

Interferenze 05
new arts festival

1▶2▶3 settembre
rumori visioni e bit di campagna

SAN MARTINO VALLE CAUDINA



Installazioni

ITA

LIMITEAZERO: Min_Mod

4 frequenze pure con andamento sinusoidale vengono generate da un software installato su 4 laptop. Ogni laptop trasmette l'informazione digitale del suono ad un amplificatore. L'amplificatore trasmette il suono a 4 subwoofer posizionati a terra. Sopra ad ognuno di essi è posizionata una lastra metallica che amplifica e rende percepibile le vibrazioni del subwoofer. 4 microfoni, ritrasmettono il suono al laptop che ne visualizza sul monitor la forma d'onda.

Questa sound installation vive dello spazio in cui è immersa, tracciando una linea di congiunzione fra la dimensione digitale in cui si genera il suono e il suo impatto fisico, individuato nel fenomeno della vibrazione.

Il computer genera il suono, ma la sua visualizzazione non è diretta (da digitale a digitale), ma rappresenta una visualizzazione "entropica", ovvero una visualizzazione che porta con se il grado di "disordine" formatosi nelle trasformazioni di stato da digitale a fisico e nuovamente a digitale.

Un fenomeno di fisica del suono viene rappresentato attraverso una distribuzione spaziale di elementi minimi, generando un ambiente sensibile influenzato dai suoni provocati nello spazio circostante.

L'installazione è stata commissionata da Toshiba, utilizzando dei notebook Qosmio nell'ambito di Futurshow e creaMi.

Il software è stato realizzato con Processing.

LIMITEAZERO – brevi cenni

Limiteazero è un gruppo italiano di architetti, designer, media artist residenti a Milano,

che sperimenta sull'esplorazione di modelli alternativi di interazione fra uomo e macchina, stimolando un approccio di tipo emozionale, anziché logico-deduttivo.

Limitezero realizza: network installations design, set design, exhibition design, interventi media-based nell'ambito di spazi architettonici e pubblici, interaction design, digital identity design, sound design, creative-network-software design.

Si occupa inoltre di nuovi modelli d'interfaccia e comunicazione audio visiva attraverso le piattaforme shockwave e flash, con una particolare attenzione alla componente 'random.

Le forme e loro leggi d'integrazione e attrazione sono al centro della maggior parte dei lavori con i processi che integrano i suoni, spesso come parte necessaria.

web: www.limitezero.com

KATI ÅBERG: Emotions in Man

E' un'installazione focalizzata sulla danza contemporanea, dove gli spettatori possono partecipare alla creazione di una pièce scegliendo le emozioni del danzatore.

"Emotions in Man" è dunque un'installazione interattiva che si propone di indagare se l'interazione possa compensare la perdita di intensità registrata in certe performance artistiche registrate, rispetto all'intensità della dimensione live. L'interazione in questo caso impegna e conferisce importanza allo spettatore in un modo totalmente nuovo. Infatti, ogni spettatore può plasmare la coreografia attraverso le proprie scelte durante lo svolgersi dell'opera. Il risultato non è la documentazione di una rappresentazione di danza, ma una rappresentazione interattiva di danza in senso stretto.

In "Emotions in Man", infatti, gli spettatori definiscono la coreografia definendo le emozioni del danzatore. Le emozioni sono strumento ed essenza fondamentale nelle coreografie di danza contemporanea. A differenza di molte altre arti performative, la danza contemporanea non è una forma narrativa né tantomeno è basata su testi, ma i sentimenti e le immagini formano la sua spina dorsale. Pertanto le emozioni diventano una scelta logica quando emergono i fattori con i quali lo spettatore può interagire in una performance di arte contemporanea.

Si controllano le emozioni attraverso l'aumentare dell'amore, dell'odio, della paura, della gioia o dell'angoscia in molti punti della coreografia. I segmenti tradizionali e lineari della danza sono intervallati da momenti nei quali appare il menu e lo spettatore deve scegliere la prossima emozione del danzatore. Se lo spettatore non sceglie, il danzatore si annoia e lascia finire la performance.

Il DVD è un formato molto interessante, dal momento che il suo potenziale come medium interattivo non è stato ancora sperimentato a fondo. E' peraltro largamente in espansione e conferisce agli artisti la possibilità di raggiungere gli spettatori attraverso il televisore, medium che sicuramente si avvale molto meno delle nuove tecnologie rispetto ad un computer.

L'interfaccia di interazione è familiare per tutti: il classico telecomando con le sue frecce e i suoi pulsanti.

KATI ÅBERG – brevi note biografiche

Kati Åberg (Helsinki, 1967) vive e lavora ad Helsinki, quando non è in giro per il mondo o lavora come mozzo su vecchie navi nell'arcipelago finlandese. Ha conseguito il master in new media studies presso il Media Lab dell'Università di Arte e Design di Helsinki: la tesi di laurea in produzione di arti performative presso il Theatre Academy of Finland ed una vita trascorsa tra media art, performance art e progetti di danza contemporanea hanno convinto Kati Åberg della potenza di combinazione tra arti performative e nuovi media.

Installations

ENG

LIMITEAZERO: Min_Mod

4 pure frequencies with sinusoidal course are generated by a software installed on 4 laptops. Each laptop transmits the digital sound information to an amplifier. The amplifier transmits the sound to 4 subwoofer positioned on the floor. On each one of them is positioned a metal plate which amplifies and makes the subwoofer vibrations perceptible. 4 microphones retransmit the sound back to the laptop which visualises its wave shape on the screen.

This sound installation lives off the space in which it is immersed, tracing a junction line within the digital dimension in which the sound is generated and its physical impact, identified in the phenomenon of the vibration.

A physics sound phenomenon is represented trough a space distribution of minimal elements, creating a sensitive environment influenced by the sounds generated in the surrounding space.

The computer generates the sound, but its visualization is not immediate (from digital to digital), it represents, an entropy visualization; or a visualization wich brings the disorder grade created in the state transformations, from digital to physical and to digital again.

This installation has been commissioned by Toshiba, using Qosmio notebooks within Futurshow and creaMi.

Software made with Processing.

Some notes about LIMITEAZERO

Limiteazero is an architecture, media design and media art studio based in Milan, Italy.

Limiteazero's areas of expertise include: network installations design, set design, exhibition design, media in architecture and public space, interaction design, digital identity design, sound design, creative-network-software design.

Limiteazero's experimental activity is concerning the exploration of alternative relations between man, machine and environment, bridging the physical and the digital.

The work around form is mainly focussed on investigating forms and images generated by mathematical processing and through random evolution processes. The "random" sequence is our most used coding expression.

further info on: www.limiteazero.com

KATI ÅBERG: Emotions in Man

An interactive contemporary dance DVD, where the viewers participate in the creation of the piece by selecting the dancer's emotions. Emotions in Man is an interactive dance DVD, which investigates, whether interaction can compensate for the loss of intensity many recorded performing arts pieces suffer from compared to the intensity of a live performance. Interaction here engages and empowers the viewer in a totally new way. The viewer moulds the actual choreography through her/his choices during the piece. The result is not a documentation of a dance piece, but an actual interactive dance piece in its own right. In Emotions in Man, the viewers define the choreography by defining the emotions of the dancer. Emotions are a basic tool and substance in contemporary dance choreographies. Unlike most performing arts, contemporary dance is non-narrative or text based and emotions, feelings and images form the backbone of its expression. Therefore emotions are a logical choice when defining which factors the viewer can interact with in an interactive contemporary dance piece. Controlling emotions is done by

increasing love, hate, fear, joy or anger at many points in the choreography. Traditional linear dance segments are interspersed by moments, when a menu appears and the viewer must choose the next emotion of the dancer. If the viewer does not choose, the dancer will grow bored and leave and the piece ends. The choice defines which emotion follows the previous one. Re-selecting a certain emotion opens up a new, stronger clip of the chosen emotion, but it is also possible to switch emotional strains at any moment in the piece. DVD is interesting as a format, since its potential as an interactive medium has until now been very little experimented with. It is also a widely spread medium, which enables artists to reach viewers through the less technologically loaded medium of television rather than through a computer. The interaction interface is familiar to all, remote control with its arrow and OK-buttons.

Some notes about KATI ÅBERG

Kati Åberg lives and works in Helsinki when she is not globe-trotting or working as a deck hand on old sailing ships in the Finnish archipelago.

She has got MA in new media studies at the Media Lab of the University of Art and Design Helsinki, a producer for the performing arts degree from the Theatre Academy of Finland and a life of media art, performance art and contemporary dance projects have convinced Kati Åberg of the power of combining performing arts with new media.