

RELATIONAL PLACES

Container Archive Project 2007/2009

Curator **Michela Pelusio** (<http://MaaKali.orG>)

Con gli artisti

Daan Brinkmann, Edwin van der Heide, Mateusz Herczka, Gosse de Kort, Robert Pravda, Taco Stolk, Maki Ueda e Dorota Walentynowicz.

Inaugurazione il 28 luglio 2007 nella Biblioteca Dante Piccioli in Fosdinovo, Lunigiana, Italia

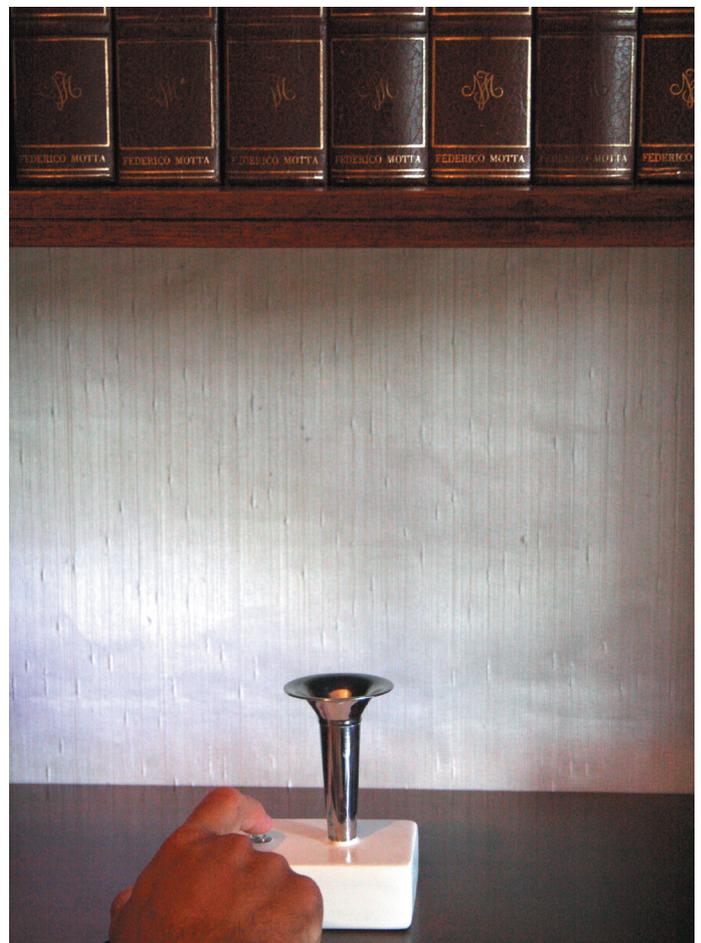
1 strumento sonoro
1 mini CD sound
1 hard drive + film
1+1 DVD+modello
1 DVD Performance
20 lucidi con printed data
7 boccette di essenze + cartine
1+1 DVD game + Performance

La scatola contiene in totale 35 pezzi e 8 artisti internazionali, selezionati nel dominio di ArtScience, tutti provenienti dalla scena di Arte Contemporanea Olandese. Le opere scelte si distinguono per la loro capacita' relazionale con i luoghi per cui sono state create e il senso sinestetico.

iworld

iworld è il titolo di un piccolo strumento sonoro disegnato e realizzato dal giovane artista olandese Daan Brinkmann. Una piccola scatola di legno dipinta di bianco contiene tutto il circuito: un microchip (Arduino) programmato con Max/Msp dall'artista stesso. Una trombetta in argento, posta sulla scatola, emette suoni sterili attraverso l'uso di un piccolo pulsante che ricompone a caso gli inni di diverse nazioni. Dalla Russia all'Italia, dal Peru al Giappone. Inni di pace, di guerra, di calcio... iworld è un divertente strumento dedicato alla globalizzazione del mondo. Il design dell'opera si rifà ad una serie d'oggetti interattivi e sonori creati in precedenza dall'artista.

Daan Brinkmann (<http://daanbrinkmann.nl>) si diploma nel 2006 all'Instituto di ArtScience in Den Haag, Olanda, con il lavoro 16 pillars. Nello stesso anno vince il Rene' Coelho prize, del Montevideo Media Art Institute. Installazioni interattive di luce e suono.



Wavescape

Wavescape è un'installazione ispirata dal suono subacqueo nel fiume Nieuwe Maas di Rotterdam. L'installazione sonora è basata sul principio della registrazione e riproduzione di suoni subacquei ed è stata realizzata nel 2001 in prossimità del ponte Erasmus, nel porto di Rotterdam. Il Nieuwe Maas è il fiume dove sorge il secondo porto più grande al mondo, e milioni di barche vanno su e giù per l'Europa passando di lì. La ricerca di Edwin van der Heide sui suoni subacquei prodotti dalle barche, è ispirata dal passaggio silenzioso delle barche, e spinto dalla curiosità di scoprire i suoni sott'acqua.

Wavescape (<http://evdh.net/wavescape>) traduce lo spazio subacqueo in un ambiente acustico udibile dalla passeggiata Wilhelmina Kade lungo l'acqua. Ventiquattro idrofoni, microfoni subacquei, sono stati disposti sopra una linea orizzontale nell'acqua. Ogni idrofono è stato collegato al proprio altoparlante. La velocità del suono sott'acqua è quasi cinque volte più alta della velocità nell'aria. Ci sono ventiquattro casse, sul boulevard del fiume, che riproducono la forma spaziale delle onde sonore generando un interessante interferenza fra gli spazi. In questo modo è possibile ascoltare i suoni subacquei del porto di Rotterdam dal vivo. Edwin van der Heide realizza anche un CD che contiene i suoni stereo registrati con due idrofoni nel Nieuwe Maas. Si sentono le barche container, i traghetti veloci e gli acqua taxi dell'hotel New York.

Edwin van der Heide si diploma nel 1992 al dipartimento di Sonology del Royal Conservatory di Den Haag, in Olanda. Lavora come artista autonomo nel campo del suono, spazio ed interazione. La sua ricerca non si può definire nei termini tradizionali di musica, sound art o media art perché lavora spesso al limite delle caratteristiche del mezzo usato.

Dal 1995 insegna all'Istituto di ArtScience e inoltre dal 2002 insegna nel Master di Media Technology all'Università di Leiden. Dal 1989 Edwin van der Heide fa performance con strumenti costruiti con sensori, concependo una forma di musica con un forte approccio fisico ed enfasi sul suono in sé. Nel 1993/1994 forma Sensorband, un gruppo che segue la stessa direzione.



concept & design: Edwin van der Heide
realization: Edwin van der Heide en Tom van der Stelt
production: CELL, Edwin van der Heide
assistance: Edwin Hain, Arnold Hoogerwerf, Kasper van der Horst,
Paul Mouras, Marnix de Nijs, Maki Ueda
graphic design: Staebliast
thanks to: Port of Rotterdam; Cees Scherpenisse,
DCMR; Hans van der Waal,
Police Feyenoord; F. Pausw, Holland America Line building

The goal was not to just make the sound from underwater acoustically audible but also to translate the underwater space into a perceivable acoustic space. I've been researching acoustic and electronic wave front recording, synthesis and reproduction with the installation "A World Beyond the Loud-speaker" and "Temple of /". These installations use a surface of forty independent loudspeakers. Wavescape is using the wavefront technique as well but in the shape of the array. Twenty-four hydrophones underwater microphones are played over a horizontal line in the water along the waterside. Each hydrophone is connected to its own amplifier and speaker. There are twenty-four speakers placed in a line on the waterside. Together the 24 speakers create an acoustical reproduction of the spatial shape of the waves from the underwater sound. This creates a reproduction of the underwater sound space. The result is a perceivable and almost touchable. From the waterside you listen into the underwater space. You hear an incredible depth and width. The speed of sound underwater is about four and a half times faster than the speed of sound through the air. The sound underwater reaches you faster than the pure acoustic sound. This creates a possibility for interesting interferences between both of them. Wavescape establishes the sound which belongs to the view of the passing boats.



Piu' tardi sviluppa un interesse per lo spazio come strumento per il quale comporre esplorando i sensi e la percezione dello spettatore. Col passare degli anni l'aspetto performativo e' in parte presente nel suo lavoro, ma l'enfasi si e' spostata sul contenuto dell'ambiente e meno sulla performance.

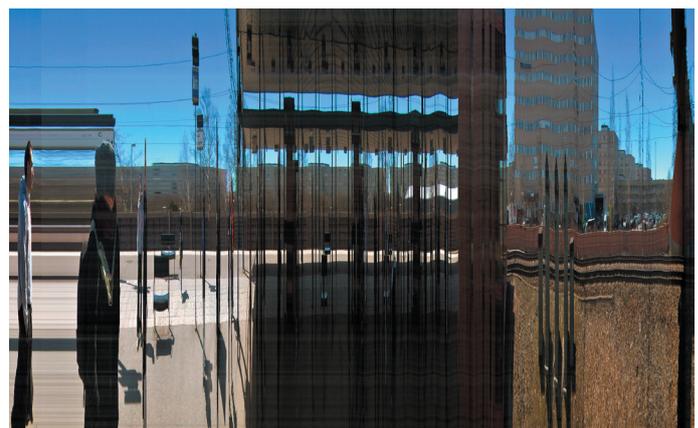
5x2xde/accel, Märstalinjen

5x2xde/accel, Märstalinjen di Mateusz Herczka (Polonia) è un film digitale ad alta definizione, un'analisi del paesaggio vista da un viaggiatore in movimento. Il viaggio documenta l'andata di mattina e il ritorno nel pomeriggio di cinque stazioni di treno che seguono la linea di Märsta fuori Stoccolma: Sollentuna, Häggvik, Norrviken, Rotebro e Upplands Väsby. Ogni sequenza è un rallentamento in una stazione, o un'accelerazione via da essa.

L'immagine è trasformata con una procedura analitica usata in computer vision e robotica. La pellicola è stata girata in una giornata di sole all'intersezione tra l'inverno e la primavera svedesi. Il lavoro ha una risoluzione molto alta: (1920x1200 pixel), destinata ad un'esposizione su LCD ad alta qualità, (di 23 pollici). Si tratta di un'immagine tagliente di cristallo che permette allo spettatore di mettere a fuoco i diversi livelli dell'immagine attraverso un avvicinamento o un allontanamento dallo schermo. Märstalinjen (<http://mateuszherczka.net/marstalinjen/marstalinjen.html>) fa parte di una ricerca che l'artista sta portando avanti dal 2004 sul tema del paesaggio.

**I am first and foremost curious. My projects (or the projects I like to get involved in) evolve into labs or proposals around parameters from science, human mindspace, and the "real life", recombining and reshaping these into art concepts.*

Mateusz Herczka di origine polacca, e' un artista e un programmatore, si interessa di bioscienze e artificial intelligence. Esplora connessioni tra la realta' e la percezione umana. Il suo lavoro viene presentato in spazi artistici internazionali, musei e in contesti dei nuovi media. Ha collaborato con coreografi Svedesi per la realizzazione di un nuovo sistema per generare movimenti. Dal 2005 insegna all' In. di ArtScience in Den Haag.



De Residentie

* “...spesso cammino in quel posto e l’architettura intorno ha una forza schiacciante e mi fa sentire piccolo...” queste le parole dell’artista Gosse de Kort (Paesi Bassi), durante una conversazione sul suo lavoro intitolato De Residentie. Realizza un isocaedro con 20 facce triangolari a misura di se stesso e sceglie di usare il solo senso dell’udito e del tatto per muoversi ed esplorare quel posto, De Residentie. Per la costruzione dell’isocaedro usa materiali ispirati dall’architettura intorno: struttura in acciaio dell’isocaedro con facce foderate di materiali diversi: in specchio, in materiale sintetico trasparente o bianco. Le facce trasparenti permettono al pubblico di vedere l’artista dentro l’isocaedro, mentre dall’interno della scultura l’artista/performer non può vedere fuori. All’interno in ogni angolo di congiuntura ci sono delle maniglie rotonde in legno che segnano una scala a spirale sulla quale l’artista fa forza per riuscire a muoversi con la scultura nello spazio. Il video della performance di durata 45 minuti viene realizzato con 3 videocamere; Una telecamera sul capo dell’artista all’interno della scultura, una sull’esterno della scultura ed un’altra a distanza per una visione panoramica dell’ambiente.

Gosse de Kort (<http://www.gossedekort.nl>) si laurea nel 2006 alla facoltà di architettura in Delft e al momento sta finendo il master di ArtScience. La sua è una ricerca sulle diverse dimensioni del genius loci dell’architettura urbana. Attraverso questa performance reintroduce la scala umana basata sui concetti Vetruviani.

Structet: Building music 2006

Structet: Building music 2006 (**40 artisti internazionali**) e’ un’opera di un gruppo di 40 artisti dell’ Istituto di ArtScience realizzata nel settembre 2006 per il festival ToDaysArt a Den Haag, in Olanda. Structet e’ uno spettacolo di immagini e suoni composti in base allo spazio architettonico del palazzo, disegnato dall’architetto Richard Meyer.

Il genius loci del palazzo bianco e l’architettura sono trasformati in uno spartito di immagini e suoni. Sono stati usati solo suoni elettronici con-



GOSSE DE KORT
DE RESIDENTIE



trollati da un unico mixer diretto da Robert Pravda. Nello stesso tempo un altro gruppo di artisti produceva immagini astratte, che venivano proiettate sullo schermo gigante (di 30 metri di altezza). Structet: building music 2006 (<http://www.kvdh.net/structet1.html>) e' il risultato di due settimane di intensa collaborazione tra gli studenti di ArtScience e i professori Robin Deirkauf, Kasper van der Horst e Robert Pravda. Nel DVD ci sono 16 minuti remix della performance e le foto che documentano la fase di ricerca.

Robert Pravda e' un artista interdisciplinare, nel 1991 finisce gli studi di ingegneria all'Universita' Tecnica di Novi Sad in Jugoslavia. Preso dalla musica elettronica si iscrive all'Istituto di ArtScience dove tuttora insegna e porta avanti il laboratorio di RecPlay (improvisation ensemble). La sua ricerca si concentra sulla costruzione di strumenti per performance multimediali e compone algoritmi per installazioni di luci e suoni. Collabora come compositore con molte compagnie teatrali.



Robin Deirkauf (Paesi Bassi) ha studiato pubblicità e design all' Accademia Artibus in Utrecht, dopodiché continua gli studi al Ateliers 63 in Haarlem. Inizia il suo percorso artistico come pittore e nel 1989 viene invitato ad insegnare nella Interfaculty Image and Sound attualmente rinominata Institute ArtScience.

Kasper van der Horst ha studiato fotografia alla School of Photography in Den Haag. Dopo gli studi di fotografia si interessa al video e alla animazione grafica al computer e apre Sparks. Nel 1988 insegna video alla CAM e un anno più tardi diventa insegnante alla facoltà di Image and Sound attualmente rinominata ArtScience.

MUSICIANS

Robert Pravda sound direction
 Nanda Milbreta*(LV) live sound mixing
 Aubrey heichemer electric banjo
 Jelle.goossens instrument
 Joris.strijbos laptop
 marijana.janic instrument
 maurice.kraanen guitar/laptop
 payam.shahali bass guitar
 rachida.ziani bass/drum
 Violet instrument
 willem.waterschoot drums
 eric.parren laptop
 nieke.koek tape harp
 Thijs Elich instrument
 alwin.derooij electronics
 mirko.lazovic laptop
 Ferenc Teglas(CS) instrument
 Renzo van Steenberg(NL) electronics
 Maurits Fennis(NL) instrument
 Raymond Deirkauf(NL) bass/drum
 Robin Deirkauf(NL) synth
 Wauter Wormser(NL) instrument
 Arno Schep(NL) noise
 Joshua Beck (US) saw-bass
 Pieter de Buck (BE) kraak
 Taavet Jansen (EE) instrument
 Hadas Hinkis (IL) instrument
 Irad Lee (IL) laptop
 Louis van den Brink (NL) electric umbrella

Emilio Espinosa (MX) objects
 Alwin de Rooij(NL) instrument
 Jochem van Tol(NL) instrument
 Frouke Wiarda(NL) instrument
 Mark van Soest(NL) instrument
 Leon Spek(NL) electronics
 Vignir Karlson(IS) instrument
 Kim Laugs (BE) electronics
 Vincent van Gerven Oei(NL) instrument
 Dorota Walentynowicz (P) electronics
 Gosse de Kort(NL) instrument
 Anke ... (NL) flute-laptop
 Ernst van der Loo electronics-keyboard
 Geert Oddens synth
 Nathalie Pravda bass

PROJECTIONS

Kasper van der Horst image direction
 Jennifer Townley live video mixing
 Niek Hylkema video graphics
 Coen video graphics
 Lodewijk Curiel,Luijt video graphics
 Margarita Kouvatsov video graphics
 kaweh.modiri video graphics
 Denise Pakes moca graphics
 Caroline deNerée moca graphics

PRODUCTION

Robin Deirkauf
 Renee Hulshoff
 Shiri

A \mapsto B : the Curator's Cut

Taco Stolk presenta A \mapsto B: the Curator's Cut una ricerca di tre anni (2004- 2007), l'artista usa uno pseudonimo e crea una personalità artificiale dal nome WLFR.

A \mapsto B è l'esplorazione di un semplice problema matematico. Quante possibilità ci sono tra A e B? In questo grafico, sono descritte 20 possibilità, sia in modo visivo sia in modo testuale. Crescendo in complessità logica, la loro corrispondenza con la vita quotidiana diventa più chiara. A \mapsto B intende collegare il mondo di concetti matematici e logici, ed il mondo reale che riscontriamo nelle nostre vite. The Curator's Cut di questo progetto aggiunge una dimensione in più. Incita il curatore di una mostra a raggruppare diverse istanze, a trovare oggetti dentro al contesto del luogo e natura della mostra - ed a creare nuovi contesti attraverso queste combinazioni site-specific. Il curatore è costretto ad essere coautore del lavoro nella situazione specifica. La documentazione delle mostre diventerà col tempo uno spettro delle interpretazioni, di vita e cultura, in corrispondenza al cuore astratto delle variazioni formali presentate.

WLFR (da 1993) è un marchio, una personalità artificiale. WLFR è il progetto di ricerca di Taco Stolk sulle relazioni tra estetica ed oggettività, concetto e forma, minimalismo e complessità, struttura e contesto. Taco Stolk (1967) è il fondatore di Formalism, (<http://www.formalism.nl>) uno studio di design concettuale ad Amsterdam.

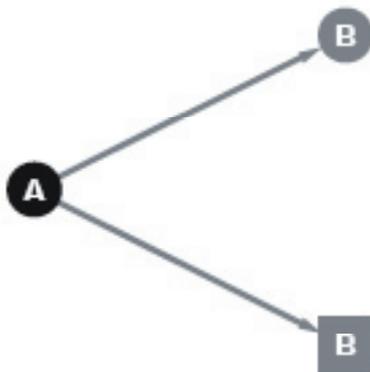
Taco Stolk si diploma nel 1996 alla interfaculty Image and Sound e nel 1998 diviene insegnante nella stessa facoltà. Più tardi insegna agli studenti del Master nel programma di Media technology dell'Università di Leiden. Nel 2001 fonda ExtraFaculty dove gli studenti della Royal Academy possono realizzare progetti multidisciplinari.

Aromatic Journey

Maki Ueda (Giappone), sviluppa una ricerca sui sensi mettendo da parte, per il momento, l'uso della tecnologia e dei media. Esplora il senso dell'odore e del tatto come "media" e sostituisce le tecnologie digitali con le basi della chimica e le tecniche della cucina. Esplora le possibilità arti-

18
A to
quantum B

One departs
from A in the
direction of B.
Only on arrival
the nature of B
is decided.



Example

Art.

stiche e scientifiche del profumo in relazione alle memorie: profumi e odori del mondo reale, odore dello spazio, odore del cibo, delle bevande e odore delle persone.

* “Ora viviamo nell’era della globalizzazione e della standardizzazione e un profumo chimico o un air-freshner invade il mercato. Una toilet da qualche parte in Giappone potrebbe avere lo stesso odore di una toilet in Olanda.”

Maki Ueda ci dice che un odore rappresenta l’essenza di una cultura. Per questa serie dedicata al progetto container ci ha preparato 7 piccole bottiglie contenenti diversi profumi. Questi sono l’estratto di odori e profumi giapponesi strettamente collegati alle sue memorie.

Lo scopo principale di Aromatic journey è di creare un medium che dia un’esperienza delle differenti culture attraverso il senso dell’olfatto. Le informazioni dell’olfatto sono elaborate allo stato primitivo del cervello e per questo si dice che è in stretta relazione con le emozioni e la memoria. Maki Ueda invita il visitatore ad esplorare la memoria attraverso il naso per conoscere meglio la cultura dove è cresciuta. In futuro intende espandere la libreria dei profumi applicandola a diverse culture.

Maki Ueda (<http://www.ueda.nl/>) nasce a Tokio finisce gli studi nel 1997 all’Università di Keio in Giappone in Environmental Information e nel 1999 si laurea con un master in Media and Governance. Inizia la sua ricerca come media artist e realizza lavori che toccano temi quali: inter-cultural communication e global/ecological awareness. Hole in the Earth.ne è un esempio. Correntemente partecipa al laboratorio interdisciplinare di Arte e Scienza FoAM che si trova a Brussels. Per la sua ricerca Olfattoria riceve sussidi dalla compagnia cosmetica giapponese POLA.



Dobrze

Dobrze (bravo in Polacco) è la reinterpretazione grafica di un video girato da Dorota Walentynowicz (Polonia), durante una conversazione con tre amiche (Karolina, Wanda ed Emzeta). I tre caratteri femminili sono gli avatars del videogame. Le munizioni, sparate nel video game, sono sostituite dalle parole. Spingendo il tasto d'attacco della barra di comando, le parole s'imprimono sulle pareti dello spazio virtuale facendo capire al giocatore la sua posizione nel labirinto bianco. L'identità delle ragazze commuta da un livello ad un altro: per completare un livello uno deve raggiungere lo strato rosso disposto all'estremità del labirinto. Alla fine del livello la figura dell'avatar si aggiunge all'insieme dei bots e si muove liberamente dentro l'ambiente attraversando le pareti. Questi bots innescano suoni disposti nello spazio incidentalmente formando una colonna sonora, composta di suoni e frasi in polacco.

Dobrze fa parte di una serie di video e installazioni caratterizzate da tre ragazze in uniformi infantili. L'autore usa le ragazze inserendole in diversi contesti spaziali: dal video all'installazione interattiva, di nuovo con la performance in cui devono giocare il gioco per la prima volta, e ancora alla fotografia, al video game, rimbalzandole avanti e indietro fra la realtà fisica e virtuale.

SUPER GIRLS WITH SUPER POWERS DOBRZE . THE NEXT STEP

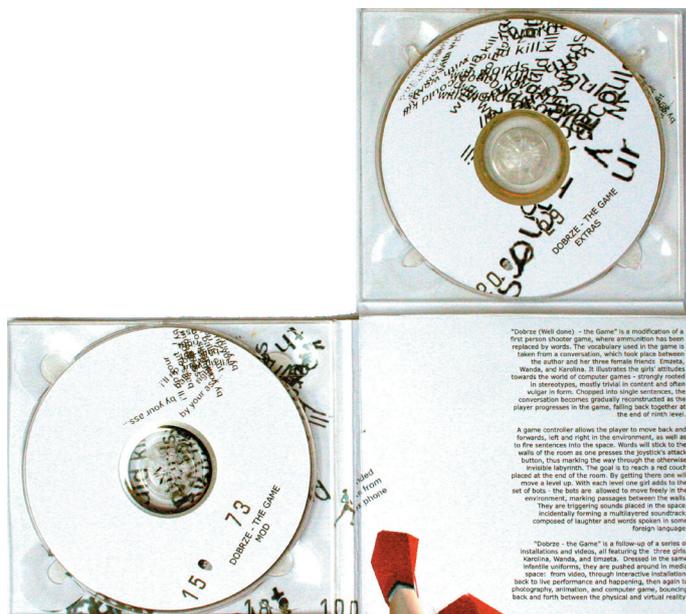


RELEASE JUNE 2007

STARRING:
KAROLINA, WANDA, EMZETA



Dorota Walentynowicz (<http://www.dobrze.nl/>) prende il master in ArtScience nel 2007, e presenta Dobrze il quale viene selezionato da V2 - Institute for Unstable Media in Rotterdam per TESTLAB: PLAY!. Negli ultimi due anni Dorota si è occupata di video interattivi e installazioni sonore, correntemente si interessa di Game mods (giochi modificati).



curato da Michela Pelusio