

interferenze 06 - sezione video

a cura di Valentina Tanni
www.valentinatanni.com
www.random-magazine.net

Semiconductor - Worlds in Flux

www.semiconductorfilms.com

Interferenze presenta *Worlds in Flux*, una retrospettiva dedicata ai **Semiconductor**. Il duo britannico, formato da Ruth Jarman e Joseph Gerhardt, lavora dal 1999 sulle possibilità dell'animazione digitale producendo film sperimentali e live cinema.

Centrale nel loro lavoro è il ruolo del suono, che interagisce strettamente con le immagini, nel contesto di una ricerca formale di grande impatto. Città in movimento, architetture spaziali in divenire, spazi caotici, elementi naturali in continuo fluire. In un'esperienza audio-visuale affascinante, che racconta di un mondo in cui in confine tra naturale e artificiale si fa sempre più sfumato e difficile da individuare.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Total running time: 35 minutes

QT - Digital Anthrax

(1:00) Audio: QT 'qqq' © Fat Cat Records 2001

The Sound of Microclimates

(8:20) May 2004

Múm - Green Grass Of Tunnel

(4:26) Audio: Múm - Fat-Cat Records 2002

Mini-Epoch Series

(4:17), 2003

Inaudible Cities : Part 1

(06:40) June 2002

ACO

(4:03) April 2003

All The Time In The World

(4:40mins) April 2005

200 Nanowebbers

(02.49) Audio: Double Adaptor © Osaka Recordings 2005

BIG BANG - restarting the natural world

Il cosiddetto *mondo naturale* mostra inequivocabili segni di mutazione. E la tecnologia, dal canto suo, svela ogni giorno di più il suo volto di “nuova natura”. I software, con la loro potenza generativa, creano forme di vita autoreplicanti; il codice genetico è diventato la nostra *sorgente*, manipolabile e riprogrammabile; le reti di computer formano un grande sistema nervoso elettronico, che connette le intelligenze e produce conoscenza.

La selezione video di **Interferenze** indaga questo nuovo stato *ibrido*, un contesto in cui naturale e artificiale si confondono, dando vita ad uno scenario in continua ridefinizione. Dodici artisti, italiani e internazionali, ci condurranno nell’esplorazione del *mondo 2.0*. Il Big Bang sarà deflagrante. Quello che resta sono schegge di pura visionarietà. Just press **restart**...

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Tanja Puustelli, *Milking the cow*
www.tanjapuustelli.com

Alan Sondheim, *Laminanimal*
www.asondheim.org

Anders Weberg & Robert Willim, *Surreal Scania*
www.surrealscania.se

Doron Golan, *Buda*
www.the9th.com

Scott Hessels & Gabriel Dunne, *Celestial Mechanichs*
<http://cmlab.com>

Jeffers Egan&Jake Mandell, *Slither*
www.jeffersegan.com

Lorenzo Oggiano, *Quasi-objects*
www.lorenzooggiano.net

Vita Berezina-Blackburn, *Benign Beings*
<http://accad.osu.edu/~vberezin>

Onoxo, *Clean Exp M*
www.onoxo.net

Bianco-Valente, *Spread*
www.bianco-valente.com

Brian Kim Stefans, *Vex #5*
www.arras.net

Andrea Melloni, *Microsoundscape #1*
www.cubificio.org

SCHEDE ARTISTI BIG BANG

Tanja Puustelli [finlandia/australia]

www.tanjapuustelli.com

Tanja Puustelli è nata nel 1977 in Finlandia, ma vive a Sydney, dove studia Belle Arti (University of Western Sydney). La sua ricerca mira a coinvolgere lo spettatore in un gioco di associazioni mentali, ponendo l'accento sulla fluidità del meccanismo percettivo. Il video *Milking the cow* è stato realizzato montando una serie di immagini fisse catturate direttamente dallo schermo (*screen printing*). Le immagini in loop, manipolate nella forma e nel colore fino a diventare appena leggibili, rimandano alla storica fellatio tratta dal film *Gola Profonda*, mentre il suono, in sincrono perfetto con i movimenti della sequenza, è quello, naturale ma in questa circostanza inquietante, della mungitura di una mucca.

Alan Sondheim [stati uniti]

www.asondheim.org

Alan Sondheim (1943, vive a New York) è artista, scrittore e teorico. La sua poliedrica attività include, oltre a numerose performance e lavori di video e software art, una serie di importanti saggi di teoria dei nuovi media ed è tra i fondatori di molte storiche mailing list. Conduce dall'inizio degli anni Novanta una continua riflessione filosofica sull'identità, psicologica e corporea, nello spazio virtuale. Attualmente collabora con una compagnia svizzera di teatro-danza *Foofwa d'Imobilite*. Nel video *Laminanimal* assistiamo ad "un sublime impossibile"; due avatar, un uomo e un animale, sono i protagonisti di una bizzarra danza nello spazio, fondendosi e moltiplicandosi sulle note di uno yodel.

Anders Weberg & Robert Willim [svezia]

www.surrealscania.se

Anders Weberg e Robert Willim sono rispettivamente un film-maker e un etnologo, entrambi impegnati nella ricerca sulle potenzialità espressive e culturali dei nuovi media. I filmati di *Surreal Scania* sono frutto di un progetto incentrato sull'identità dei luoghi. Il materiale video è stato girato in sei location nella regione di Scania, in Svezia, montato in sequenze dai toni onirici. Le località includono sia attrattività turistiche che luoghi anonimi, costituendo una riflessione sul cosiddetto "marketing territoriale" e sui suoi metodi (cosa rende un luogo degno di essere visitato?). I video sono accompagnati da coordinate geografiche. È così possibile raggiungerli con esattezza usando un dispositivo GPS, oppure localizzarli tramite Google Earth.

Doron Golan [israele/stati uniti]

www.the9th.com

Doron Golan è un artista di origini israeliane che vive a New York. Realizza video, opere digitali e animazioni ed è noto anche per aver fondato il sito web computerfinearts.com, una vera e propria collezione on line di opere di computer art, costituita tramite donazioni e acquisizioni, e DVblog.org, un blog che riunisce i migliori video sperimentali in circolazione. Le sue opere sono state esposte in tutto il mondo, sia in spazi privati che istituzionali e Golan è da anni una figura di riferimento nel mondo della net art. Il video *Buda*, presentato ad Interferenze, è un'animazione dai toni psichedelici e meditativi, che si serve di suggestioni formali tratte dalla tradizione pittorica, dall'espressionismo all'astrattismo.

Scott Hessels & Gabriel Dunne [stati uniti]

<http://cmlab.com>

Gabriel Dunne e Scott Hessels sono due *media artist* statunitensi. Il loro lavoro spazia tra il design, la programmazione e il filmmaking. *Celestial Mechanichs*, esposto all'ultima edizione del Siggraph, storica manifestazione internazionale dedicata alla grafica e all'animazione computerizzata, è un progetto basato sulla visualizzazione delle "macchine" che sorvolano e circondano il pianeta terra (aerei, elicotteri della polizia, stazioni meteo, satelliti). La videoanimazione, pensata per essere proiettata sul soffitto concavo

di un planetario, si serve di dati reali ma li trasforma in un'esperienza visiva dinamica e affascinante, unendo scienza, statistica e arte contemporanea.

Jeffers Egan&Jake Mandell [stati uniti]

www.jeffersegan.com

Lo statunitense Jeffers Egan porta avanti da anni una ricerca che unisce l'estetica della pittura astratta con le potenzialità dell'animazione digitale e un sound elettronico. Il suo lavoro (motion painting, vj performance e video) è stato esposto nei maggiori festival di arte digitale del mondo, nonché in numerosi musei. *Slither*, il DVD realizzato in collaborazione con il musicista Jake Mandell, si caratterizza per la fusione strettissima tra suono e immagine ed è frutto di una serie di processi algoritmici rigorosamente scritti a mano. Le immagini esplorano un universo che vede il digitale come "organismo" e il software come un possibile ecosistema.

Lorenzo Oggiano [italia]

www.lorenzooggiano.net

Lorenzo Oggiano (1964, Padova, vive a Sassari) lavora con fotografia, video, new media, installazioni e assemblaggi. Temi centrali della sua ricerca sono le mutazioni sensoriali, cognitive e tecnobiologiche indotte dalle nuove tecnologie. *Quasi-Objects* riguarda la produzione di occorrenze biologicamente afunzionali, dicendo della *vita*, senza riguardo per gli esiti che questa riconosce; visualizzabili come risultato in transito di una prassi operativa: un'estetica di processo. Il ciclo *Quasi-Objects*, di cui presenta il terzo video, avviato nel 2003 e tuttora in lavorazione, è costituito da materiale fotografico e videografico generato con software di modellazione, animazione e rendering tridimensionale.

Vita Berezina-Blackburn [russia/stati uniti]

<http://accad.osu.edu/~vberezin>

Vita Berezina-Blackburn è un'artista di origini russe che lavora negli Stati Uniti. Insegna *computer modeling* alla Ohio State University presso l'ACCAD (Advanced Computing Center for the Arts and Design). *Benign Beings* è un'animazione astratta che presenta forme e creature digitali generate con 3D Maya e un plug-in scritto in L-system, un linguaggio pensato simulare i meccanismi di crescita delle piante e la loro relazione con l'ambiente. Il video è un tentativo di immaginare come il movimento si sia evoluto dagli organismi vegetali alle creature viventi, con l'obiettivo di comprendere come esso sia in grado di scolpire i corpi, lo spazio e il suono.

Onoxo [croazia]

www.onoxo.net

Dietro la sigla Onoxo c'è Vedran Kolac, programmatore, vj e motion designer croato. Usando il software VVVV, Kolac crea forme digitali in evoluzione che mantengono un carattere astratto e artificiale pur risultando estremamente organiche nella loro crescita dinamica. *Clean Exp M* è un lavoro sperimentale basato sulla generazione automatica di forme astratte in uno spazio vuoto tramite una semplice trasmutazione di texture, che unite ad una componente "caotica" danno come risultato un'estensione infinita delle forme possibili. Kolac fa parte del collettivo austriaco *Strukt Visual Network*.

Bianco-Valente [italia]

www.bianco-valente.com

Bianco-Valente (Giovanna Bianco, 1962; Pino Valente, 1967, vivono a Napoli) realizzano video, stampe digitali e installazioni. Lavorano sui fenomeni legati alla percezione e sui processi cerebrali che ci permettono di mantenere il ricordo delle esperienze, di percepire immagini mentali e, tramite esse, di instaurare una riproduzione in continua evoluzione della realtà esterna. L'immaginario ricorrente dei loro lavori sono i *mindscapes*, visioni distorte e dai colori alterati della natura. Il video *Spread*, presentato ad Interferenze, è stato realizzato in collaborazione con il musicista elettronico Mass.

Brian Kim Stefans

www.arras.net

Conosciuto principalmente per la sua attività di poeta, Brian Kim Stefans produce lavori per il web (internet art, digital poetry, video, animazioni in flash) dal 1998. *Vex #5* fa parte di una serie di filmati girati a Providence, Rhode Island, nel 2005 e si avvale della collaborazione di Christof Migone e Gregory Whitehead per la parte sonora. Ispirati al lavoro del regista canadese Guy Maddin, sono brevi video dall'estetica low-tech, realizzati mixando sistemi analogici e digitali. L'immaginario ricreato è surreale, un mondo che giustappone cielo e terra, creature marine e mongolfiere, monumenti e bollicine da acquario, in una tonalità seppia che richiama un'estetica cinematografica retrò.

Andrea Melloni [italia]

www.cubificio.org

Andrea Melloni (Reggio Emilia, 1975; vive a Berlino) lavora con la fotografia, il video, la scultura e l'installazione. Da diversi anni conduce una ricerca al confine tra arte e scienza, che si è concretizzata nel progetto *Cubificio*, un'indagine sull'esistenza, la struttura ed il comportamento di un preciso gruppo di creature cuboidali, attraverso gli strumenti messi a disposizione dalla ricerca scientifica. Recentemente il suo lavoro si è ampliato a comprendere uno studio a 360 gradi sui rapporti tra suono e spazio. In *Microsoundspace #1* è lo spazio urbano ad essere protagonista, evolvendosi secondo dinamiche parassitarie, in un'indagine per immagini sul carattere finzionale insito nei comportamenti umani.

**documento proveniente da www.valentinatanni.com*