

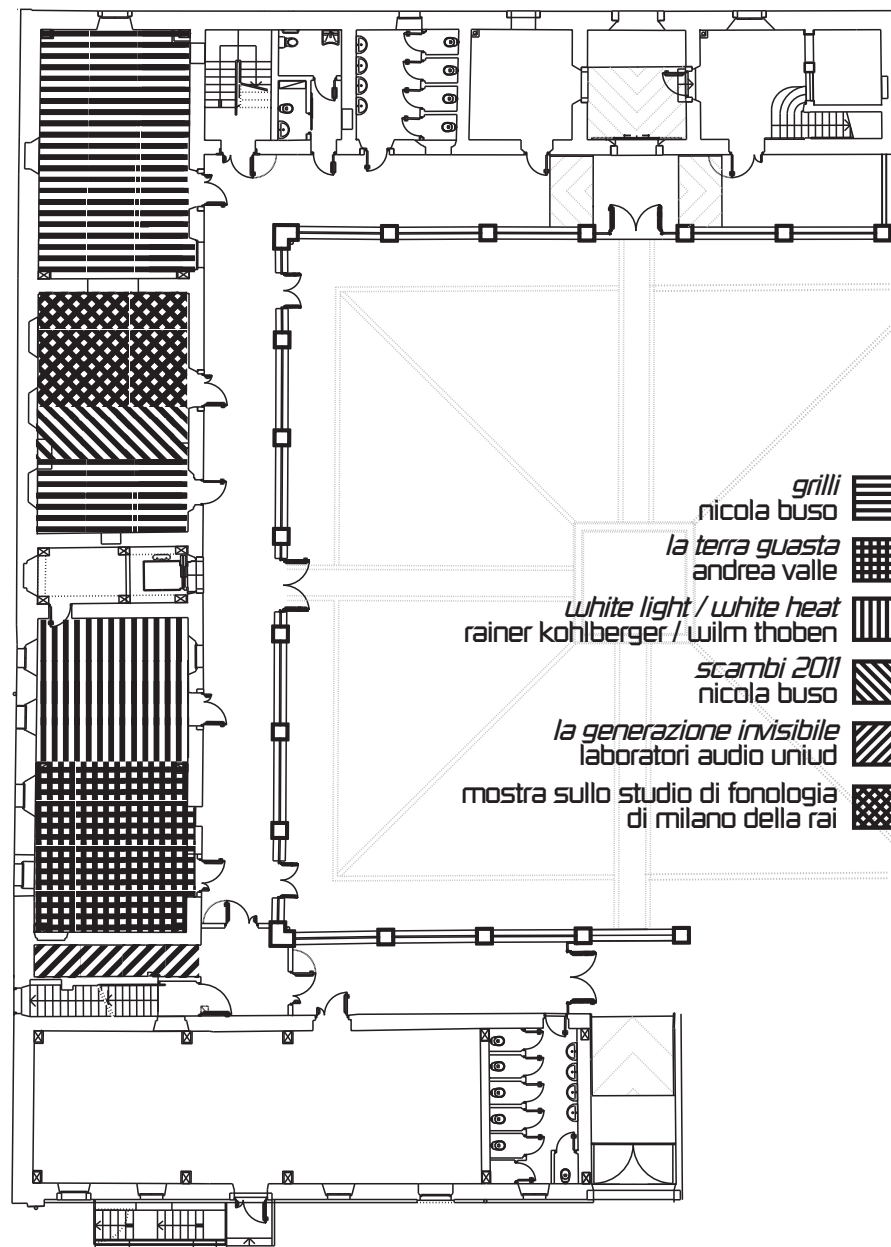
la generazione invisibile
laboratori audio uniud

...immagina di avere tre apparecchi programmati il registratore 1 programmato per riprodurre per cinque secondi mentre il registratore 2 registra il registratore 2 riproduce per tre secondi mentre il registratore 1 registra ora metti che sei lì che litighi col ragazzo o con la ragazza rivangando cosa si era detto la volta prima e pensando a cosa dire la volta dopo gira e rigira non riesci a tenere chiuso il becco prendi le tue ragioni e lamentele e mettile sul registratore 1 e chiamalo con il tuo nome sul registratore 2 metti tutte le cose che lui o lei ti ha detto o potrebbe dirti quando capita l'occasione grazie ai due registratori ora fai parlare i due apparecchi registratore 1 riproduce per cinque secondi registratore 2 registra registratore 2 riproduce per tre secondi registratore 1 registra continua così per quindici trenta minuti ora inverti gli intervalli adottando l'intervallo che avevi usato per il registratore 1 sul registratore 2 lo scambio degli intervalli può essere importante quanto il contesto ascolta i due apparecchi che rimescolano tutto ora col registratore 3 puoi introdurre il fattore di risposta irrilevante quindi registraci la prima cosa che ti capita una vecchia barzelletta una vecchia nenia un pezzo di cronaca del telegiornale o del giornale radio e raccorda il registratore 3 con la discussione registratore 1 stanotte sono rimasto in piedi fino alle due ad aspettarti registratore 3 quel che vogliamo sapere è chi ha messo la sabbia negli spinaci l'uso della risposta irrilevante si mostrerà efficace nello spezzare gli schemi associativi ossessivi **tutti gli schemi associativi sono ossessivi** levatelo dalla testa e caccialo nei registratori smetti di litigare smetti di lamentarti smetti di parlare lascia che siano gli apparecchi a litigare lamentarsi e parlare un registratore è una sezione estrinsecata del sistema nervoso umano con un registratore puoi scoprire più cose del sistema nervoso e avere maggior controllo sulle tue reazioni che non passando vent'anni nella posizione del loto o sprestando tempo dallo strizzacervelli...

Voci: Irene Manganini, Nickolas Komninos
Fotografie di: Damiano Andreotti, Daniele Badocco, Giulia Berto
Allestimento: Chiara Cesaro
Montaggio audio: Daniele Badocco

generazioni
elettroniche

INSTALLAZIONI



Dipartimento di Scienze Umane



Comune di Gorizia



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



KSG WOLFSU
kud morgan



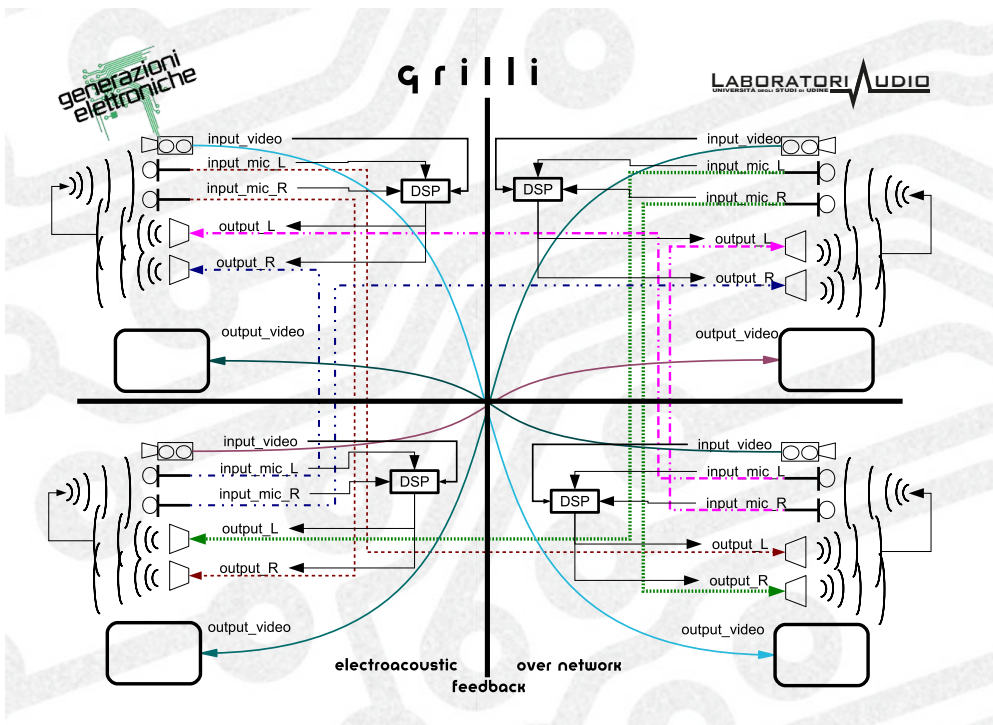
con il supporto di



FONDAZIONE
Cassa di Risparmio di Gorizia



grilli
nicola buso



scambi 2011
nicola buso

Scambi (Henri Pousseur, 1957) è emblematica di una forma interattiva di comunicazione tra compositore e pubblico. Prodotta negli studi radiofonici della Rai di Milano, questa composizione elettronica nasce dal progetto ambizioso di trasformare il fruitore in interprete, di creare nuove situazioni comunicative innovando il rapporto tra contemplazione e uso delle opere d'arte. Per la completa realizzazione di quest'idea, sarebbero stati necessari mezzi di comunicazione in grado di consentire all'ascoltatore di elaborare egli stesso il messaggio ricevuto. Lo stesso Pousseur immaginava la situazione ideale in cui ogni ascoltatore avrebbe dovuto dotarsi di più magnetofoni per la piena fruizione delle potenzialità offerte dalla sua opera aperta. Questa idea diventa atualizzabile ora grazie alla possibilità di riposizionare l'intero sistema di composizione – e non solo il segnale audio – nel dominio digitale. La postazione informatica progettata e realizzata dal laboratorio MIRAGE permette di interagire in modo creativo con una simulazione del sistema di produzione dell'opera. L'utente, avendo a disposizione le sequenze originali e gli strumenti per il loro montaggio, può realizzare nuove versioni dell'opera, rispettando o meno le regole proposte da Pousseur: 'esse non erano che una specie di garanzia per uno svolgimento coerente. Se qualcuno vede la possibilità di produrre senza questo aiuto un evento significativo, non posso né voglio impedirglielo'. Si concretizza quindi finalmente la visione di Pousseur, secondo il quale: 'tutto il materiale potrebbe essere messo a disposizione degli amatori in laboratori di musica di tipo nuovo'. La prospettiva più interessante di questa esperienza è quindi nella dinamica partecipativa, nel ruolo che può giocare il *prosumer*, come lo ha definito una decina d'anni fa Alvin Toffler: il ruolo del consumatore si 'scambia' col quello del produttore.

white light / white heat
rainer kohilberger / wilim thoben

Un forte raggio laser è deflesso da due specchi che oscillano a velocità molto elevata. Se questi si muovono abbastanza velocemente, l'occhio umano percepisce un'immagine stabile. White Light / White Heat opera su questa soglia. Viene introdotta una modulazione costante: tremanti e involucri modulano onde acustiche e forme basilari.

Quella in mostra è una versione filmica di una realizzazione per l'installazione audiovisiva 'Shift' di Praxis Berlin, ospitata dal 22 Presents Showroom di Praga.

la terra guasta
andrea valle

La terra guasta è un'installazione che fa uso di sorgenti sonore attivate da motori elettrici e controllate dal computer. Il nome italiano è un calco da The Waste Land di T.S. Eliot. Emerge così chiaramente il riferimento allo spreco di risorse ('waste', spreco, e 'guasto' hanno una etimologia comune) che caratterizza il cosiddetto capitalismo 'maturo'. Nell'installazione, il testo del poemetto eliotiano è convertito in pattern di attivazione per l'insieme delle sorgenti sonore. In altri termini, il testo è sottoposto a scansione temporale, lettera per lettera, ed ognuna di quest'ultime è associata a una certa combinazione di strumenti, che vengono di conseguenza attivati. Nella Waste Land, la desolazione della condizione umana nella modernità è spesso acutamente riflessa in un paesaggio (anche in quello sonoro) di rifiuti. Questa condizione non è evidentemente terminata (anzi), anche se è spesso più entusiasmante pensare a scenari posterori o postumi.

La terra guasta è parte di un progetto più ampio dedicato alla costruzione e all'utilizzo di sorgenti sonore controllate dal computer. A partire da una prospettiva ecologica, ogni elemento dell'ensemble è una percussione costruita associando un piccolo motore a corrente continua (tipicamente recuperato da elettronica abbandonata: lettori CD/DVD, telefoni cellulari, giocattoli) ad un risonatore. I risonatori, a loro volta, sono assemblati a partire da una grande varietà di materiali di recupero: scatole di tabacco, vasi, piatti di batteria, pentole. Gli strumenti risultanti possono includere parti di Lego, in particolare dove siano necessarie strutture di supporto. I motori possono essere connessi a vari materiali (plastica, legno, metallo), così da implementare diverse modalità di eccitazione. Non a caso, l'insieme nel suo insieme si chiama Rumentarium, poiché rumenta indica nel Nord Italia un ammasso di rifiuti (in particolare, una collezione eterogenea di oggetti o di loro parti). Ma, in fondo quasi paradossalmente, questo farraginoso dispositivo elettromeccanico è controllato da un computer attraverso dei microcontroller. Una simile configurazione computazionale permette diverse strategie di controllo, dall'automazione completa fino all'uso dell'insieme secondo un modo quasi strumentale, ad esempio attraverso interfacce gestuali.

mostra sullo studio di fonologia
di milano della rai

Per gli Appunti di Lavoro di Marino Zuccheri si ringrazia la famiglia Zuccheri

Per le copie degli articoli e gli schemi tecnici si ringraziano Giovanni Belletti e il Laboratorio Audio di Milano della RAI