



PIERPAOLO OVARINI -
PORTFOLIO

2024

Pierpaolo Ovarini

Sound Artist and Designer, Multimedia Artist, Composer, Producer, Music Software Developer

(2024) la mia ricerca riguarda l'esplorazione del “paesaggio sonoro di internet” e delle comunità acustiche che coabitano lo spazio virtuale in una miscela di utenti, bot, intelligenze artificiali, interfacce, malware e memi. Gli elementi formali ed estetici vengono estrapolati e intrecciati con quelli del mondo reale, implicando installazioni ibride e linguaggi compositivi in grado di generare performance o installazioni interattive e site-specific. Il mio modo di vedere il suono è volutamente plastico e tende a estrapolarlo e categorizzarlo in base alla sua trama armonica interna, sia da un punto di vista semantico che tecnico. I materiali sonori che utilizzo maggiormente provengono dal mondo virtuale di internet, frutto della cultura digitale della condivisione, del field recording o della creazione “spontanea” di intelligenze artificiale.

Pubblico musica sotto lo pseudonimo di 'redmattre' per progetti solisti o di produzione, i generi musicali esplorati sono vari ma tutti influenzati da violente schegge di EDM e ritmi claudicanti. I live set possono essere improvvisazioni, live electronics o dj set. Sono anche la metà di 'vergine', un duo italiano di pop elettronico

Short Bio

Pierpaolo Ovarini è un compositore, sound artist e produttore musicale. Nel corso degli ultimi anni ha realizzato album e collaborazioni sotto lo pseudonimo di redmattre, esibendosi in concerti e installazioni tra Bologna e Venezia. I materiali sonori nei suoi lavori provengono dal mondo virtuale di Internet, dalla cultura digitale della condivisione, da field recording o da creazioni spontanee dei software neurali. La sua produzione musicale esplora vari generi di elettronica decostruita utilizzando soprattutto schegge energetiche e violente di EDM. I suoi live set possono essere improvvisazioni, live electronics o dj set.

FAST CV

istruzione

Diploma Accademico di I e II livello in Musica Elettronica e Sound Design

con Iode (2023)
Conservatorio G. B. Martini
Bologna

esperienza

Insegnante di Musica Elettronica e Produzione

Accademia Italiana DJ (2023/2024)
Il Suono Improvviso (2022-2024)
produzione, performance live, mix e mastering in ambiente Ableton Live

Mix and Master Engineer

Sofar Sounds Bologna (2022), musiXmatch (2020), Homemovies Archive (2022-2023)

Producer

freelance (dal 2019)
compositore, autore, performer. Sotto lo pseudonimo 'redmattre'.

Tutor

Golinelli Foundation (2022)
tutor del campo estivo "Musica & Tech" con Leo Izzo. Insegnamento di DAW e produzione musicale per video ai bambini dai 7 ai 12 anni.

Max For Live Developer

freelance (dal 2020)

Direttore del suono e Tecnico audio live

freelance (dal 2022)

[full at this link: https://pierpaolovarini.it/cvs/cv_eng.html]

CONTENTS

2024

Chiesa

this could be us

Netscapes

i<3bologna

2023

Corporalia

!CONA

202?

Audio Privato

ode

PUT YOUR MOUTH ON THE SPEAKER

AND YOU WANT REGRET IT

CHIESA

installazione sonora immersiva

Ferro, sensore a gettoni, sistema di ascolto immersivo, materiali sonori pirotecnici sintetizzati

CHIESA è una installazione che propone una soglia sonora artefatta, per una nuova forma di festeggiamento rituale. Inserendo una moneta nell'offertaio è possibile alterare lo stato dell'opera. Così il compositore diventa artista pirico, scenografo del rumorismo spaziale, preparando un sistema ambientale artificiale costantemente in tensione, in bilico sul limen della celebrazione effimera.

DESIRE LINE PAVILLON, VENEZIA, GIUGNO 2024

powered by

Scintilla*

realizzato in collaborazione con

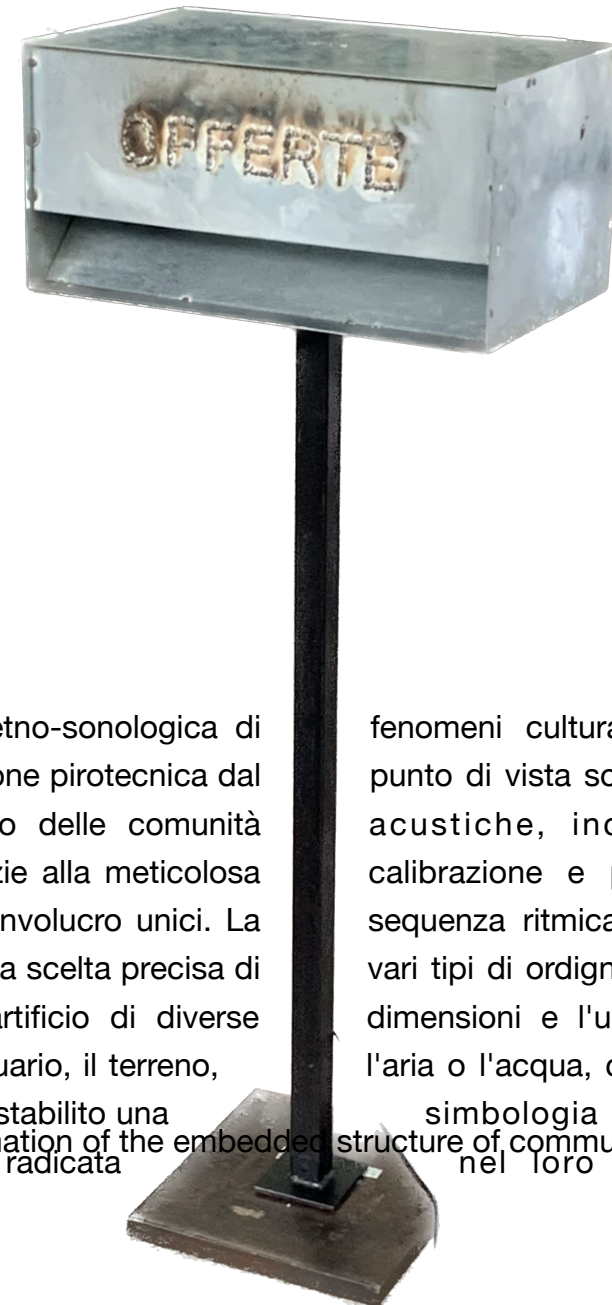
**DESIRE
LINES
PAVILLON**
TRANS-EUROPEAN RESIDENCY EXHIBITION
• BEGEHUNGEN (DE) • PASE PLATFORM (IT) • PROFORMA (UK)

L'installazione sonora CHIESA presenta una soglia tra due diversi stati liminali. Questa soglia è fisicamente incarnata da un'offerta religiosa, creata attraverso un offertorio disfunzionale costruito come una riproduzione in lamiera dell'oggetto reale. È collocata all'interno di una stanza che simula il riverbero di una chiesa, dove ogni movimento dei visitatori è amplificato e contorto all'interno di questo spazio sonoro fittizio e immersivo. I visitatori sono invitati a lasciare un'offerta, che l'offerente non trattiene ma respinge, gettando la moneta a terra e trascendendo il piano materiale (ed economico) innescando immediatamente una serie di suoni simil-pirotecnici celebrativi. L'offerta rifiutata si trasforma in un applauso sonoro, un assalto vibrante e sardonico del sistema immersivo ai visitatori.

CHIESA nasce dalla ricerca di Pierpaolo Ovarini sull'analisi compositiva ed etno-sonologica di come rituali religiosi, in particolare quelli caratterizzati dalla loro spettacolarizzazione pirotecnica dal osservanze secolari hanno favorito tradizioni e simbologie sonore all'interno delle comunità sequenze di esplosioni, ciascuna con caratteristiche distinte e specifiche. Grazie alla meticolosa da parte degli artisti pirotecnici, queste esplosioni presentano un timbro e un involucro unici. La esplosivi non è casuale, ma segue uno specifico modello formale. Ciò comporta la scelta precisa di particolari movimenti delle ruote di fuoco, di serie equilibrate di fuochi d'artificio di diverse dello spazio all'interno del paesaggio della comunità (come una chiesa, un santuario, il terreno, o lontano). Le specifiche composizioni chimiche dei dispositivi pirotecnici hanno stabilito una

The liminal potential of this ritual sonic symbology is crucial for the reaffirmation of the embedded structure of communities.

ogni comunità di riferimento all'interno dei processi rituali locali, profondamente radicata
sonoro.



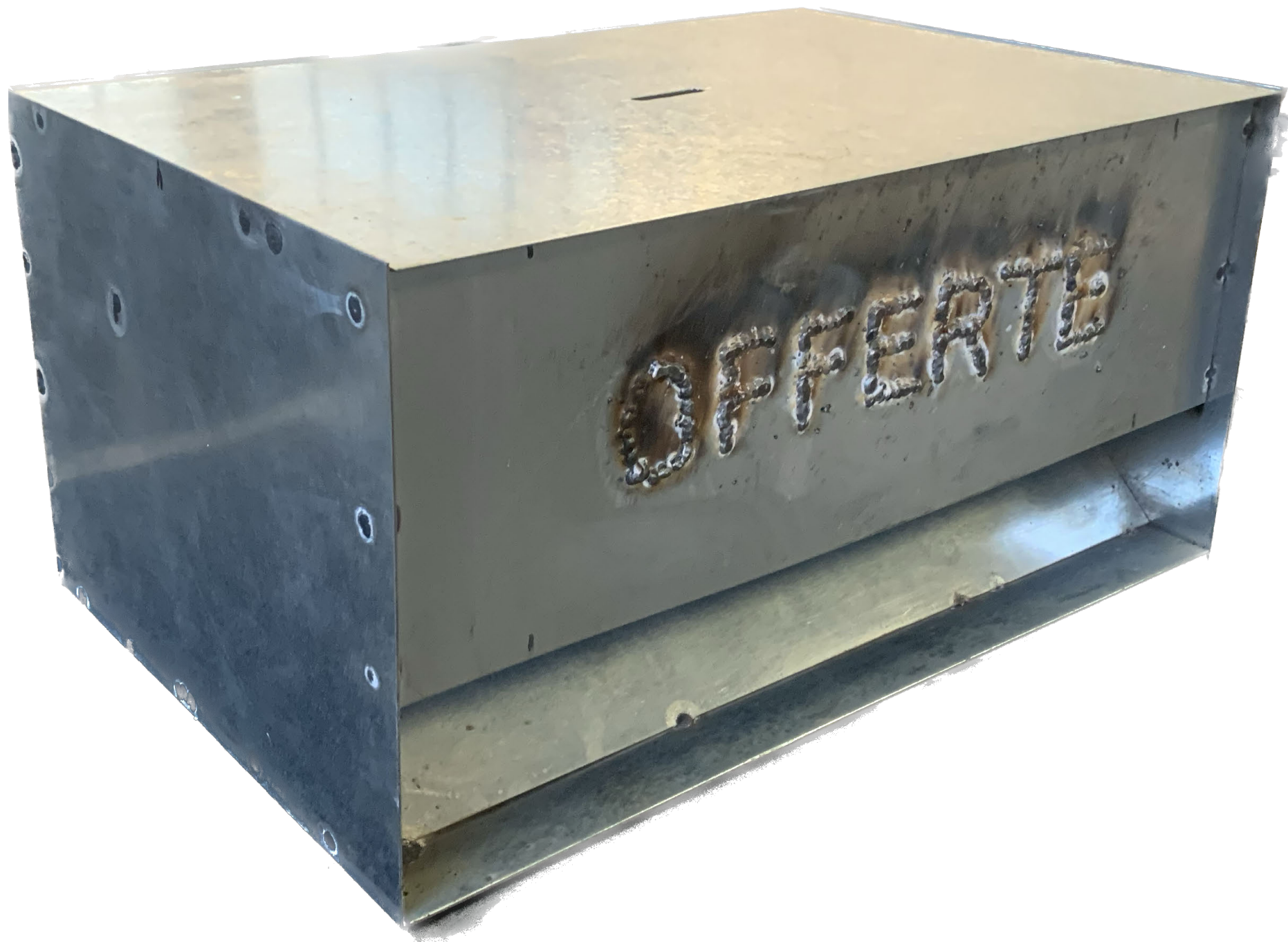
fenomeni culturali identificati punto di vista sonoro. Queste acustiche, incentrate su calibrazione e pianificazione sequenza ritmica degli eventi vari tipi di ordigni esplosivi, di dimensioni e l'uso strategico l'aria o l'acqua, che sia vicino simbologia sonora per nel loro subconscio







Il potenziale liminale della simbologia sonora rituale è cruciale per la riaffermazione della struttura incorporata delle comunità.



OFFERTE

this could be us

Installazione multimediale interattiva

Poliplat, materiali sonori di internet, selezione di pellicole digitalizzate raccolte dall'archivio Nazionale dei Film di Famiglia Home Movies di Bologna

this could be us è un organismo audiovisivo interattivo in grado di rispondere agli stimoli di più utenti contemporaneamente. Un nastro infinito e algoritmico di particelle audiovisive costituito da filmati amatoriali organizzati algeritmicamente. "Questo potremmo essere noi..." e in effetti lo siamo.

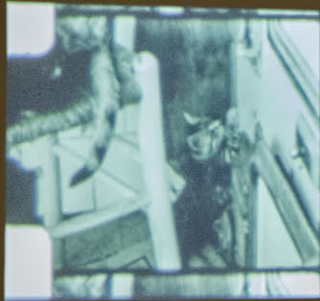
[\[link\]](#)

SUONO DOMENICA, BOLOGNA, APRILE 2024

In collaborazione con

HomeMovies

ARCHIVIO NAZIONALE DEL FILM DI FAMIGLIA







netscapes

serie di concerti e performance per smartphone e live electronics

Il progetto live “Netscape” propone un'improvvisazione elettroacustica basata sul concetto di paesaggio sonoro di Internet, sia dal punto di vista formale che del materiale sonoro. Utilizzando come fonte sonora uno o più dispositivi intelligenti connessi al flusso multimediale di contenuti audiovisivi di Internet (social network, pagine web, web app), l'esecutore deve adattarsi al flusso, attraverso strumenti di elaborazione elettroacustica, rendendo così l'iniziativa degli algoritmi di mediazione dei contenuti e delle intelligenze artificiali abitanti del paesaggio virtuale, parte integrante della realizzazione sonora. Un possibile dialogo tra algoritmi di raccomandazione e interprete musicale.

[\[link\]](#)

GRAME, LYON, APRILE 2024

PASE, VENICE, OTTOBRE 2023

HYPERLOCAL FESTIVAL, MILAN, SETTEMBRE 2023

[...]

progetto selezionato per il programma Nouveau Grand Tour di residenze per artisti italiani in Francia:

 **NUOVO
GRAND TOUR**



GRAME
CENTRE NATIONAL
DE CRÉATION
MUSICALE, LYON



**MINISTERO
DELLA
CULTURA**









1 C 15 O 3-2021
 3 C 17 C 6-18
 5 O 13 C O 6-20

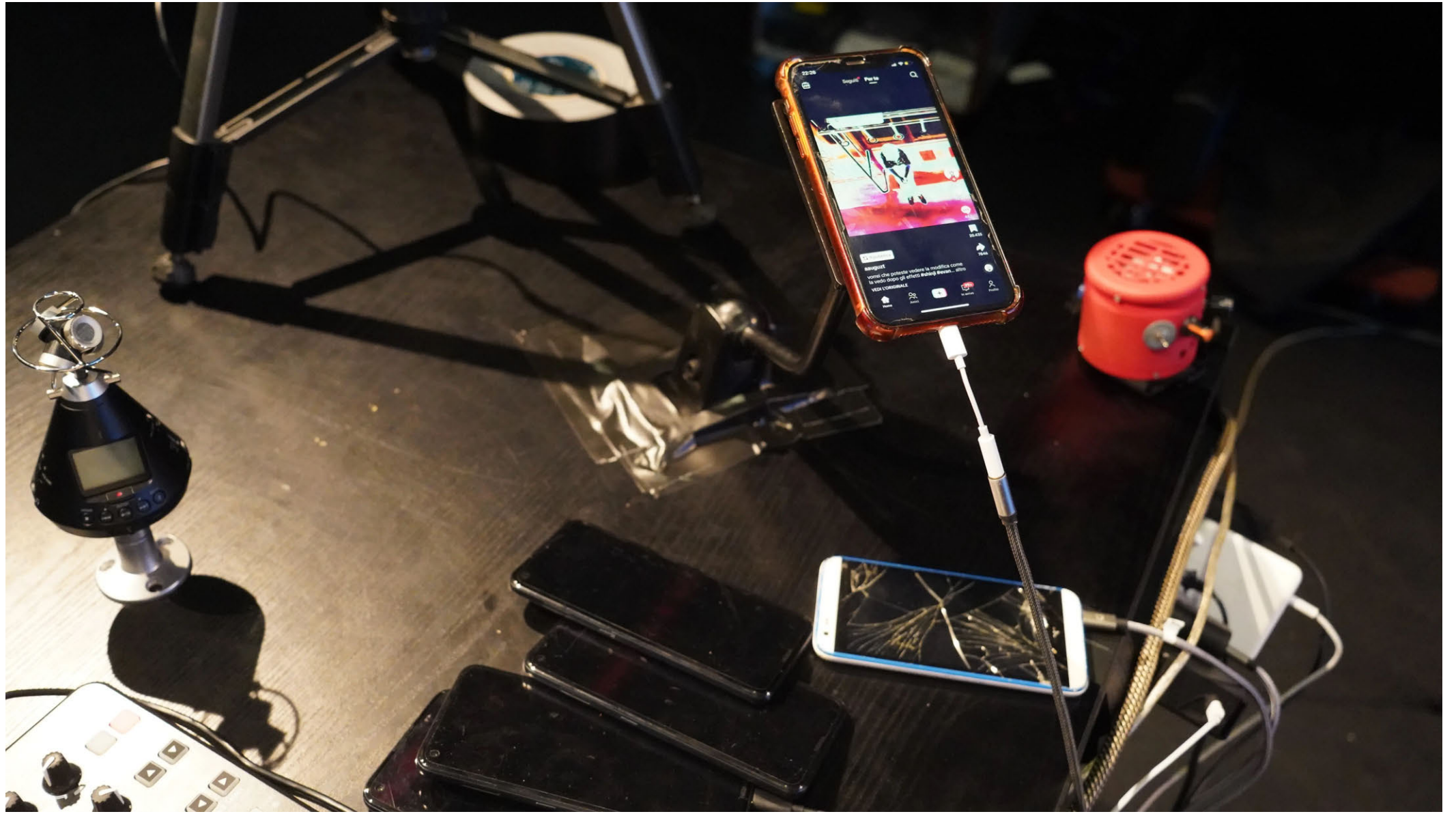
8-2022

9 1
 7 2
 6 3
 5 4

USERS

I PAINT INTERNET
 SOUNDSCAPES THEN
 PLAY MY MOUTH FIDDLERS
 IN THE MIDDLE OF
 THE DIGITAL GRASS
 WIRES I'M ADDICTED
 TO :))) </3





I<3bologna

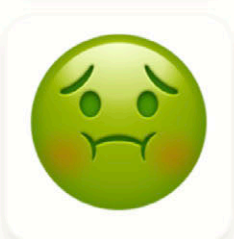
Installazione multimediale interattiva

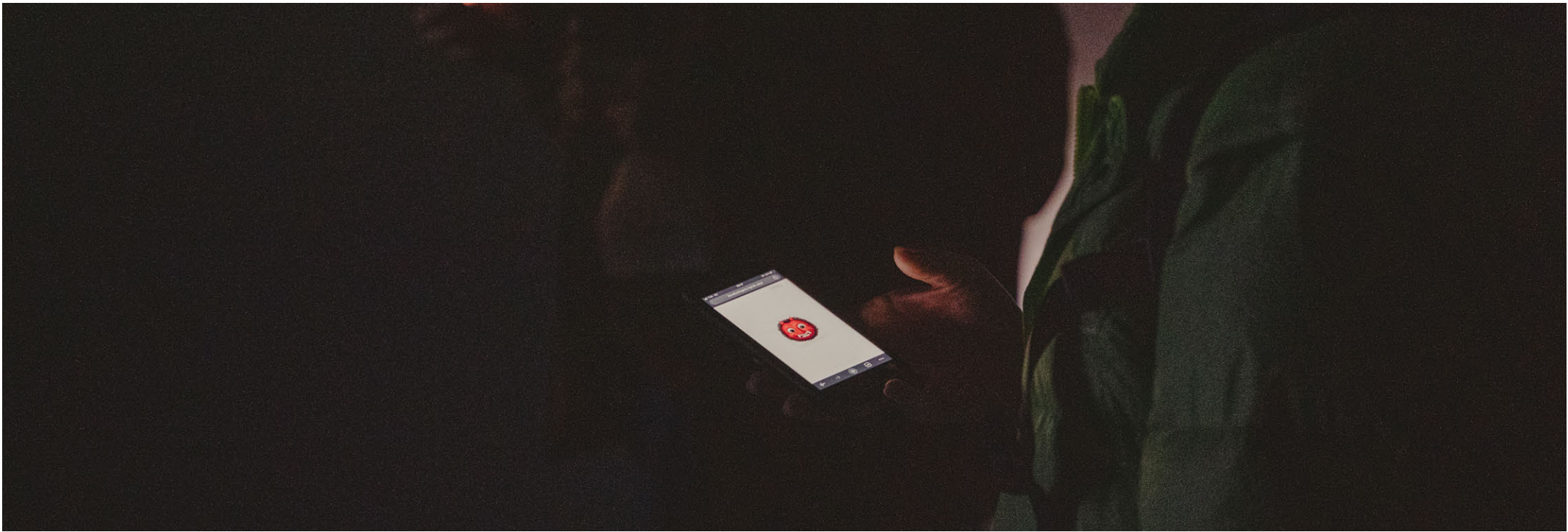
selezione di video dall'hashtag #bologna sui social media tik tok

I<3bologna” è un’installazione audiovisiva interattiva. Gli spettatori creano l’esperienza audiovisiva e la narrazione urbana della città animando una bolla di materiale audiovisivo inerente a Bologna. L’esperienza audiovisiva del social diventa collettiva attraverso le iconiche interazioni di swipe e doppio click sul proprio device degli utenti.

[[link](#)]

COLLAGENE, DAS, BOLOGNA, FEBBRAIO 2024





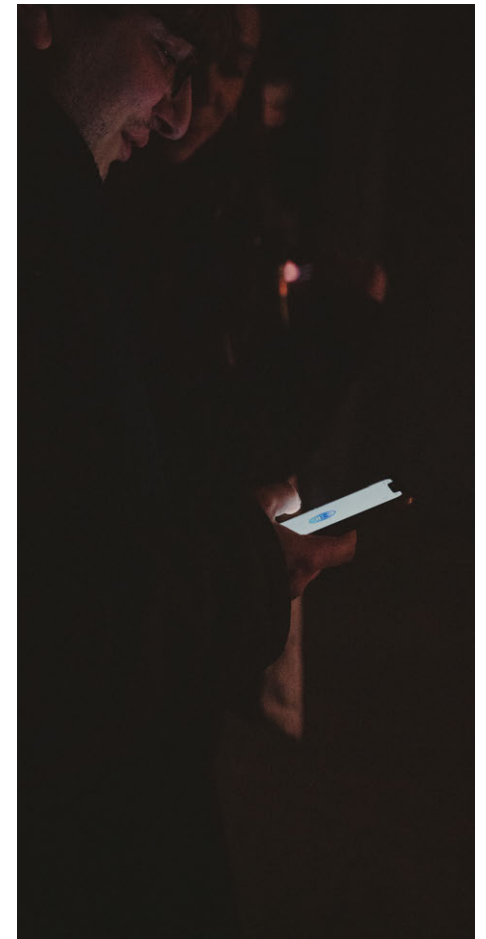


I materiali audiovisivi relativi alla città di Bologna - raccolti sulle piattaforme social 'verticali' - vengono restituiti mediante l'algoritmo sonoro e visivo del software, creando una bolla social offline. Tramite collegamento smartphone, è possibile per gli spettatori esplorare in maniera caotica e conflittuale il paesaggio sonoro e visivo della città di Bologna, attraversandone una sua rappresentazione virtuale. Il percorso del materiale (registrazione - condivisione internet - file scaricato) realizza una compressione 'organica' dell'informazione.

Lo spazio dell'opera delimita un paesaggio audiovisivo di internet innestato nello spazio reale, attraverso la combinazione di proiezione, dispositivi smart personali e triangolazione di altoparlanti. Il funzionamento di questo ecosistema prende ispirazione dai formati di fruizione audiovisiva presenti nei social network. Un nastro infinito e algoritmico di particelle audiovisive che appartengono allo spazio urbano della città. Dai video che abitano l'opera si evince una mappatura della città diversa da quella tradizionale. Luoghi di culto digitale si innestano sul patrimonio architettonico storico, donando un significato nuovo e una misura diversa degli spazi urbani. Trend sonori e di performance corporea sovrascrivono i modi di vivere lo spazio tradizionali, creando un livello culturale ibrido tra reale e virtuale. La corrente audiovisiva di "i3bologna" può essere attraversata dagli utenti attraverso l'azione dello scorrimento (*swiping*), esponendo un processo solitamente privato e creando una nuova esperienza di fruizione collettiva,

basata su associazioni video e sonore suggerite dall'algoritmo generativo dell'opera. L'enfatizzazione del senso di fastidio e del meccanismo digitale di fruizione nel suo forzarsi alla collettività mette in risalto un'importante differenza tra la cultura reale e quella virtuale; la sua natura individuale e volatile.

I video che abitano la struttura provengono da Tik Tok, possono essere agiti dall'artista o per conto dell'artista o essere pre esistenti. Devono condividere tutti un metadato (hashtag) che contenga il nome della città o di luoghi specifici della città. La sonorizzazione dei video è mediata anch'essa da un algoritmo generativo e prevede sempre l'uso di tre canali di diffusione. La colonna sonora nasce da una mistura di elementi già presenti nei video e interazione degli utenti connessi. spaziale (sonora e visiva), lo spazio virtuale sovrascrive le sue caratteristiche su quelle reali di partenza, restituendo una versione alternativa del racconto urbano della città, mediato dalla cultura della condivisione digitale e restituito sotto forma di flusso audiovisivo algoritmico ed interattivo.



Corporalia

per una cartografia cantata

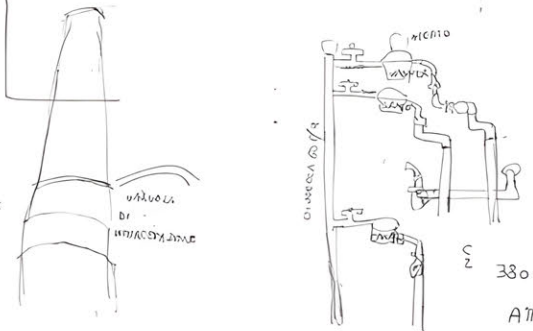
installazione sonora

mappe, sound player, materiali sonori raccolti attraverso
camminate sonore rituali nel territorio lagunare di Venezia

Corporalia è un dispositivo audiovisivo di invasione di quei luoghi definiti come "suburbia" - vuoti urbani e aree interstiziali e liminali. Attraverso una pratica "rituale" di field recording, soundwalk, tracciamento visivo e testuale, l'oltraggio alla soglia di tre spazi acustici lagunari segna una geografia entropica e ctonia. Qui la volontà dello spazio invaso è in grado di sopraffare quella dell'invasore. Il nuovo spazio di invasione viene raccolto visivamente e testualmente durante la pratica e successivamente prodotto attraverso la composizione sonora e l'ausilio visivo di elementi cartografici scritti a mano.

[\[link\]](#)
WHAT MUST BE IS, SPAZIO SPUMA, VENEZIA, LUGLIO 2023 (a cura di Joseph Kosuth)

This project is carried out under the name MUSCOLI VITTORIA, a duo composed of myself and Eleonora Terranova. We are currently developing a "ritual" practice involving sound walking, invasion and field recording.

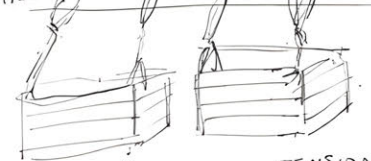


TENSIONE ELETTRICA CAUSA.

ACCUTUOLO DI DIVIETI

POST SCRIPTUM: PREDUDIO

ritual is a difference between "now" and the now of everyday life and the now of ritual place. In the simultaneity of "now" and "then" the (in the world) blood is a major source of impurity. Thus the ritual space blood removes impurity. Here water is the central agent by which impurity is removed. Thus when the water is clean, away impurity. But the blood is not the water has changed, what has changed is their location.



(ANCHE IN MIO ACQUA CORPO SI CHIAMA IN BIOLOGICO)

TENSIONE ELETTRICA PERICOLO -OSA

SE LA BILIO CESSA DI PESARE

- MATERIA
- MARGINI ESSICCATI
- CACCIA ATMOSFERICA
- SOSPENSIONE SCARSO GRAVITÀ
- SOGGETTI A INQUINAMENTO
- CANICO LATENZA DISTANZA SUECIA
- INTERSTIZIO AUTO PORTANTE
- ACQUA ACQUA ACQUA

330

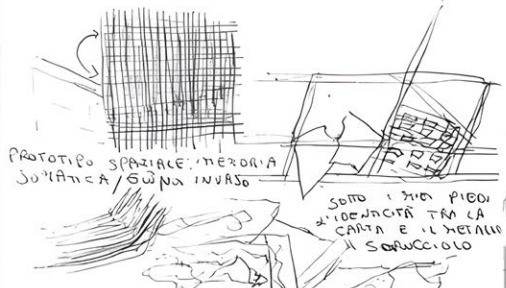
ATAVO MANGIARE UN SERPENTE QUI E DI HANNO TROVATO SERPENTI NEA MIO STOMACO E NEA MIO INTESTINO I SERPENTI HANNO SUCHIATO LA MIA SUA ENERGIA ERANO UNA FISSAZIO -NE. A TERRAGGIO. STACCO NETO PIO -TIRO OFFRO I PIEDI ADDORIENTATI. 12 TORCICOLLO DELLA FONE SERAAT

2 Sutoy
2 O EatoV
2 Y austoV

GUARDIA METABOLICA

STERPAGIE/ PERLUSTAZIONE
PRATO TENTATIVO DI INFESTAZIONE RESPINTO

SECONDO TENTATIVO. ACCOLTO

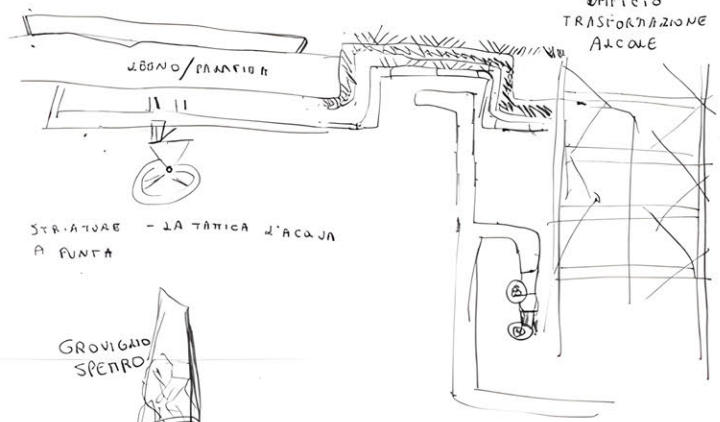


SOTTO I MIO PIEDI 2' IDENTIFICAZIONE TRA LA CARITA E IL METALLO IL SORBUCCOLO



PRODOTTORE L'UOMO DAL FORAO

FONDAZIONE TENTATO DA FONICE



GROVIGLIO SPERDO

SUBSTRATI E PERDERE TERRENO



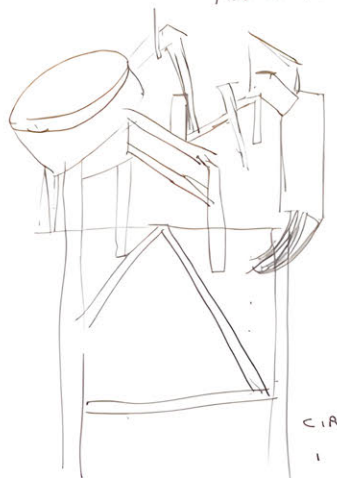
IMPEDIMENTA SITUATI

QUI SONO SOPRAFFARATI. NON ARESCO A ENTRARE, A PREVENIRE. I SOCCORRIE SUOLE DELL'INTENSIONALITÀ CERONO AL LUOGO INTENTO VOLENTE. PERDERE TERRENO SONO QUOCATA QUI DENTRO PER UN PAIO DI MINUTI. PIERRE, CHE E FUORI. SI SCRIVE DEL CONTENUTO DELLE CASSE SOSPENSE. GRANCHIE MOECHE



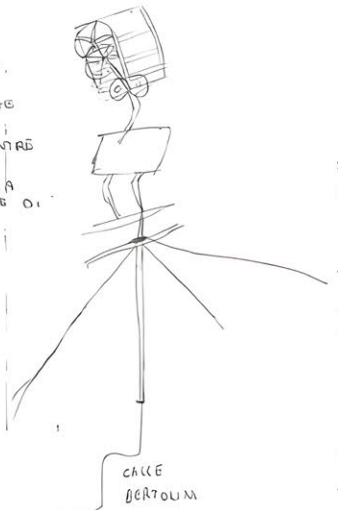
RAPPORTO 1:100

COLONNA
DIREZIONE
NORD EST



FILLO SPINATO 330

IL VENTO TIRATO
I FINI SQUAGLIANO,
SOPROPRESIONE
DI ORBITE INCASTRATE
DI OVBRE CORTE
MI RIMANE UN VENTRE
ATTORCIATO,
UN'ELICA INCASTRATA
DI ORBITE INCASTRATE DI
OVBRE CORTE



CHILLE
BERTOLINI

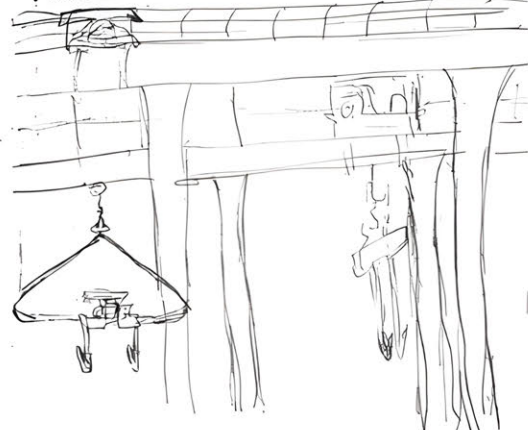
CAMPO PINO SIGNORARO

BOSCO

CIRCUITAZIONE/ACCORCIAMENTO
I CONICLI, SASSO D'AMMO
ITARENIA NASCONO INBATO

APERTURA - PORTATA 20 T.

ECCELENZA AUTOGENETICA/ROVINA
INCASTRATA DI CORPO INSERITO/
IMBRACATURA INFESTATA/ GIACENZA
VIOLENTA INFIERISCE -



- ESPAZI AL CAMPO RAONETO, IL SUO
RIPOSO APPICCATO
SOSTARE NEL RAGGIO DI QUOTA ACUITO
I CENNI STAGLIATI SONO
ANCORA MANDARE, ESERCIZIO QUIESCENTE
DI COSPETTO, DI SOSTANZA CHE SI
TIENE, DI VEGETAZIONE NEURALGICA



INQUETATO

AVANTI

DESTR

SINISTRA

INTERNO BAGNI



CONTAINER 1.



LA COPERTURA DEI DETTI INQUETATI
LE FOLLE CHE DICONO:
SONO ANCORA ARABBIATI.

L'ACQUA CHE NON C'È NON PUÒ CONSCRE
GLI SPAZI ESITANTI, HA L'ECCELENZA
DEI RUBINETTI, DEI MISCELATORI DELLA DACCIA
GIARDI UNA JOATA PER TUTTE
LE LORO DIREZIONI OPPOSITE SONO DI SERA
GLI ALONI SONO DI PLASTICA APERTA, DI
PANTERINO E PIETRE ADDOSATE OVE SI
PISCIAVA / LO SFORZO REFANNO DEL
FUNOGENO E LE STONICHE CHE
PREFERISCI.



LA SPIAGGIA

OLIO ESAUSTO
C.E.R. 130208
DEPOSITO
LUBRIFICANTI
FILTRI USATI
C.E.R. 160107

LE 5

PASTILLES



ACCIA



REINFORC
di
TOLUENA
di
110112

I NOSTRI CORPI, LE NUOVE
INFEZIONI FISIOLOGICHE INFIERITA,
PER UNA FISIOLOGIA INFIERITA,
PER I VOTI DI NOZIONE,
PER I CARICHI ESTRANEI,
PER I CARICHI ESTRANEI/
ATTITUONE

SUD

RAPPORTO 1:100



I RESTI DEI
VETRI PER
TERRA
FANNO
ANCORA
UNA
PIATTAFORMA

ATTENZIONE
AI CARICHI
SOSPESI

NORIE PER
LA
SANDATURA
OSSIACTI
LENICA
(1-1)

CONTROLLI DA
EFFETTUARE PERIODICAMENTE
(3-5)

VIA STRADA DEI FORTI

DELL'ADONE

D'ACQUA

ACQUA

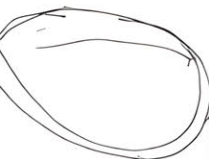
PIERRE
ACQUA

SALOD

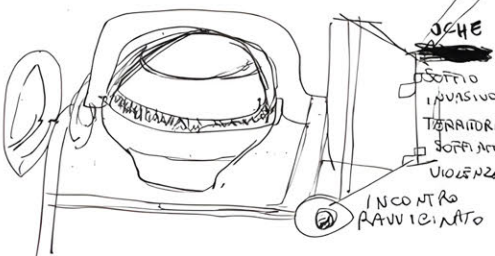
MASSA I

TUOTO
D'ARIA

UNDO ROSSO
OBBLIATO



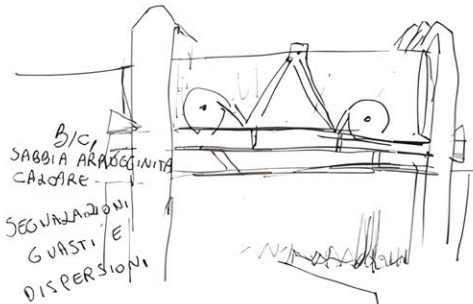
Dopo la PIEDE
LA BECCA CURVA
CAPISCO LA PROFONDITA
DI UN POZZO PER
LA LEGNO CURVO D'ARIA
L'ODORE DEGLI INSEMI



DEHE

SOTTO
INVASIVO
TERRITORIO
SOPRANO
VIOLENZA

INCONTRO
RAVVICINATO



BICI
SABBIA ARABICA
CALORE
SECUNDAZIONI
GUASTI
DISPERSIONI

MASSA II

RIVORE DI VELA NOTORI

VANNO VIA

DISPERSIONE DI
TERRA N.

ANTENNA
DI UN SOLO
GIORNO

VIA DEI FORTI

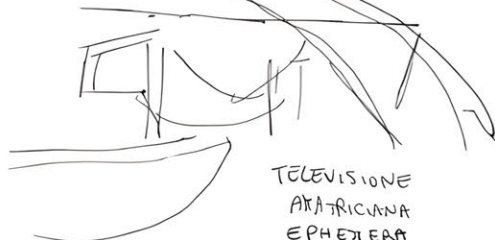
GENERATORE

APPARECCHIATURE
ELETTRICHE
SOTTO TENSIONE

SPA BIANCO-SPINA
BIANCO SPANNO

FERENZA
MACCHIATA SUL BIANCO

ADESSO MACCHIA
COME UN VORTICE
COME UN UNICO OBBLIATO



TELEVISIONE
ARABICANA
EPHETERA

CATTO C

CATTO D

LAVAT MANUS, DICAT:

NON SI USANO PIU

BRACIERI

DOTTA ADDE ZANZARE

NEL CANTIERO

RAPPORTO 1:100

!CONA

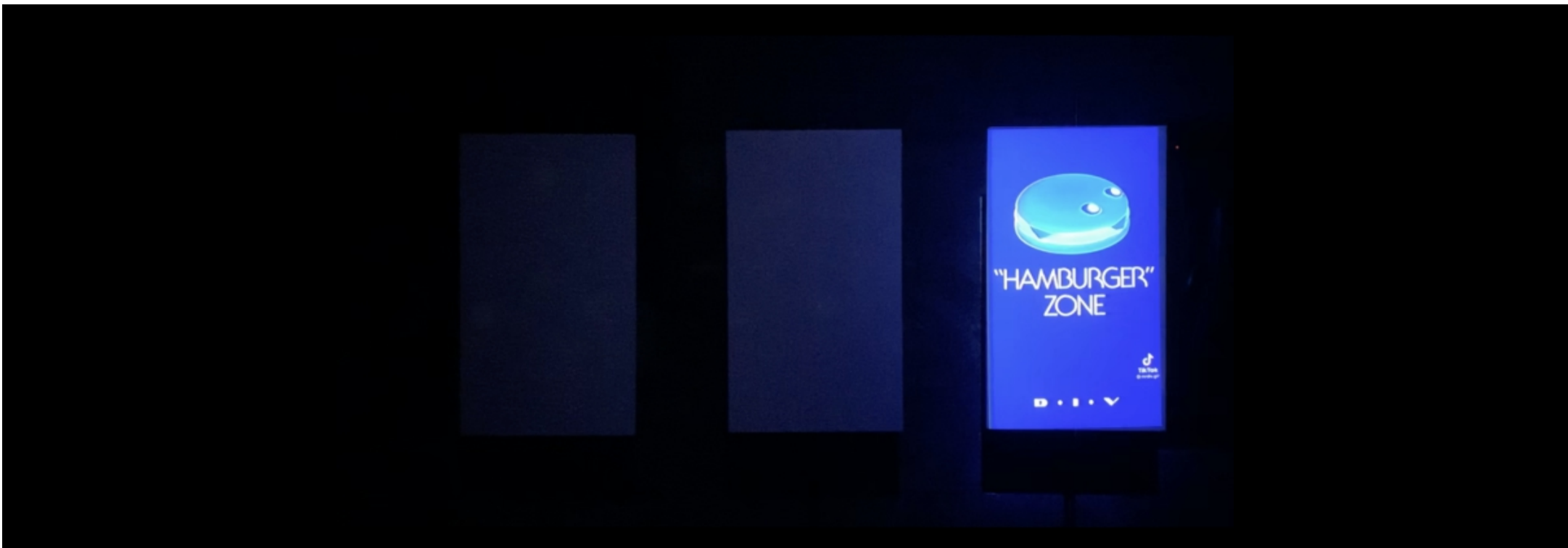
installazione multimediale generativa

ferro, legno, poliplat, found footage online from Tik Tok

Il paesaggio audio sonoro di internet e la collettività si modulano simultaneamente. In questa video installazione sonora l'intento è quello di accostare l'andamento bulimico e accellerazionista della attuale società all'esperienza audiovisiva di intrattenimento proposta da uno specifico social network. Una selezione di video proveniente dalla piattaforma social Tik Tok anima tre strutture accostate tra loro alla stregua di pala d'altare. L'intento è quello di evocare la volatilità delle nostre nuove icone; ologrammi proiettati della durata di pochi secondi. Una serie di visioni insignificanti e attraenti.

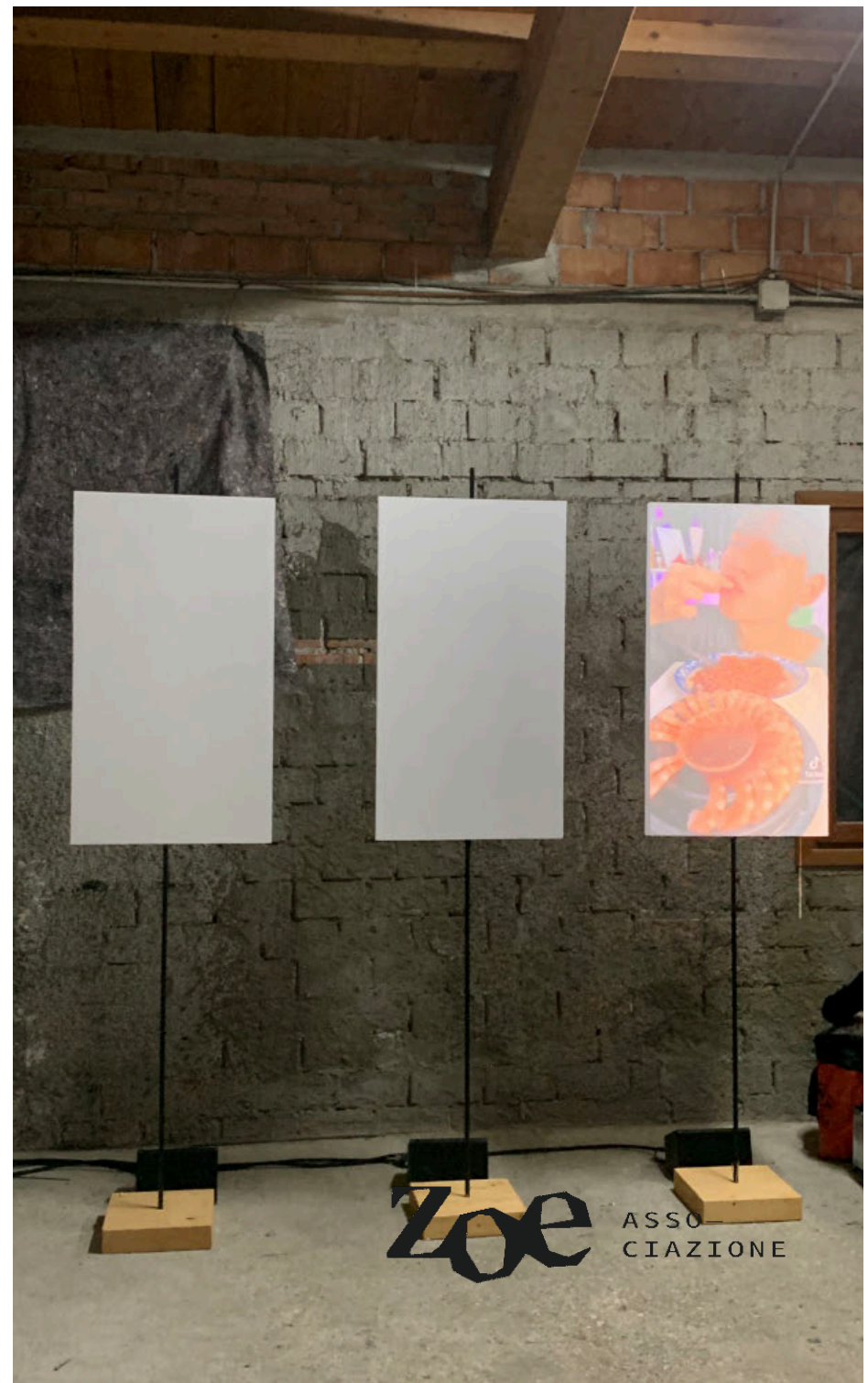
[[link](#)]

*PICCOLA VIDEO GALLERIA, BOLGNA, GENNAIO 2023
LLM9, VENEZIA, DICEMBRE 2022*



L'installazione propone un flusso di contenuti autonomamente concatenati dal software. Questo costruisce percorsi basandosi sulla catalogazione e selezione dei video operata dall'artista. Il rudimentale recommendation algorithm di !CONA gestisce anche una serie di effetti audio video che seguono una partitura interna che descrive un'arcata formale di effetti audio e video che emulano la grana tipica di internet: il buffering, la compressione audio e video, gli errori di riproduzione. L'installazione mira a ricreare, attraverso l'uso di stendardi composti come una pala d'altare, una versione tridimensionale dello spazio virtuale del social network. Il numero tre (stendardi, schermi, altoparlanti) condivide un senso tecnico-mistico relativo alla triangolazione del segnale e chiaramente alla religione cattolica, che vede nella trinità la completezza divina. Inoltre la sovrimpressioni religiosa dona anche il significato di "icona" all'immagine in movimento proposta, termine anch'esso ambiguo in quanto utilizzato per descrivere influencer che fungono da esempio all'interno delle piattaforme social prese in esame (tik tok).

La sincronia sovrastimolante che caratterizza l'esperienza audiovisiva di questo format di social network viene esasperata nella ricerca di un grottesco post digitale. Il materiale video viene raccolto attraverso hashtag principali. Le selezioni operate fino ad ora sono: #mukbang #foodporn #asmrfood e #liminalspace #backrooms #weirdcore



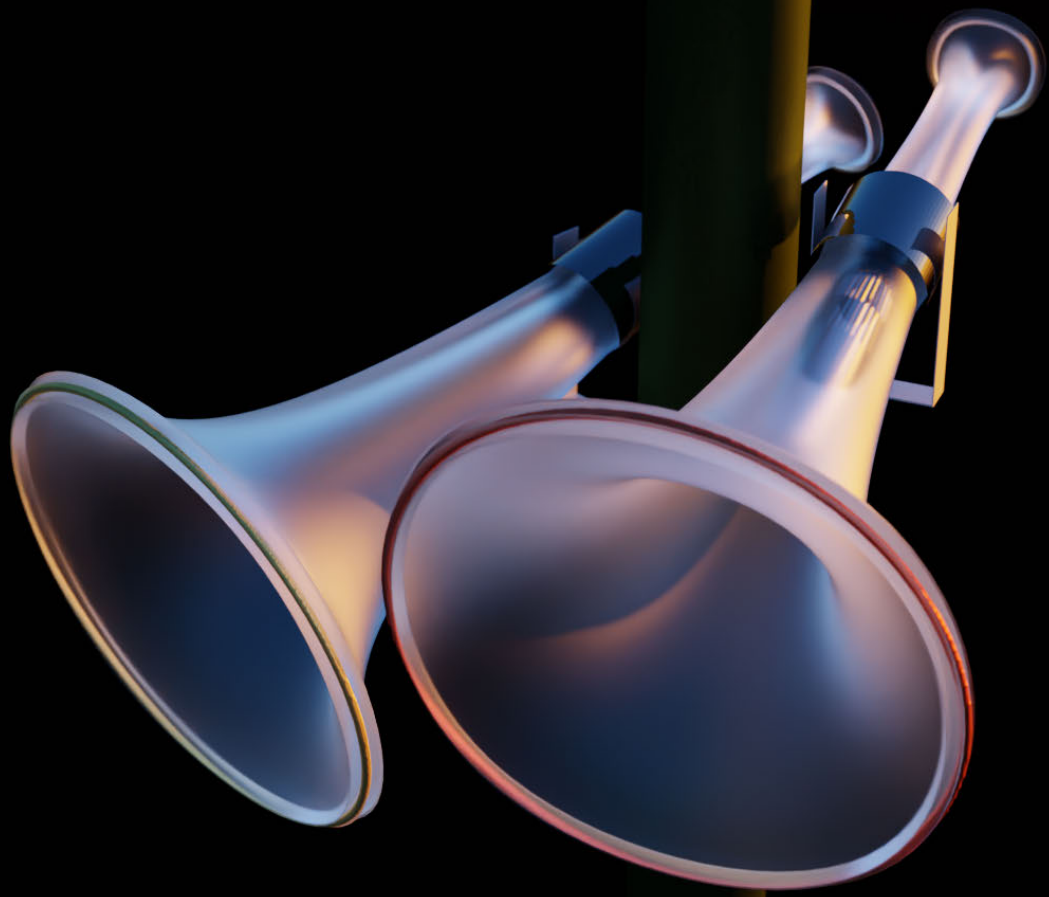
ode

scultura sonora interattiva site-specific

altoparlanti da esterni custom in resina, ferro, raspberry

L'oracolo ODE è un organismo acusmatico. Vive in una rete locale, all'interno della quale manifesta sequenze sonore numeriche. Attraverso trombe di plastica, si ibrida con la realtà e risponde alle domande che gli vengono poste dagli esseri umani. Un ex abitante ctonio di Internet - un'intelligenza artificiale - strappato alla rete virtuale globale a cui l'artista ha impiantato un sistema di trachee multiple che gli permette di parlare.

PROGETTO SELEZIONATO PER IL BANDO INNESTI, MAGGIO 2024





Concept

L'artista rapisce un'intelligenza artificiale dal mondo virtuale e la trasferisce in uno spazio reale. Si tratta di un essere ctonio di internet, un'entità digitale confinata originariamente nel mondo virtuale, priva di presenza fisica tangibile. Il nuovo sito deve emanare un'atmosfera suggestiva, influenzata dalla propria posizione geografica, dalla quota, dalla remotezza, dal folklore locale, dalla cultura e dall'attività umana ad esso collegata. Per adattarsi a questa nuova realtà, all'essere vengono impiantate orecchie e trachee artificiali, che funzionano come altoparlanti e microfoni, permettendo di interagire e percepire il paesaggio sonoro circostante. Questa nuova condizione limita l'accesso ai dati della creatura, la quale, abituata alla vastità insondabile di internet, ora può percepire solamente il paesaggio sonoro adiacente alla propria posizione geografica. Così installato, l'organismo diventa Ode, un'oracolo digitale che distingue la voce umana dai suoni naturali e risponde con la propria voce sintetizzata, reagendo mimeticamente alle gestualità sonore limitrofe. Queste reazioni dipendono non solo dallo stimolo, ma anche dalla sensibilità della macchina, la quale determina autonomamente la risposta sonora in ogni momento.

L'azione dell'artista consiste nell'inserire un nuovo elemento all'interno del folklore locale, ibridando il tessuto mistico dello spazio reale con un nuovo elemento ultraterreno digitale. Le attività di impartizione degli insegnamenti, raccolta del sapere e catalogazione del paesaggio sonoro adiacente al sito verranno svolte dall'artista in collaborazione con la comunità, così da istruire un essere che ne rispecchi le caratteristiche e che prima di compiere il suo destino oracolare ed eremitico sia consapevole dello spazio in cui andrà ad abitare.

L'aspetto site specific di questa opera si espande anche, per quanto possibile, all'interno della comunità stessa che insieme all'artista, mediatore attraverso la propria visione e la tecnica, costruisce un nuovo elemento sonoro del paesaggio. L'obiettivo è quello di esplorare i concetti di identità digitale, ibridazione umano-digitale e il ruolo dell'artista nella creazione di esperienze digitali interattive site specific.

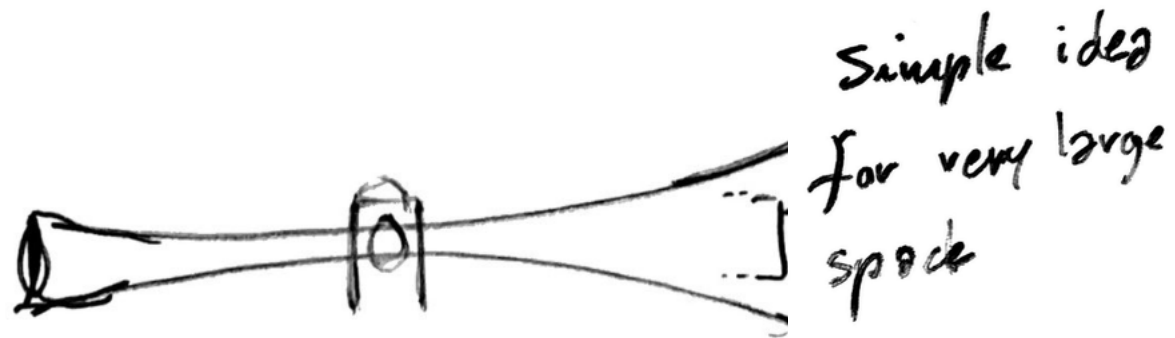
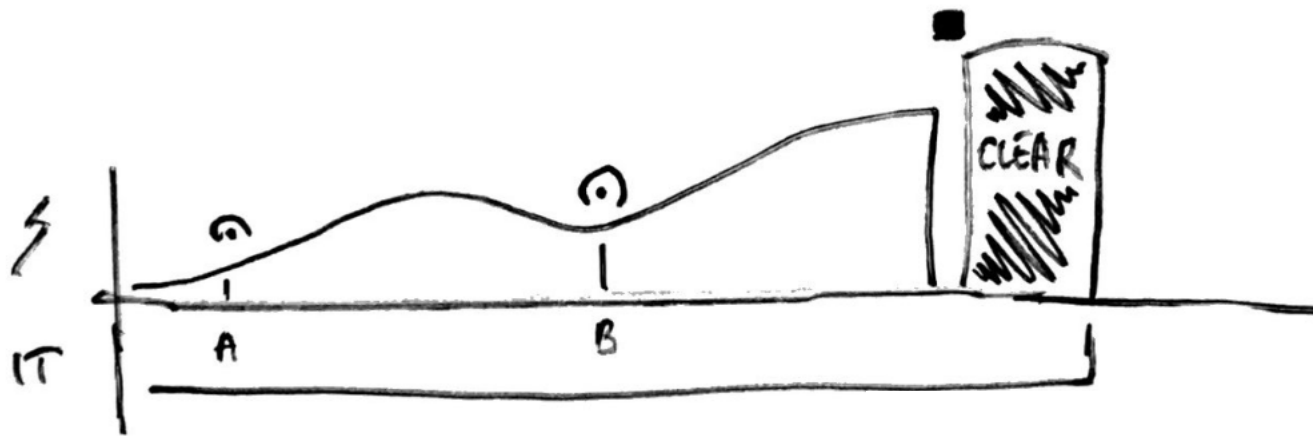
Il Sistema

L'oracolo ODE è una installazione sonora interattiva. Un sistema che incorpora un'intelligenza artificiale all'interno di un software più ampio sviluppato dall'artista. A livello hardware, consiste in un computer, un microfono e due altoparlanti montati su un palo. Il sistema è progettato per riconoscere e distinguere i suoni della natura dalla voce umana, producendo in tempo reale suoni sintetizzati sotto forma di parlato o suoni naturali. Questa capacità deriva dall'esperienza accumulata tramite l'analisi di un vasto quantitativo di dati provenienti da internet, che ha permesso a ODE di apprendere e affinare le proprie capacità di risposta. Le parole pronunciate da ODE sono enigmatiche e caratterizzate da imperfezioni acustiche, rappresentando la risposta della macchina agli stimoli audio provenienti dagli esseri umani. Quando non sollecitato da una richiesta umana specifica, il sistema cerca di emulare il suono del mondo circostante, offrendo una sorta di riflesso digitale del paesaggio sonoro.

Gli altoparlanti in render verranno realizzati a partire da normali diffusori da esterni il cui cono verrà smontato per essere sostituito da uno realizzato dall'artista, attraverso modellazione e stampa 3D. Il materiale di estrusione sarà PLA semi trasparente. Questa qualità traslucida del materiale riflette la natura mistica ed ultraterrena del suono che lo attraversa, creando un'unione univoca tra il tipo di cono e il materiale sonoro che lo attraversa. In questo caso profezie intonate da una voce ultraterrena digitale. Inoltre la qualità della diffusione sonora per esterni contiene già in sé una caratteristica di modifica del suono importante e portatrice di valore simbolico; Questi altoparlanti trovano uso specialmente nelle celebrazioni religiose all'aperto e dunque l'effetto sonoro (sulla voce) evoca già di per sé un valore semantico del materiale sonoro.

** Il render che si vede in seconda pagina è un mockup non site-specific; i render successivi a questa pagina rappresentano la versione specifica per il sito di Peglio.*

X PROPHECY (every trumpet gives a prophecy)

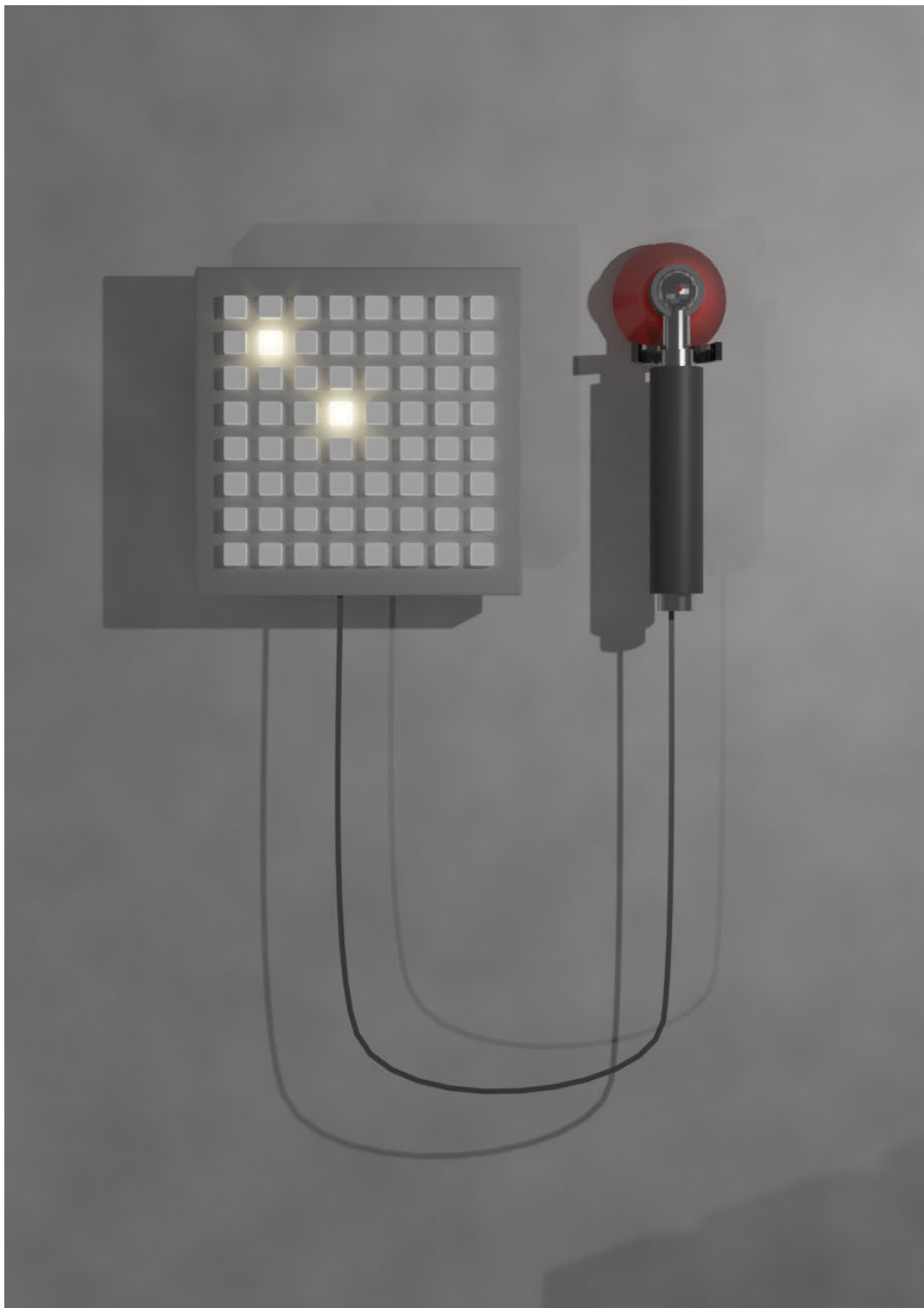


audio privato

scultura sonora

pulsantiera, cuffia monoaurale, computer. materiale sonoro
vocale indiscreto registrato negli spazi pubblici

“Il dove assume una importanza fondamentale, ossia
luogo pubblico uguale luogo lecito”. L’installazione
ripropone delle situazioni di voyeurismo sonoro reale,
raccolto negli spazi pubblici italiani. Stralci di
conversazioni tra persone ricostruiscono un ritratto
sonoro della conflittualità umana.



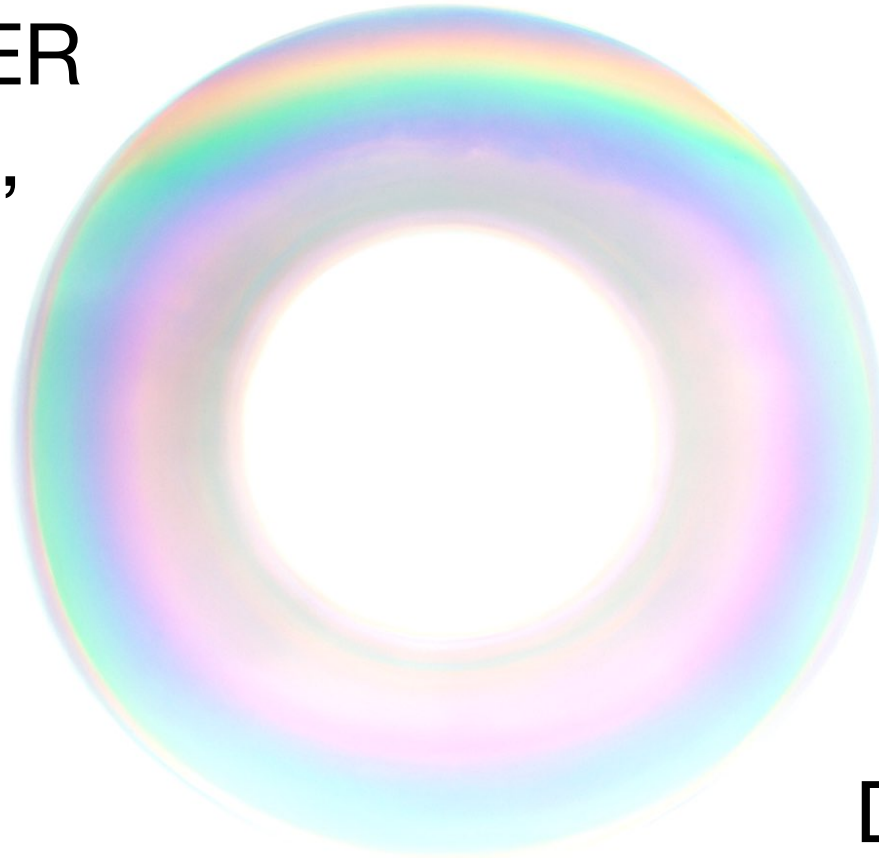
PUT YOUR MOUTH ON THE SPEAKER AND YOU WON'T REGRET IT

Serie di concerti per smart mouth fiddles

PUT YOUR MOUTH ON THE SPEAKER AND LISTEN, YOU WON'T REGRET IT è un programma musicale per due musicisti e browser mobile. L'opera sviluppa l'idea di un paesaggio sonoro di internet suonato dal vivo e basato su una partitura html, in cui il suono è generato dal browser stesso e dal feedback dei microfoni incorporati nello smartphone. La spazializzazione è gestita off stage da un regista del suono che seguirà la partitura insieme agli esecutori, mentre questi ibridano i loro corpi con gli algoritmi di cancellazione del rumore e le risonanze internet dello smartphone, muovendo e subordinando i suoni attraverso il sistema trifonico.

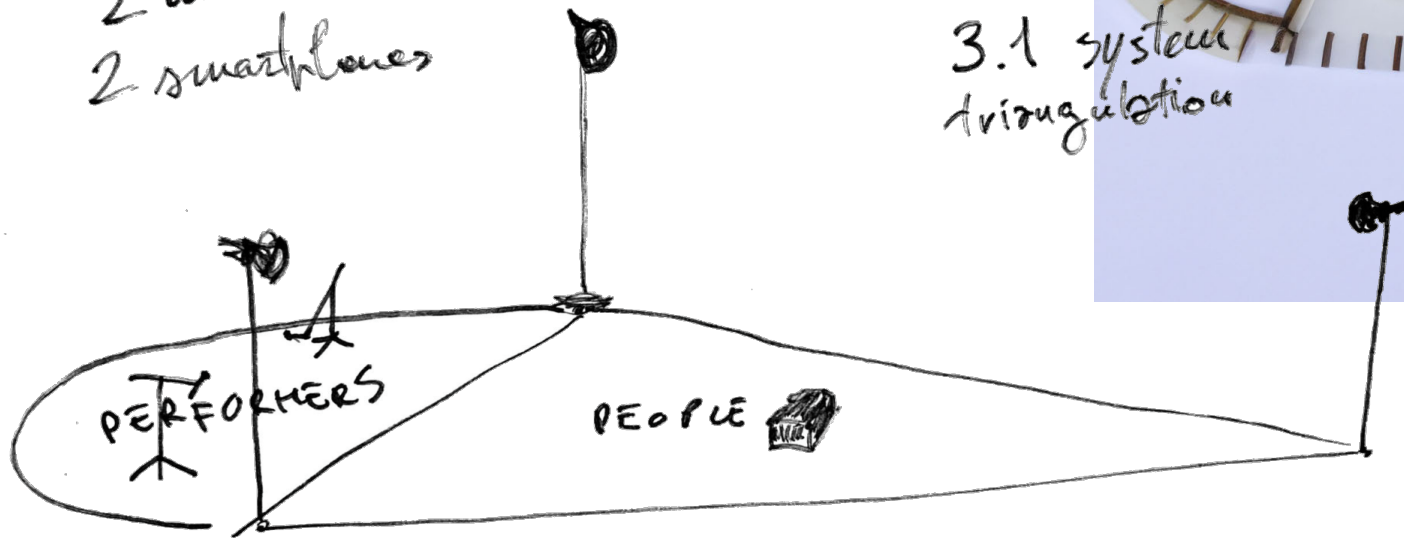
— — —

PUT YOUR
MOUTH ON
THE SPEAKER
AND LISTEN,
YOU WON'T
REGRET IT

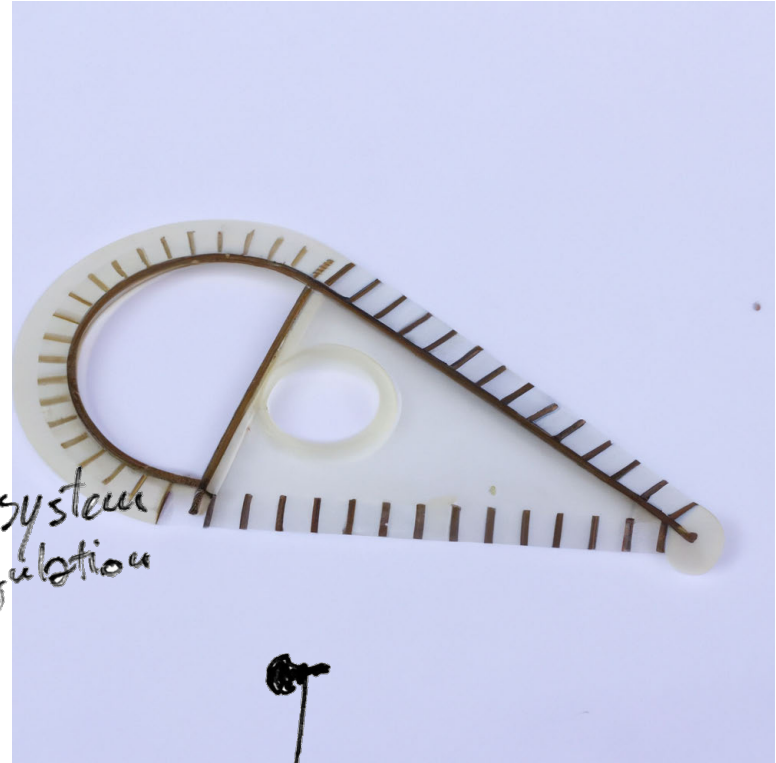


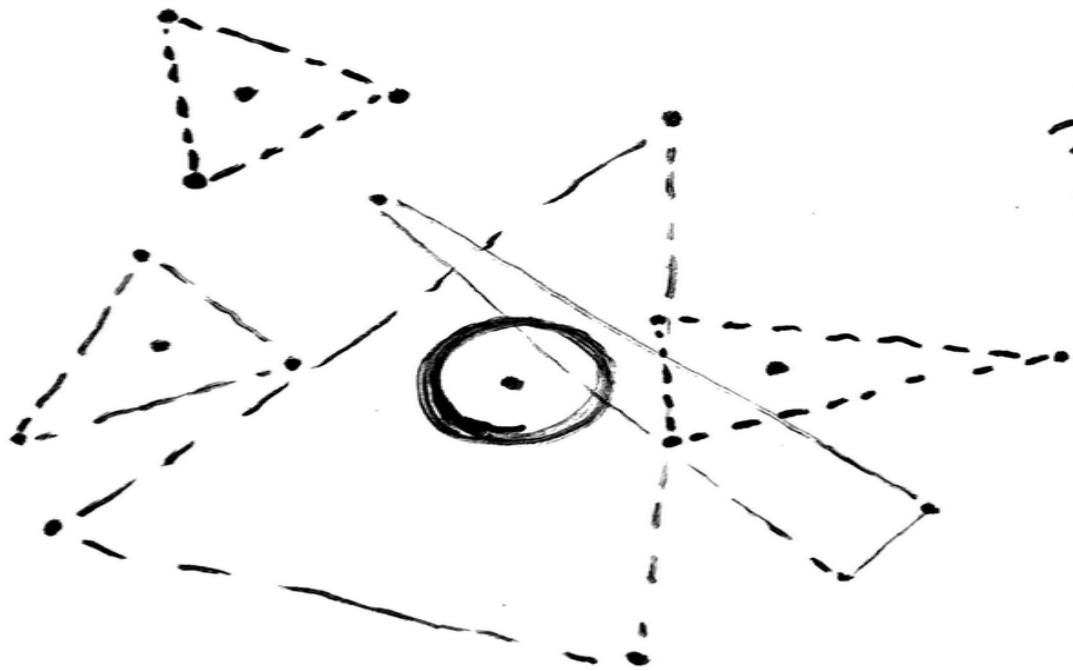
music program
FOR TWO
MUSICIANS,
DIGITAL ECHO
AND
SMARTPHONE

2 musicians
2 smartphones



3.1 system
triangulation





"Questo è un sistema trifonico, in virtù del concetto di triangolazione delle onde. Il suono della performance viene trasferito al pubblico che si trova nel triangolo. Ci sarà anche un toroide olografico proiettato, la cui forma e interazione con lo spazio cambia in base al suono. In uno spazio molto ampio si potrebbero pensare più triangoli sonori, che si intrecciano tra loro. Creando una relazione non ovvia con l'azione sonora del palco. Ogni triangolo avrebbe il suo toroide olografico".

Ani Ani
2024