

**PARCO DEL  
CONTEMPORANEO  
CONTEMPORARY  
PARK  
PARC DU CON  
TEMPORAIN  
ZEITGENÖSSIG  
SCHER PARK  
FORTE  
MARGHERA**



## **FORTE MARGHERA SOUNDSCAPE 2011– PROGRAMMA EVENTI**

AREA PADIGLIONE 36  
SABATO 22 OTTOBRE

- ore 18.00

**Mauro Ceolin**

**Spore's Ytubesoundscape and his wildlife**

“Spore's Ytubesoundscape and his wildlife” di Mauro Ceolin è un soundscape composto da 36 elementi sonori ambientali. Questo studio è una raccolta di sessioni di gioco registrate e postate sulla piattaforma Youtube, dagli utenti stessi del celebre videogioco multi-genere “Spore”. Ogni traccia scelta, corrisponde a una forma zoomorfa creata dagli utenti nel game.

Il focus del lavoro, focalizza il rapporto contemporaneo tra spazio virtuale e spazio fisico, creando un'esperienza sonora che oscilla tra natura definita e possibili nature.

In questo habitat dinamico il linguaggio razionale delle scienze naturali incontra e produce un senso estetico.

“Spore's Ytubesoundscape and his wildlife” è un dispositivo di ricerca del progetto seminale contemporaryNaturalism ed è stato presentato alla Galleria A+A di Venezia, all'interno del progetto “Concrete Landscapes” e al “FILE Hypersonica” Electronic Language International Festival a San Paolo (Brasile).

Mauro Ceolin è un pioniere della videoludica nel panorama italiano, prosegue la sua ricerca dedicando la propria attenzione ed interesse allo studio dell'estetica delle ambientazioni videoludiche e delle realtà connesse al mondo della rete informatica. Grande appassionato delle dimensioni immateriali e dei paesaggi virtuali, sviluppa i suoi Solid Landscapes, archiviazioni dei cambiamenti che avvengono nel nostro contemporaneo. Questi paesaggi “irreali” quindi rappresentano la documentazione pittorica di uno scenario nuovo, di uno “spazio” che si sostituisce alle tradizionali coordinate geografiche, quelle del disegno vettoriale e della geometria poligonale dei programmi di elaborazione tridimensionale.

- ore 19.00

**Marco Ceccotto**

**Deconstructed Soundscapes**

Deconstructed Soundscapes è un'installazione sonora generativa che, attraverso un processo aleatorio di combinazione, elaborazione elettroacustica e distribuzione multicanale di un insieme definito di registrazioni ambientali realizzate nell'area di Marghera, dà vita a un insieme indefinito di paesaggi sonori. Lo scopo dell'operazione è quello di restituire al paesaggio sonoro urbano un alone di insignificanza e mistero che ci permetta di ristabilire con esso un'esperienza viva d'ascolto: la continua e inanticipabile metamorfosi di oggetti sonori sospesi tra il già noto e l'ignoto va quindi intesa come precondizione per una presa di distanza dal nostro quotidiano volta ad aprire la strada a nuove forme di donazione del senso e riappropriazione.

Marco Cecotto sviluppa la sua ricerca nel campo della sound art e della musica sperimentale parallelamente agli studi in ambito filosofico ed estetico. La sua produzione artistica – fortemente influenzata dall'estetica di John Cage, e caratterizzata sia dall'utilizzo di materiale sonoro extramusicale che dalla natura processuale e indeterminata dell'opera – è attualmente orientata, da una parte, alla realizzazione di interventi che prevedano l'esplorazione e il confronto con il paesaggio sonoro; dall'altra, alla costruzione di strumenti elettronici (tramite tecniche come hardware hacking e circuit bending) e allo sviluppo di sistemi digitali in ambienti FLOSS (Free/Libre/Open Source Software) per performance audio/video e installazioni sonore, multimediali e interattive.

- ore 21.00

## Riccardo Piovesan e Alessandro Sgarbi Touching Landscapes

Riccardo Piovesan e Alessandro Sgarbi propongono "Touching Landscapes" un progetto sovrastrutturato da un'accesa curiosità per l'ambiente sonoro circostante al panorama di Forte Marghera.

Le registrazioni sul campo, field recording, mantenute pulite da qualsivoglia effetto verranno riprocessate e rese fruibili mediante gli strumenti tecnologici.

Un progetto, un'idea di paesaggio sonoro, per un possibile panorama interstiziale, come fosse un margine sottile, fra naturalismo e tecnologia.

Tramite questo processo sonoro che non è di disfacimento o prevaricamento, ma uno studiato adattamento.

Riccardo Piovesan, classe 1987, si avvicina per la prima volta alla musica elettronica all'età di 11 anni.

Dal 2008 comincia a produrre musica e collabora con musicisti ed etichette da tutto il mondo. Riesce a proporre, con lo pseudonimo The Noisemaker, live di Techno/sperimentale all'estero, prima in Spagna e poi in Russia, Lituania e UK. Al momento si concentra su due progetti distinti, il primo di Techno futurista, con una importante ricerca del ritmo, il secondo è una sperimentazione che spazia dalla New-industrial alla glitch music. Nel 2010 sente il bisogno di approfondire le sue conoscenze in ambito artistico e si iscrive all'accademia di belle Arti di Venezia. Associa ad una produzione musicale ed attività live, un percorso attivo nel campo delle arti visive. Attualmente il suo lavoro ricerca la simmetria ed il minimale, per generare atmosfere rarefatte. Cerca di legare video e suono in modo tale da creare un'altra dimensione espressiva e giungere ad uno spazio interamente progettato.

Alessandro Sgarbi, classe 1987, (aka onval) ha iniziato ad ascoltare musica da giovanissimo, iniziandosi al pianoforte all'età di 7 anni per poi passare allo studio della chitarra. All'età di 14 anni ha iniziato a suonare in vari gruppi come chitarrista e cantante, tra riff hard rock e canzoni psichedeliche, fino all'età di 19 anni; scoprendo poi le possibilità offerte dalle strumentazioni elettroniche. La passione per la musica elettronica è cresciuta e con il passare del tempo le sue idee sul suono si sono mosse in profondità.

La musica è atmosfera. Un determinato colore per l'aria. Uno spazio progettato. Un sentimento viscerale. La sua ricerca, oggi, è incentrata principalmente sul sound design, in tutte le sue articolate diramazioni.

- ore 21.30

## Andrea Cazzagon Greenish

Utilizza una videocamera con problemi di processazione dei colori (aberrazioni che tendono al verdastro) e rielabora l'audio originale attraverso software per creare una audiovisione alterata e digitalizzata di ambienti e atmosfere tipiche del territorio.

Le riprese e l'audio sono state effettuate a Forte Marghera.

Andrea Cazzagon è diplomato presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara, ora prossimo al conferimento della laurea specialistica in Arti Visive allo IUAV di Venezia.

Il suo lavoro si orienta tra le installazioni e le performance new medial. La sua ricerca verte verso l'individuazione e la rielaborazione di elementi comuni, solitamente posti sotto ai nostri sguardi, li usa e li trasforma per creare visioni/ascolti originali ma sempre legati fortemente alla matrice.

POLVERIERA FRANCESE

MARTEDÌ 25 OTTOBRE

- ore 19.30

## Marianna Andrigo+Aldo Aliprandi

*Performance interattiva fra ricerca musicale e danza*

Marianna Andrigo e Aldo Aliprandi collaborano dal 2009. Lei performer, lui artista: uniscono il loro interesse per il movimento, il suono, video, site

specific, performance, installazioni. La loro ricerca si concentra sulla relazione tra suono e movimento con il supporto del digitale e con lo sguardo del site specific. I loro lavori sono stati presentati in Italia e Tunisia, Grecia, Albania, Repubblica Ceca, Romania. Attraverso residenze artistiche, collaborazioni con altri artisti, progetti speciali hanno realizzato diversi tipi di lavori. Nel 2010 danno vita al progetto di danza verticale, vertical waves project. Attualmente si stanno occupando della progettualità di C32 performingartworkspace-Forte Marghera-Parco del contemporaneo, spazio per la produzione nell'ambito delle arti performative (Venezia).

Link: [www.venetofactory.com](http://www.venetofactory.com)

## AREA PADIGLIONE 36 SABATO 29 OTTOBRE

- ore 18.00

**Mauro Ceolin**

**Spore's Ytubesoundscape and his wildlife**

"Spore's Ytubesoundscape and his wildlife" di Mauro Ceolin è un soundscape composto da 36 elementi sonori ambientali. Questo studio è una raccolta di sessioni di gioco registrate e postate sulla piattaforma Youtube, dagli utenti stessi del celebre videogioco multi-genere "Spore". Ogni traccia scelta, corrisponde a una forma zoomorfa creata dagli utenti nel game.

Il focus del lavoro, focalizza il rapporto contemporaneo tra spazio virtuale e spazio fisico, creando un'esperienza sonora che oscilla tra natura definita e possibili nature.

In questo habitat dinamico il linguaggio razionale delle scienze naturali incontra e produce un senso estetico.

"Spore's Ytubesoundscape and his wildlife" è un dispositivo di ricerca del progetto seminale contemporaryNaturalism ed è stato presentato alla Galleria A+A di Venezia, all'interno del progetto "Concrete Landscapes" e al "FILE Hypersonica" Electronic Language International Festival a San Paolo (Brasile).

- a seguire, dalle ore 21.00

**Alessandro Ragazzo**

**Tibetan Granular Sintesis**

Nel 2007 nasce la prima idea del progetto Tibetan Granular Sintesis, nata dalla fusione della polifonia vocale dei canti dei monaci tibetani e sintesi granulare: i canti dei monaci tibetani come quelli cattolici nel Gregoriano sono tutti esempi di uso degli overtones, dove, con questo termine, come già precisato precedentemente, si intende l'intera serie di toni più alti emanati da una nota musicale. Ma anche per gli strumenti il meccanismo è lo stesso: ogni strumento ha una sua qualità sonora, data dallo spettro di overtones che noi non siamo in grado di udire; molti superano i nostri limiti uditivi (16-16000 hertz)..molti suoni "lavorano" in modo subliminale in modo che il primo tono superiore ha frequenza doppia rispetto alla fondamentale, il secondo tripla, e così via

La sintesi granulare è spesso basata sullo stesso principio del campionamento ma include anche tecnologie di tipo analogico. L'idea è quella di creare suoni complessi a partire da una grossa quantità di suoni semplici. I grani sono di durata compresa tra 1 e 50 millisecondi e possono essere combinati assieme ognuno dei quali riprodotto a differente velocità, fase e volume. Il risultato non è un unico tono, ma una nuvola di suoni che viene manipolata in maniera differente da qualsiasi altro suono naturale o da qualsiasi altro metodo di sintesi. Cambiando la forma d'onda, l'involuppo, la durata, la posizione spaziale e la densità dei grani possono essere creati molti suoni diversi. Il risultato può essere utilizzato nella musica o come materiale per ulteriori modifiche con altri metodi. Le possibilità di effetti che possono essere prodotti includono la modulazione d'ampiezza, il time stretching, lo scattering stereo o multicanale, il riordinamento random, il morphing.

La teoria della sintesi granulare nasce dalle ricerche di Dennis Gabor su come l'uomo comunica e ascolta. In passato c'è stata una disputa fra Gabor e il compositore greco Iannis Xenakis che rivendicava l'invenzione di questa tecnica. Curtis Roads è spesso accreditato come la prima persona che ha implementato una tecnica digitale di sintesi granulare. Il compositore canadese Barry Truax è stato uno dei primi a implementare una versione real-time di questa tecnica di sintesi.

Dennis Gabor considerava il suono come una somma di funzioni gaussiane elementari traslate nel dominio del tempo e della frequenza. Queste funzioni elementari venivano chiamate acoustic quanta ed usate come base per la creazione di un suono.

Secondo la formulazione di Gabor un segnale  $x(t)$  era considerato come una combinazione di diverse versioni  $g_{mk}(t)$  di una finestra di sintesi  $g(t)$ :

$$x(t) = \sum_{m=1}^M \sum_{k=1}^K a_{mk} g_{mk}(t)$$

con:

$$g_{mk}(t) = g(t - m \alpha T) \cdot e^{jk \beta \Omega t}$$

l'intervallo di tempo  $T$  e l'intervallo di frequenza  $\Omega$  soddisfano la relazione  $\Omega T = 2\pi$  e  $\leq 1$ .

Iannis Xenakis sviluppò la sintesi granulare come esigenza nel periodo dei nastri magnetici in cui non c'era una grande varietà di timbri e di suoni da poter manipolare, ma solo oscillatori e filtri. In questo contesto si ottenevano suoni in maniera dinamica ritagliando parti di nastri e ri assemblando il tutto assieme. Da qui si sviluppò la sua tecnica che consisteva nello specificare la durata e la velocità (frequenza) di riproduzione di ogni singolo grano.

Tibetan Granular Synthesis è un progetto che si basa sull'esecuzione in luoghi naturalistici o sperduti di sonorità "evolute", che rivalutano condizioni paesaggistiche moderne.

A seguire dalle ore 22.00:

pax[~] + interno3

live act

**SCALENE TORSION**

... pensando all'atto di voltare la testa nei suoi diversi significati: istinto, attenzione, osservazione, diniego.

I muscoli scaleni sono un gruppo di tre paia di muscoli situati nel collo laterale, che si distinguono in scaleno anteriore, scaleno medio e scaleno posteriore.

I muscoli scaleni hanno origine dal processo trasverso, dalle vertebre cervicali (da CII a CVII), e si inseriscono sulla prima e seconda costa. Sono innervati dai nervi spinali C3-C8.

L'azione dei muscoli scaleni anteriore e medio consiste nell'elevazione della prima costola e nella rotazione del collo sul lato opposto; lo scaleno posteriore consente di elevare la seconda costola e ruotare il collo dalla stessa parte.

Paolo Calzavara - pax[~] : live electronics

Manuel Frara – Interno3 : live visual