderni è dato da una parziale assenza del soggetto e dall'incoscienza della problematica del corpo, sia nello spazio che nella sua stessa esistenza. Questa lacuna può portare ad un soggetto incontrollato, assieme fruitore e performer, ladove il passaggio che c'è stato tra i due può generare un oggetto virtuale ibrido, con un ruolo preteso di soggetto.

Nel progetto Hybrid – subjects mi assegno lo status di individuo incontrollato e gioco il mio ruolo di creatore con una deformazione cosciente e indefinita dell'esperienza, il cui processo trasformativo genera un ibrido, uno scambio innaturale di ruoli tra soggetto e oggetto.

Hybrid – subjects è un dispositivo che agisce automaticamente e reagisce a una serie di oggetti nel loro ambiente, deformando una proiezione video esistente nel momento in cui intercetta un movimento umano. Con i suoi movimenti, lo spettatore ha l'opportunità di alterare automaticamente il video e di partecipare attivamente nel processo creativo. Con la sua presenza, l'utente agisce simultaneamente sia come oggetto che come soggetto.

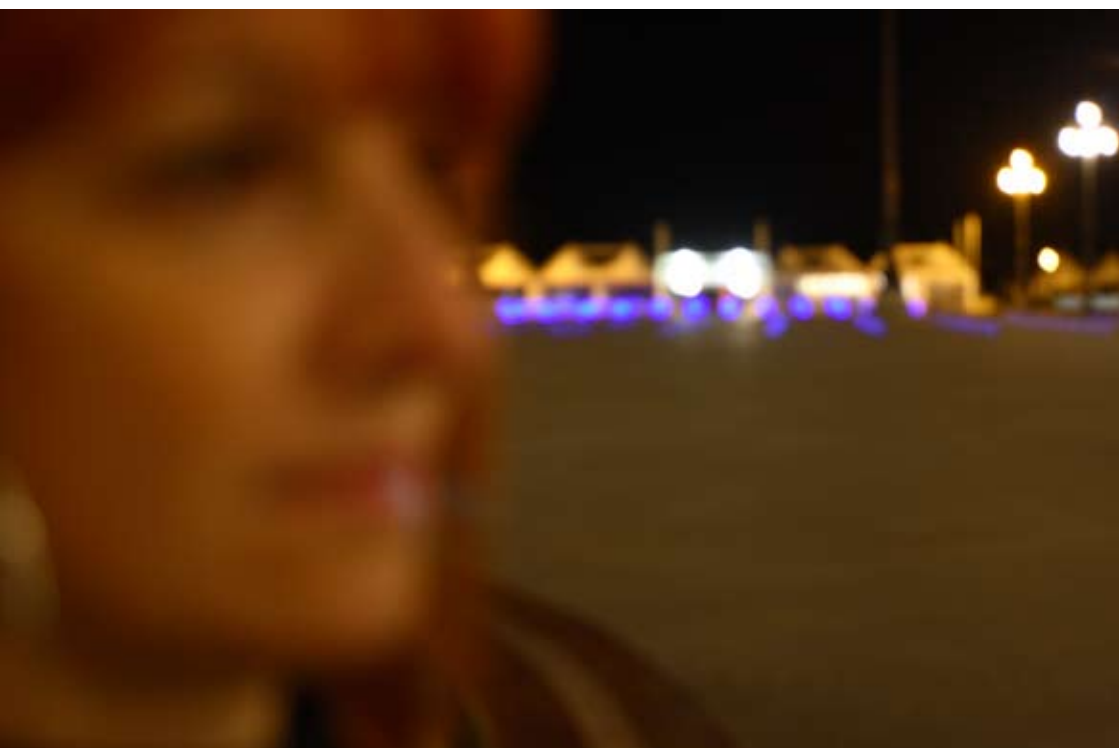
L'opera, creata con un gruppo definito di persone, ha avuto risultati eccezionali, e l'esperienza

pride do neke vrste transfera različnih panog, kar povzroči, da hitro preidemo v neko novo spoznanje različnih gledanj.

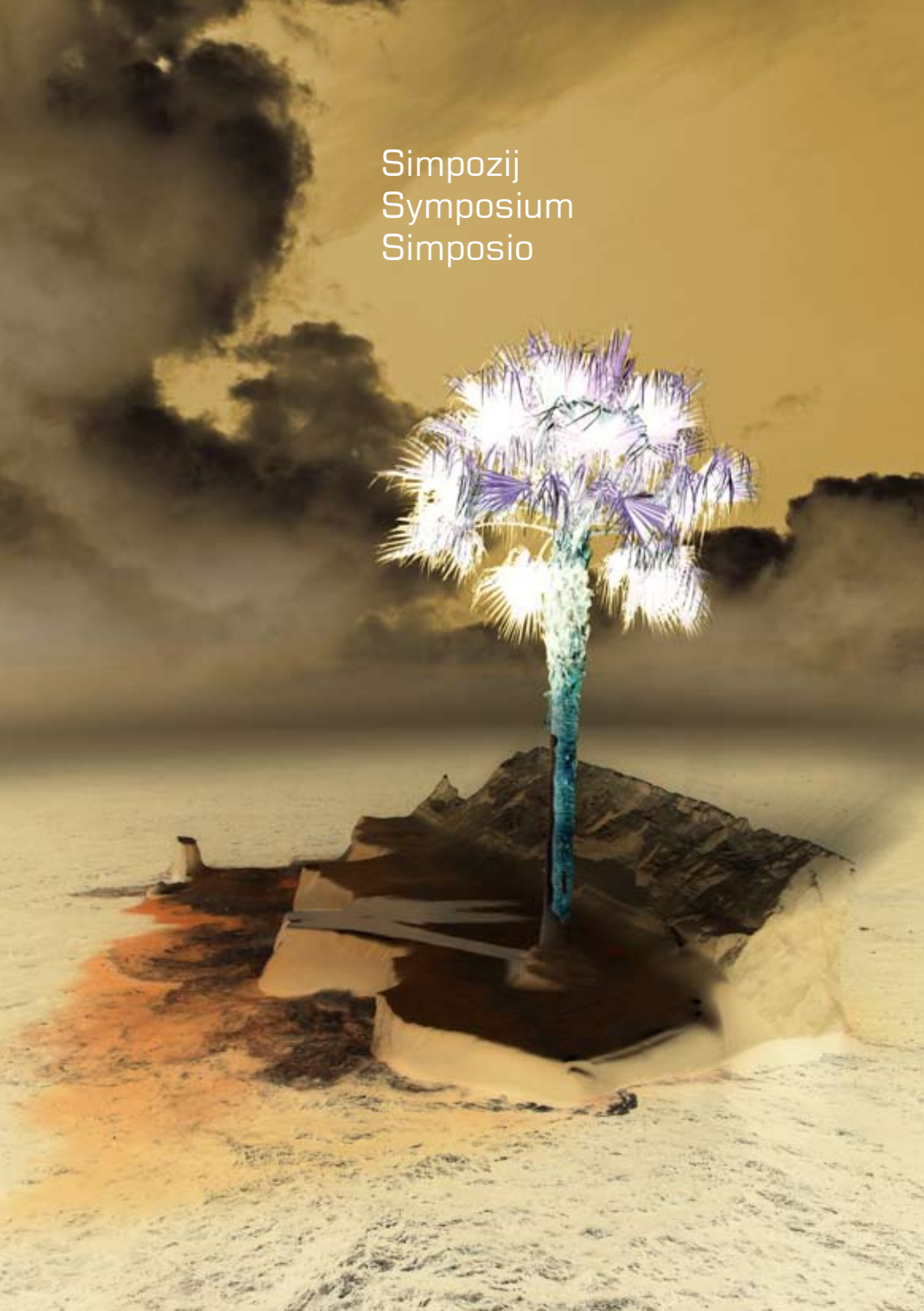
Produkcija / Production /
Produzione:
ArtNetLab 2007

inspired different ways of viewing and understanding potential issues. Particularly important in the project itself was the fact that the roles of those involved are intertwined, leading to a type of transfer between different spheres, allowing us to come to new realizations and views.

che abbiamo tratto dal nostro lavoro ha ispirato diversi modi di vedere e comprendere altre potenziali tematiche. Particolarmente importante per il progetto in sé è stato il fatto che i ruoli delle persone coinvolte si intrecciavano, portando ad una sorta di transfer tra diverse sfere, permettendoci di giungere a nuove scoperte e visioni.



Simpozij
Symposium
Simposio



Je raziskovalec, aktiven pisatelj, svoje znanje pa pogloblja tudi v videoigrah. Njegovo delo se osredotoča ob socialno-kulturnih zapletih nove tehnologije, ob njeni sposobnosti spreminjati sedanost.

Doma je iz Milana, vendar živi v San Franciscu (ZDA), kjer od leta 2005 raziskuje področje videoiger na Stanford University in University of California Berkeley.

Med leti 2002 in 2005 je poučeval na Katoliški Univerzi v Milanu, na Novi državni umetnostni Akademiji in na Državni Akademiji v Milanu-Bicocca ter koordiniral prvi intenzivni kurz dizajna videoiger na Evropskem zavodu za dizaj v Milanu.

Je kurator zbirke videoludica. Game culture (www.videoludica.com) za Costa & Nolan ter zbirke Ludologica. Videogames d'Autore za založbo Unicopli z Giannijem Canovo.

Objavlja eseje in članke o videoigrah, kinu, video klipih in ameriški ter italijanski sodobni književnosti.

Med njegovimi deli naj omenimo eseje The Sims, SimCity, Civilization, prvo italijansko antologijo študija videoiger, Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare (založba Unicopli, 2002) in Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie. (costa & nolan, 2005).

Sodeluje pa tudi z revijami Duellanti, Cineforum, Rolling Stone, Giochi per il Mio Computer.

Game and film theorist, his research is focused on the socio-cultural implication of new technologies and their ability in modeling, reshaping and transforming the contemporary imaginary.

Matteo lives in San Francisco, where since 2005 he has been researching on games at the Stanford University and the University of California Berkeley.

Between 2002 and 2005 he taught at the Università Cattolica in Milan, the Nuova Accademia Nazionale di Belle Arti and at the University of Milan – Bicocca. He coordinated the first intensive course in Video Game Design at the IED of Milan.

Matteo is the curator of the videoludica game.culture book series (Costa&Nolan) and co-curator with Gianni Canova of the Ludologica series (Unicopli).

He published essays and articles on videogames, cinema, videoclip and contemporary American and Italian literature.

Among his publications: The Sims, Sim City, Civilization. The first Italian game studies anthology Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare (Edizioni Unicopli, 2002) and Gli strumenti del videogiocare (Costa&Nolan, 2005).

He collaborates with Duellanti, Cineforum, Rolling Stone, Giochi per il mio computer.

Ricercatore, studioso di videogame e prolifico scrittore, il suo lavoro è incentrato sulle implicazioni socio-culturali delle nuove tecnologie, nella loro capacità di plasmare, ridefinire e trasformare l'immaginario contemporaneo.

Milanese d'origine, vive a San Francisco (U.S.A.) dove dal 2005 svolge attività di ricerca sui videogame presso la Stanford University e la University of California Berkeley.

Tra il 2002 e il 2005, ha insegnato presso l'Università Cattolica di Milano, la Nuova Accademia Nazionale di Belle Arti e l'Università Statale di Milano-Bicocca e coordinato il primo Corso Intensivo di Video Game Design presso l'Istituto Europeo di Design di Milano.

È curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com) per Costa & Nolan e della collana Ludologica. Videogames d'Autore per Unicopli insieme a Gianni Canova.

Ha pubblicato saggi e articoli sui videogame, il cinema, i videoclip e la letteratura americana e italiana contemporanea.

Tra le sue pubblicazioni, i saggi The Sims, SimCity, Civilization, la prima antologia di game studies italiana, Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare (Edizioni Unicopli, 2002) e Gli strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie. (costa & nolan, 2005).

Collabora attualmente con le riviste duellanti, Cineforum, Rolling Stone, Giochi per il Mio Computer.

Konceptualni prehodi Conceptual Passages Passaggi concettuali

Tehno-performans in tehno-modificiran pogled predstavljata dve instituciji prehoda iz dane realnosti v njeno virtualno dopolnilo, povečanje ali nadzidavo z modelom računalniško generiranega sveta. Prehod se dogaja na točki "koncepta plana interaktivnega vstopanja", kjer gre za podaljšavo med prostori in preslikavo neobstoječega očišča, združujočega vse možne plane prostora in časa, oziroma skozi konceptualizacijo tehno-podobe, ki je kot virtualna podoba dostopna in tudi konstruirana izključno prek koncepta in se ne referira na odslikavo analogne realnosti.

S prehodi med teleprezentnimi svetovi ontološko vedno dvojnih provenienc se je novomedijski umetnik Srečo Dragan ukvarjal v devetdesetih. Z mobilno telefonijo kot novo pametno napravo in vmesnikom je prišlo do zlitja komunikacije z urbanim okoljem, s tem pa je udeleženelec v tehno-performansu prestopil s točke problematičnega pogleda v trenutek družabnega srečanja. Zlivanje svetov teži k čimvečji tehnološki brezšivnosti. Projekti Tehnoperformans 07, ki bodo v triadi prvič predstavljeni na letošnjem Pixelpointu, se potapljajo v globine lingvističnih naborov in opozicij, v globine barvnega sevanja kontrastov, v človekovo etično zavezanost izbiri in igri. Vmesnik je vedno bolj razbremenjen kot medij, svetovni splet pa je privilegirano prebivališče

Techno-performance and techno-gaze are two possible passages from the real world to its virtual supplement, augmentation or the superstructure of a completely computer generated reality. The passage takes place firstly in the point of "the conceptual plan of entering" by means of the extension between spaces and the transposition of the inexistent view point which allies with all possible plans in time and space; and secondly through the conceptualisation of the techno-image, which is by its virtual character accessible and construed exclusively in concept having no reference to the recording of analogue reality.

New media artist Srečo Dragan has been developing telepresent worlds of ontologically two-folded provenience in the nineties. Afterwards by means of mobile phone technologies communication has become integrated with the urban space, whence the inter-actor in techno-performance strode from the point of any privileged view into the moment of social meeting. Mixing of worlds tends to become technologically seamless. The projects involved in the Techno-performance 07, first presented as a triad at this year's Pixelpoint, dive into linguistic databases, determined by rules of culmination and opposition, submerge into contrasting colour radiation, and test human ethical obligations

La techno-performance ed il techno-sguardo sono due possibili passaggi che portano dal mondo reale al suo supplemento e accrescimento virtuale o alla sovrastruttura di una realtà completamente generata dal computer. Il passaggio ha luogo innanzitutto nel "piano concettuale d'entrata" per mezzo dell'estensione tra gli spazi e la trasposizione dei punti di vista inesistenti, che si uniscono con tutti i possibili piani nel tempo e nello spazio; secondariamente attraverso la concettualizzazione della techno-immagine, che per il suo carattere virtuale è accessibile e tradotta in puro concetto, senza referenza nei confronti della realtà analogica.

Srečo Dragan, artista dei new media, ha sviluppato negli anni Novanta alcuni mondi di telepresenza dalla doppia provenienza ontologica. Successivamente, per mezzo delle tecnologie di telefonia mobile, la comunicazione è diventata integrata con lo spazio urbano, e l'inter-attore della performance tecnologica si è spostato da una posizione di visione privilegiata ad un momento di incontro sociale. Il mix di mondi (reale e virtuale) tende a diventare privo di ogni cucitura visibile dal punto di vista tecnologico. I progetti coinvolti nella Techno-performance 07, presentati per la prima volta in forma di triade a questa edizione di Pixelpoint, penetrano all'interno di

sodobne umetniško kodirane komunikacije.

Narvika Bovcon je novomedijska umetnica in kustosinja, razstavlja v Sloveniji in v tujini. Sobilikuje program Društva za povezovanje umetnosti in znanosti ArtNetLab, ki je bilo nosilec nacionalnega programa kulture na področju intermedijskih umetnosti v letih 2004-2006. Sodelovala je pri organizaciji 10., 11. in 12. mednarodnega festivala računalniških umetnosti v Mariboru in Ljubljani ter 1.3 festivala videa in novih medijev v Ljubljani, je selektorica letošnjega Pxxelpointa.

to choice and play. The interfaces become more and more unencumbering as the medium, whereas the contemporary artistically encoded communication finds its dwelling on-line.

Narvika Bovcon is a new media artist and curator making exhibitions in Slovenia and abroad. She coordinates the program of ArtNetLab Society for Connecting Art and Science. She has collaborated at the organization of the 10th, 11th and 12th International Festival of Computer Arts in Maribor and Ljubljana and the 1.3 Festival of Video and New Media Art Ljubljana, she is one of the selectors for 8th Pxxelpoint.

database linguistici, determinati da regole di culmine e opposizione, si immergono nelle radiazioni di colori contrastanti, e mettono alla prova gli obblighi etici e umani di scelta e gioco. Le interfacce diventano sempre più libere, così come il medium, laddove la comunicazione codificata dell'arte contemporanea trova il proprio spazio di residenza in rete.

Narvika Bovcon è un'artista e curatrice di new media art, ha esposto i suoi lavori in numerose mostre personali e collettive in Slovenia e all'estero. Coordina il programma di ArtNetLab, l'associazione per il collegamento di arte e scienza. Ha collaborato nell'organizzazione di 10°, 11° e 12° Festival internazionale di computer art in Maribor e Lubiana e del 1.3 festival di video e nuovi media a Lubiana. È co-organizzatrice dell'edizione di Pxxelpoint di quest'anno.

Cristian Natoli (VJ) in Giovanni Di Natale (DJ) sta duo, kateremu uspe vključiti v celoto zabavo, sinestetsko raziskovanje, electro/funky/house glasbo in vizualno eksperimentiranje.

Umetniški projekt Chroma Music vzpostavlja dosleden in obenem revolucionaren odnos do del v polju futuristične glasbe, močno se navezuje tudi na umetnostno raziskovanje o sinesteziji.

S svojim slogom skuša duo privabiti k plesu, gledanju glasbe in poslušanju podob.

Nastal je leta 2006 in do danes je sodeloval, posamezno pa tudi s strokovnimi glasbeniki in programerji, na pomembnih festivalih (med katere sodijo Pixxelmusic 2006, Play Art Tape, From House to the Future). To je privedlo do sodelovanja z uveljavljenimi umetniki, med katerimi je npr. londonski dj Justin Robertson. Projekt Back to the Past je live performans, ki vodi gledalca k razmišljanju o interakciji med poslušanjem in gledanjem, na poti, ki se začne s kinom in vodi vse do sodobnih izrazov ekspresivnosti vj-anja/dj-anja.

Cristian Natoli (VJ) and Giovanni Di Natale (DJ) are a duo of performers able to marry entertainment and synaesthetic research, music (electro/funky/house) and visual experimentation.

The artistic project Chroma Music looks at the futuristic experience of "chromatic music" with a mix of respect and irreverence, and links strongly to the history of artistic research in synaesthesia. Making people dance, making music visible and making images hearable are the keywords that identify their stylistic approach.

Formed in 2006, they have a series of collaborations on their credit, both as singles and as a duo, and are often integrated by expert musicians and programmers, in the context of important events (among the others, Pixxelmusic 2006, Play Art Tape, From house to the future). In 2006 they have collaborated with the British DJ Justin Robertson.

Chroma Music are the authors of the "Back to the Past" show, a live performance that takes the audience into a reflection upon the interaction of sound and image, in a journey that starts from the early cinema and arrives to the contemporary expressive forms of vjing/djing.

Cristian Natoli (VJ) e Giovanni Di Natale (DJ) rappresentano un duo di performer capaci di coniugare intrattenimento e ricerca sinestetica, musica electro/funky/house e sperimentazione visiva.

Il progetto artistico Chroma Music guarda con un mix di rispetto e divertita irriverenza all'esperienza futurista della musica cromatica, e si ricollega con forza a tutta la ricerca artistica sulla sinestesia. Far ballare, far vedere la musica, far sentire le immagini sono le parole chiave che identificano la loro marca stilistica.

Nati nel 2006, ad oggi hanno al loro attivo una serie di collaborazioni, sia come singoli che come duo e integrando alla formazione esperti musicisti e programmatori, nell'ambito di importanti manifestazioni, (tra cui citiamo Pixxelmusic 2006, Play Art Tape, From house to the future) che li hanno portati a lavorare con artisti di grosso calibro, tra cui il dj londinese Justin Robertson. Inoltre, vantano l'ideazione dello spettacolo "Back to the Past", live performance che porta lo spettatore all'interno della riflessione sull'interazione di sonoro e visivo, in un viaggio che parte dal cinema delle origini per arrivare al contemporanee forme espressive di vjing/djing.

Je umetnik, programer, glasbenik in dizajner doma iz Turina. Zaradi svojega poglobljenega raziskovanja estetike tehnologije, generativnih sistemov, avtomatizma umetnosti, ki reducira vlogo človeka do stopnje, ko ga skoraj odpravi, predstavlja Fabio Franchino ključno figuro na področju italijanske novomedijske umetnosti.

Svoj trud, od dela na tridimenzionalnih vmesnikih (exeB) do avtomatičnih obdelav posnetkov v performiranju (soXno, hekla), od interaktivnih instalacij (beQuiet, claudio's dream, LesNeouvelles) do najkorenitejših generativnih eksperimentov (kinetoh), je vložil v zelo pomembna estetska in epistemološka razmišljanja o vlogi stroja pri (ne le) ustvarjanju sodobnosti.

Poleg umetnostne produkcije velja izpostaviti tudi, da je od leta 2006 odgovoren za organizacijo C.STEMA, pobude, ki je posvečena raziskovanju in razširjanju elektronskih sistemov v kulturi in umetnosti.

Generative artist, programmer, musician, designer. Fabio Franchino is a key actor of Italian digital art for his research in machinic aesthetics, generative systems and automatisms in art.

All the creative production of Franchino, from the works on immersive interfaces (exeB), to the automatic elaborations of video (soXo, hekla), from the interactive installations (beQuiet, claudio's dream, LesNeouvelles), to the most radical generative experiments (kinetoh) represents a fundamental aesthetical and epistemological reflection upon the role of machines in contemporary creative processes.

Besides the artistic production, he organizes the C.STEM event in Turin, a festival dedicated to the study and dissemination of electronic systems in arts and culture.

Artista generativo, programmatore, musicista, designer. Il torinese Fabio Franchino rappresenta per lo scenario italiano dell'arte digitale una figura chiave per la sua attenta ricerca sull'estetica del macchinico, sui sistemi generativi, sull'automatismo del ruolo dell'uomo, fino quasi ad escluderlo.

Tutta la produzione di Franchino, dai lavori sulle interfacce immersive (exeB), alle elaborazioni automatiche di video in chiave performativa (soXno, hekla), dalle installazioni interattive (beQuiet, claudio's dream, LesNeouvelles), fino agli esperimenti generativi più radicali (il celebre kinetoh), rappresenta una fondamentale riflessione estetica ed epistemologica sul ruolo della macchina nei processi creativi (e non solo) della contemporaneità.

Oltre alla produzione artistica vera e propria, si occupa dal 2006 dell'organizzazione di C.STEM, manifestazione dedicata allo studio e divulgazione dei sistemi elettronici in ambito culturale e artistico.

Marco Germini
Cristiano Poian
Paolo Tonon

<http://www.marcogermini.com>
<http://www.poian.org>
<http://www.space4future.com>

Marco Germini, je izvajalec klasične glasbe in jazza in je pridobil diplomu v muzikologiji na Univerzi v Vidmu, DAMS. Učil se je od mednarodno priznanih pianistov. Marco ustvarja elektronsko glasbo in glasbo za film in gledališče. Igra v različnih glasbenih skupinah in nastopa v živo v okviru določenih produkcij.

Cristiano je profesor na oddelku za študije iger na Univerzi v Vidmu, DAMS, Gorica. Ukvarja se s preučevanjem razmerij med kinematografijo in novimi mediji ter vplivi videoiger na sodobno pop kulturo.

Paolo Tonon je spletni ustvarjalec in digitalni umetnik z močnimi koreninami v humanističnih vedah in poglobljenim tehničnim znanjem: dnevno spremlja 150 blogov o dizajnu. Prepričan je, da bo prihodnost govorila v jeziku programerjev.

Skupaj sodelujejo v predstavi za elektronske klaviature, samplerje, PlayStation2 in Nintendo DS.

Marco Germini è un musicista classico e jazz, laureato al DAMS (indirizzo musicologico). Ha studiato con pianisti di fama internazionale. Compone musica elettronica, colonne sonore cinematografiche e teatrali per rassegne e festival. Suona con varie formazioni musicali, scrive ed esegue produzioni live ad hoc.

Cristiano Poian è docente di Forme dell'Interattività e del Videogame al DAMS di Gorizia. Studia le relazioni tra cinema e nuovi media e l'influenza del videogioco sulla cultura contemporanea.

Paolo Tonon è un web designer e un artista digitale con una solida base umanistica e un'approfondita conoscenza tecnica; segue quotidianamente 150 blog che parlano di design e dintorni. Crede che l'arte del futuro parlerà il linguaggio della programmazione.

Insieme per una performance per sintetizzatori, campionatori, PlayStation2 e Nintendo DS.

Marco Germini is a classical and jazz musician who holds a degree in musicology from the University of Udine, DAMS. He has studied with international pianists. Marco composes electronic music, film and theater soundtracks. He plays with various bands and writes and performs live specific productions.

Cristiano Poian is professor in Game Studies at the University of Udine, DAMS Gorizia. He studies the relations between cinema and new media, and the influences of videogames on the contemporary pop culture.

Paolo Tonon is a web designer and a digital artist with a strong root in the humanities and a deep technical knowledge: he follows daily 150 blogs on design. He is convinced that the future will speak the language of programming.

Together in a performance for synthesizers, samplers, PlayStation2 and Nintendo DS.

Marco Enrico Giacomelli (Turin, 1976) je študiral filozofijo na Univerzah v Turinu, Parizu VIII in Bologni. Diplomiral je iz estetike z diplomsko nalogo *Figure dell'impresentabile: Francis Bacon (1909-1992)*. (A partire dl lavoro di Jacques Derrida) in doktoriral z nalogo o Renéju Daumalu.

Je pomočnik direktorja pri založbi Exibarta. Med svoje objave šteje: *Ascendances et filiations foucaaldiennes en Italie: l'opéraïsme en perspective* (v "Actuel Marx", 36/2004), v *Stéfan Leclercq* (sous la direction de), *Abécédaire de Michel Foucault* (Mons-Paris 2004) in v Manola Antonioli (sous la direction de), *Abécédaire de Jacques Derrida* (Mons-Paris 2007), *Fenomenologia (regionale) del riciclaggio* (v "Arte e Critica", 41/2005), *Another Italian Anomaly? On Embedded Critics*, in Giuliana Carbi (ed.), *Continental Breakfast. The Expanded Map* (Trst 2005), *Il prevedibile avvento del reale*, v Marinella Paderni (kurator), *Ground Zero. Lo spazio del nulla* (Milan 2005), *La Nuovella École Romaine. Notes sur Gianni Dessi et Marco Tirelli* (v "Ligeia", 65-68/2006).

Piše zvezek o odnosu med Jacquesom Derridajem in arhitekturo ter poglajbla del svoje doktorske naloge.

Marco Enrico Giacomelli (Torino, 1976) studied philosophy at the University of Torino, Paris VIII and Bologna. He has a degree in Aesthetics with a dissertation entitled *Figure dell'impresentabile: Francis Bacon (1909-1992)*. He holds a Ph.D. in Philosophy with a thesis on René Daumal.

He is editorial co-director of "Exibart". Among his publications: *Ascendances et filiations foucaaldiennes en Italie: l'opéraïsme en perspective* (in "Actuel Marx", 36/2004), voci in *Stéfan Leclercq* (sous la direction de), *Abécédaire de Michel Foucault* (Mons-Paris 2004) and in Manola Antonioli (sous la direction de), *Abécédaire de Jacques Derrida* (Mons-Paris 2007), *Fenomenologia (regionale) del riciclaggio* (in "Arte e Critica", 41/2005), *Another Italian Anomaly? On Embedded Critics*, in Giuliana Carbi (ed.), *Continental Breakfast. The Expanded Map* (Trieste 2005), *Il prevedibile avvento del reale*, in Marinella Paderni (a cura di), *Ground Zero. Lo spazio del nulla* (Milano 2005), *La Nuovella École Romaine. Notes sur Gianni Dessi et Marco Tirelli* (in "Ligeia", 65-68/2006).

He is preparing a book on the relations between Jacques Derrida and architecture, and a publication taken from his doctoral dissertation.

Marco Enrico Giacomelli (Torino, 1976) ha studiato filosofia presso le università di Torino, Paris VIII e Bologna. Si è laureato in Estetica all'Alma Mater con una tesi intitolata *Figure dell'impresentabile: Francis Bacon (1909-1992)*. (A partire dal lavoro di Jacques Derrida) e ha conseguito il dottorato di ricerca discutendo una tesi su René Daumal.

È vicedirettore editoriale di "Exibart". Fra le sue pubblicazioni: *Ascendances et filiations foucaaldiennes en Italie: l'opéraïsme en perspective* (in "Actuel Marx", 36/2004), voci in *Stéfan Leclercq* (sous la direction de), *Abécédaire de Michel Foucault* (Mons-Paris 2004) e in Manola Antonioli (sous la direction de), *Abécédaire de Jacques Derrida* (Mons-Paris 2007), *Fenomenologia (regionale) del riciclaggio* (in "Arte e Critica", 41/2005), *Another Italian Anomaly? On Embedded Critics*, in Giuliana Carbi (ed.), *Continental Breakfast. The Expanded Map* (Trieste 2005), *Il prevedibile avvento del reale*, in Marinella Paderni (a cura di), *Ground Zero. Lo spazio del nulla* (Milano 2005), *La Nuovella École Romaine. Notes sur Gianni Dessi et Marco Tirelli* (in "Ligeia", 65-68/2006).

Ha in preparazione un volume sui rapporti fra Jacques Derrida e l'architettura e un secondo tratto dalla tesi di dottorato.

“Interactive Sonic Systems” Team

<http://mtg.upf.es/reactable>

Skupino izdelovalcev digitalnih instrumentov MTGja (Music Technology Group) z Univerze Pompeu Fabra v Barceloni sestavljajo Sergi Jordà (vodja skupine), Marcos Alonso, Guenter Geiger in Martin Kaltenbrunner.

Od leta 2002 so uresničili skupni projekt Reactable. Reactable je LCD zaslon, pri katerem več uporabnikov lahko istočasno performira in ustvarja glasbo s premikanjem in rotiranjem kock na mizi.

Reactable je inovativni glasbeni instrument, ki ga je tudi pevka Björk uporabila na svoji zadnji svetovni turneji Volta. Predstavili so ga na najpomembnejših evropskih festivalih digitalne umetnosti, kot so Ars Electronica (Linz), Nime (Pariz), Sonar (Barcelona), Transmediale (Berlin), Optronica (London).

A team of digital luthiers from the MTG (Music Technology Group), Universitat Pompeu Fabra of Barcelona, composed by Sergi Jordà, Marcos Alonso, Guenter Geiger and Martin Kaltenbrunner.

Since 2002 they work on the project that led to the realization of Reactable, a multi-user music synthesizer with a tangible interface, with which one or more performers create music moving and rotating physical objects on its surface.

Reactable is an innovative musical instrument used also by the singer Bjork in her last world tour Volta, and it has been presented in the most important international digital arts festivals: Ars Electronica (Linz), Nime (Paris), Sonar (Barcelona), Transmediale (Berlin), Optronica (London).

Team di liutai digitali del MTG (Music Technology Group) dell'Università Pompeu Fabra di Barcellona, composto da Sergi Jordà (coordinatore del gruppo), Marcos Alonso, Günter Geiger e Martin Kaltenbrunner.

Dal 2002, lavorano al progetto che ha portato alla realizzazione di Reactable, sintetizzatore multi-utente con interfaccia tangibile in cui uno o più performer creano musica tramite lo spostamento e la rotazione di oggetti fisici sulla sua superficie.

Reactable è un innovativo strumento musicale utilizzato anche dalla cantante islandese Bjork nel suo ultimo world tour "Volta" ed è stato presentato ai più importanti festival d'arte digitale d'Europa, tra cui Ars Electronica (Linz), Nime (Parigi), Sonar (Barcelona), Transmediale (Berlino), Optronica (Londra).

Leo Kopacin e Lorenzo Missoni

Sodelovanje med Leom Kopacinom in Lorenzom Missonijem je poskus premostitve meja umetnosti, kamor sega ekspresivna nujnost pred stilistično enotnostjo.

KM projects so avtorji videoposnetkov, performansov, avdiovizualnih instalacij, oblikovanja svetlobe, slikanja, sprememb razstavnih prostorov...

Nekaj izbranih razstav:

2007 < Palinsesti > Essiccatoio bozzoli San Vito al Tagliamento PN

2007 < Seven chapters on fear > Teatro San Giorgio Udine

2006 < Continental Breakfast Skopje Memory (W)Hole > Museum of Contemporary Art, Skopje, Macedonia.

2005 < non conosco nient'altro al di fuori di qui > Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea Passariano Codroipo Udine

2005 < Threshold of pain > Muzeum Ljubljana

1996 < Le forme del suono > Ex Stazione Leopolda Firenze

Leo Kopacin je avtor številnih performansov na italijanskih in evropskih tleh, obenem pa je tudi predavatelj na Univerzi v Vidmu in na Francoski Akademiji v Neaplju. Svoje kompozicije je objavil pri angleških založnikih good looking in f-ire records.

Lorenzo Missoni je bil associated artist na Atlantic Center of the Arts v New Smyrna Beach na Floridi in je večkrat razstavljal tako v Italiji kot tudi v tujini.

The collaboration between Leo Kopacin and Lorenzo Missoni represents an attempt of crossing the arts, where the expressive urgency comes before an idea of stylistic uniformity.

KM projects have realized videos, performances, audiovisual installations, light design, photography, alterations of the exhibitve space...

Recent exhibitions:

2007 < Palinsesti > Essiccatoio bozzoli San Vito al Tagliamento PN

2007 < Seven chapters on fear > Teatro San Giorgio Udine

2006 < Continental Breakfast Skopje Memory (W)Hole > Museum of Contemporary Art, Skopje, Macedonia.

2005 < non conosco nient'altro al di fuori di qui > Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea Passariano Codroipo Udine

2005 < Threshold of pain > Continental Breakfast Ljubljana Muzeum Ljubljana

1996 < Le forme del suono > Ex Stazione Leopolda Firenze

Besides various performances in Italian and European spaces, Leo Kopacin holds conferences in the University of Udine and in the French Academy of Naples. He has published his music compositions for the English labels good looking and f-ire records.

Lorenzo Missoni has been associated artist at the Atlantic Center of the Arts of New Smyrna Beach in Florida, and has a long exhibitve history in Italy and abroad.

La collaborazione tra Leo Kopacin e Lorenzo Missoni rappresenta un tentativo di attraversamento delle arti, dove in primo luogo è messa l'urgenza espressiva piuttosto che l'uniformità stilistica.

KM projects hanno realizzato video, performances, installazioni audio visive, light design, fotografia, alterazioni dello spazio espositivo...

Recenti esposizioni:

2007 < Palinsesti > Essiccatoio bozzoli San Vito al Tagliamento PN

2007 < Seven chapters on fear > Teatro San Giorgio Udine

2006 < Continental Breakfast Skopje Memory (W)Hole > Museum of Contemporary Art, Skopje, Macedonia.

2005 < non conosco nient'altro al di fuori di qui > Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea Passariano Codroipo Udine

2005 < Threshold of pain > Continental Breakfast Ljubljana Muzeum Ljubljana

1996 < Le forme del suono > Ex Stazione Leopolda Firenze

Oltre a numerose performances in spazi italiani ed europei Leo Kopacin ha tenuto conferenze all'università di Udine ed all'accademia di Francia a Napoli ed ha pubblicato le sue composizioni per le etichette discografiche inglesi good looking e f-ire records.

Lorenzo Missoni è stato associated artist all'Atlantic Center of the Arts di New Smyrna Beach in Florida ed ha una lunga storia espositiva in Italia ed all'estero.

Je kritik in kurator, ki se zanima za interdisciplinarne vede in raziskovanje na področju medijskih gibljivih slik.

Med leti 1996 in 1998 je sodeloval pri uredništvu pregledne razstave Bruce Nauman Image/Texte na oddelku Nouveaux Médias del Centre Georges Pompidou v Parizu. Je ustanovitelj in kodirektor Mednarodnega Festivala Netmage (www.netmage.it) in kuratorske mreže Xing (www.xing.it). Leta 2000 je pripravil razstavo Media Magica (instalacije, elektronska glasba, live media ter eksperimentalni film). Leta 2005 je bil kurator Circular-ja za revijo Domus.

Ne gre pozabiti, da je tudi zgodovinar sodobne umetnosti in da je bil docent na Fakulteti za dizajn na Politehničnem zavodu v Milanu in na Akademiji za umetnost v Breri, kjer je predaval o Arte e multimedialità (Umetnost in multimedijškost). Predaval je o Teoria delle immagini elettroniche (Teorija elektronskih podob) na fakulteti Dams v Kalabriji. Sedaj sodeluje v projektu Cinema and Contemporary Visual Arts z Damsom v Gorici.

Critic and curator, interested in interdisciplinary approaches and research in the field of moving images.

Between 1996 and 1998 he worked in the Nouveaux Médias department of the Centre Georges Pompidou (Paris) for the exhibition Bruce Nauman Image/Texte. Andrea is founder and co-director of the international festival Netimage and of the curatorial network Xing. In 2002 he curated the Media Magica exhibition (installations, electronic music, live media and experimental cinema). In 2005 he was curator of Circular, event presented for the magazine "Domus".

As contemporary arts historian, he taught at the Accademia di Belle Arti of Brera and at the DAMS of the Università della Calabria. At the moment, he is part of the research group "Cinema and Contemporary Visual Arts" of the Università of Udine (DAMS Gorizia).

Critico e curatore, con interesse per interdisciplinarietà e ricerche nell'ambito delle moving images.

Fra il 1996 e il 1998, ha lavorato presso il dipartimento Nouveaux Médias del Centre Georges Pompidou di Parigi per la mostra itinerante Bruce Nauman Image/Texte. È fondatore e co-direttore del Festival Internazionale Netmage (www.netmage.it) e del network curatoriale Xing (www.xing.it) per cui ha seguito festival e rassegne. Nel 2000 ha curato la mostra Media Magica (installazioni, musica elettronica, live media e cinema sperimentale). Nel 2005 è stato curatore di Circular, evento presentato per la rivista Domus.

Come storico dell'arte contemporanea è stato docente di "Arte e Multimedialità" sia presso la Facoltà di Design al Politecnico di Milano, sia presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Ha insegnato presso il Dams dell'Università della Calabria "Teoria delle immagini elettroniche". Attualmente collabora con il progetto "Cinema and Contemporary Visual Arts" del DAMS di Gorizia.

Med atomi in biti

Between Atoms and Bits

Tra atomi e bit

Sintagma »zele-
na puščava«, na kateri je
zasnovano konceptualno
izhodišče letošnjega festi-
vala Pixxelpoint, ni le poetični
oksimoron, ki združuje navidez
izključujoče se lastnosti
v halucinatorično predstavo
o bujni rasti v skromnih
življenjskih pogojih v puščavi,
temveč tudi lucidna oznaka
za paradigmatični prostor
naše sodobnosti. To je prostor
vzajemnega prežemanja
realnih in tehnološko u-
stvarjenih svetov: prizorišče
spajanja geometričnega
prostora, utemeljenega
v atomu (najmanjši enoti
materije), in diskurzivnega
prostora informacij, o-
snovanega na bitu (osnov-
nem delcu informacije).
Razprava razpira problema-
tiko zaznavanja v nerazme-
jenem področju vidnega in
nevidnega, naravnega in
umetnega, fiktivnega in real-
nega, v katerem načelo
distance izgubi operativno
moč. Na osnovi koncepta
t. i. sintetične percepcije, ki
opredeljuje človekovo vidno
zaznavanje v simbiotičnem
razmerju s stroji, ponuja
izhodišča za razumevanje
zaznavnih zagat našega
časa. Ob tem pa reflektira
vzroke, ki so botrovali radi-
kalni družbenozgodovinski
spremembi, premiku od mo-
dusa produkcije k modusu
informacije.

Biografija

Dr. Barbara Orel
je dramaturginja, gledališka
teoretičarka in kritičarka.
Razprave o gledališču 20.
stoletja in sodobnih scen-
skih umetnostih redno

The "greendesert"
syntagm, which is the cen-
tral concept of this year's
Pixxelpoint festival, is more
than just a poetic oxymoron
which combines seemingly
incompatible features into
a hallucination of lush veg-
etation thriving in the mod-
est living conditions of the
desert, it is also a lucid de-
scription of the paradigmatic
context of our time. It is
a place where the material
and technological realities
collide and interweave: a
meeting place between the
geometrical world defined
by the atom (the smallest
particle of matter) and the
world of information based
around the bit (the smallest
particle of information). A
discussion develops on the
subject of perception within
the limitless space of the
visible and the invisible, the
natural and the artificial,
the fictitious and the real,
where the concept of dis-
tance seems to lose its op-
erative influence. Based on
the concept of the so-called
synthetic perception, which
defines human visual per-
ception in a symbiotic re-
lationship with machines, it
provides the platform from
which we can begin to deci-
pher the perception-related
conundrums of our time. At
the same time, it reflects
on the reasons behind the
radical socio-historical
change, the shift from the
mode of production to the
mode of information.

Biography

Barbara Orel, PhD
is a dramaturge, theater

Il sintagma "green
desert", che è il tema cen-
trale del festival Pixxelpoint
di quest'anno, è più di un
semplice ossimoro poetico
che unisce elementi ap-
parentemente incompatibili
attraverso l'allucinazione
di una lussureggiante vege-
tazione che cresce nelle
restie condizioni climatiche
del deserto, ma è anche
una descrizione lucida del
contesto paradigmatico in
cui viviamo. È un posto in
cui due realtà, quella ma-
teriale e quella tecnologica,
si scontrano e si fondono:
un punto di incontro tra la
realtà fenomenica definita
dall'atomo (l'unità più pic-
cola della materia) e la re-
altà informatica fondata sul
bit (la particella più piccola
di informazione). La discus-
sione verte sul tema della
percezione all'interno dello
sconfinato spazio del visibile
e dell'invisibile, del naturale
e dell'artificiale, del fittizio
e del reale, dove il concetto
di distanza sembra perdere
la sua influenza efficace.
Basato sul concetto della
cosiddetta percezione sin-
tetica, che definisce la per-
cezione viva dell'essere
umano in rapporto con le
macchine, Green Desert
fornisce una piattaforma
attraverso la quale pos-
siamo iniziare a decifrare
gli enigmi legati alla percezi-
one del nostro tempo. Allo
stesso tempo riflette sulle
ragioni che stanno dietro
al radicale cambiamento di
stampo storico-sociale, il
mutamento dalle tecniche
di produzione alle tecniche
di informazione.

objavlja v strokovnih publikacijah. Napisala je knjigo *Igra v igri* (2003). Kritike že dobro desetletje piše za časopis *Dnevnik*, v mandatnem obdobju 2008-09 bo opravila selekcijo za nacionalni gledališki festival *Borštnikovo srečanje v Mariboru*. Dela kot asistentka za področje dramaturgije na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo Univerze v Ljubljani.

theoretician and critic. She regularly publishes essays on 20th century theater and modern theater arts in professional journals. She wrote the book *A Play Within a Play* (*Igra v igri*, 2003). She has been writing reviews for the newspaper *Dnevnik* for over a decade, and in the 2008-09 period she will oversee the selection for the *Borštnik Meeting, Slovene Theater Festival in Maribor*. She works as an associate professor of dramaturgy at the Academy of Theatre, Radio, Film and Television at the University of Ljubljana.

Biografia

Barbara Orel, ha finito il dottorato ed è drammaturga, teoretica e critica teatrale. Pubblica regolarmente su riviste specializzate saggi sul teatro del '900 e sull'arte del teatro moderno. Ha scritto il libro *"Igra v igri"* nel 2003. Già da dieci anni scrive recensioni per il quotidiano *"Dnevnik"*, e tra il 2008 e il 2009 sarà membro della giuria per il *"Borštnik meeting Theater Festival"* a Maribor. È docente associato di dramaturgia all'Accademia di teatro, radio, film e televisione all'Università di Lubiana.

Katalog izdal / Edited by / Edizione: Kulturni dom Nova Gorica

Zanj odgovarja / Responsible / Responsabile: Pavla Jarc

Urednika / Editors / Redattori: Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič

Prevodi / Translated by / Traduzioni: Tadej Reissner, Alice Černic, Cristiano Poian

Oblikovanje / Layout / Formazione: Blaž Erzetič

Tisk / Print / Stampa: VZA Logatec

Naklada / Number of copies / Numero delle copie: 500

Nova Gorica, 2007

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

7:004.9(083.824)

MEDNARODNI festival novomedijske umetnosti (8 ; 2007 ; Nova Gorica / Gorizia)

Green desert / Pixxelpoint [tudi] 8. mednarodni festival novomedijske umetnosti, 7.-15. 12. 2007, Nova Gorica - Gorizia ; [urednika Narvika Bavcon, Aleš Vaupotič ; prevod Tadej Reissner, Alice Černic, Cristiano Poian]. - Nova Gorica : Kulturni dom, 2007

1. Gl. stv. nasl. 2. Bavcon, Narvika
236382976

Organizator:



Partnerji:



Izid kataloga sta omogočila:



