

DIGITALAB 0.2

LANDSCAPE 4

VÍDEO ARTE & ARTE SONORA



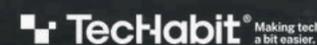
TRA
TUA
RIO
GALERIA

15 ABR >>> 27 JUN'25

CURADORIA HERNANDO URRUTIA



Secretaria Regional
de Economia, Turismo e Cultura
Direção Regional da Cultura





Secretaria Regional
de Economia, Turismo e Cultura
Direção Regional da Cultura





FICHA TÉCNICA | EXPOSIÇÃO e CATÁLOGO



Direção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Curadoria

Hernando Urrutia

Produção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Design Gráfico

Beatriz Oliveira

Textos

Hernando Urrutia

Apoio

República Portuguesa - Cultura / Direção-Geral das Artes
Secretaria Regional de Economia, Turismo e Cultura - Direção Regional da Cultura
Zeugma Collective
Techabit

Equipa técnica

Beatriz Oliveira
Eduarda Faria
Helena Moniz Sousa
Miguel Apolinário
Natária Fernandes
Sónia Marques

Data de edição

Abril de 2025

TECHNICAL SHEET | EXHIBITION and CATALOG



Direction

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Curation

Hernando Urrutia

Production

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Graphic Design

Beatriz Oliveira

Texts

Hernando Urrutia

Support

República Portuguesa - Cultura / Direção-Geral das Artes
Secretaria Regional de Economia, Turismo e Cultura - Direção Regional da Cultura
Zeugma Collective
Techabit

Technical team

Beatriz Oliveira
Eduarda Faria
Helena Moniz Sousa
Miguel Apolinário
Natária Fernandes
Sónia Marques

Edit date

April 2025

DIGITALAB 0.2 | LANDSCAPE 4 é uma mostra de vídeo arte e de arte sonora que tem como essência a investigação e a criação não convencional, promovendo tanto a paisagem sonora quanto a paisagem audiovisual. O evento procura aproximar e criar públicos, valorizando a experimentação artística e reforçando a sua dimensão educativa e de divulgação.

A mostra baseia-se no conceito **"Morte e renascimento da paisagem"**, refletindo sobre as transformações ambientais e sociais da contemporaneidade. A seleção das obras pretende destacar a importância da memória, da identidade e da conexão com a natureza, elementos fundamentais para compreender a paisagem.

Neste contexto, a paisagem não é somente um espaço físico, mas um território simbólico onde se inscrevem narrativas coletivas e individuais. As mudanças climáticas, a urbanização acelerada e a digitalização do mundo alteram profundamente a nossa relação com o ambiente, tornando urgente refletir sobre as formas de preservar, transformar e reinterpretar a paisagem no presente e no futuro.

Assim, **DIGITALAB 0.2 | LANDSCAPE 4** convida artistas e investigadores a explorar as diferentes dimensões da paisagem contemporânea, questionando o seu caráter efêmero e as suas múltiplas implicações culturais, sociais e ambientais. A mostra busca não somente apresentar trabalhos inovadores, mas também estimular o debate e a consciência crítica sobre os desafios e possibilidades que emergem dessa relação entre arte, tecnologia e natureza.

Hernando Urrutia

DIGITALAB 0.2 | LANDSCAPE 4 is a video art and sound art exhibition rooted in research and unconventional creation, promoting both the soundscape and the audiovisual landscape. The event aims to bring audiences together and create a connection, valuing artistic experimentation and reinforcing its educational and promotional dimension.

The exhibition is based on the concept “**Death and rebirth of the landscape**”, reflecting on the environmental and social transformations of contemporary times. The selection of works seeks to highlight the importance of memory, identity and connection with nature - fundamental elements in understanding the landscape as a dynamic and ever-changing entity.

In this context, the landscape is not just a physical space, but a symbolic territory where collective and individual narratives are inscribed. Climate change, accelerated urbanization and the digitalization of the world are reshaping our relationship with the environment, making it urgent to reflect on how we preserve, transform and reinterpret the landscape in the present and in the future.

Thus, **DIGITALAB 0.2 | LANDSCAPE 4** invites artists and researchers to explore the different dimensions of the contemporary landscape, questioning its ephemeral character and its multiple cultural, social and environmental implications. The exhibition seeks not only to present innovative works, but also to spark debate and raise critical awareness about the challenges and possibilities that emerge from this relationship between art, technology and nature.

Hernando Urrutia

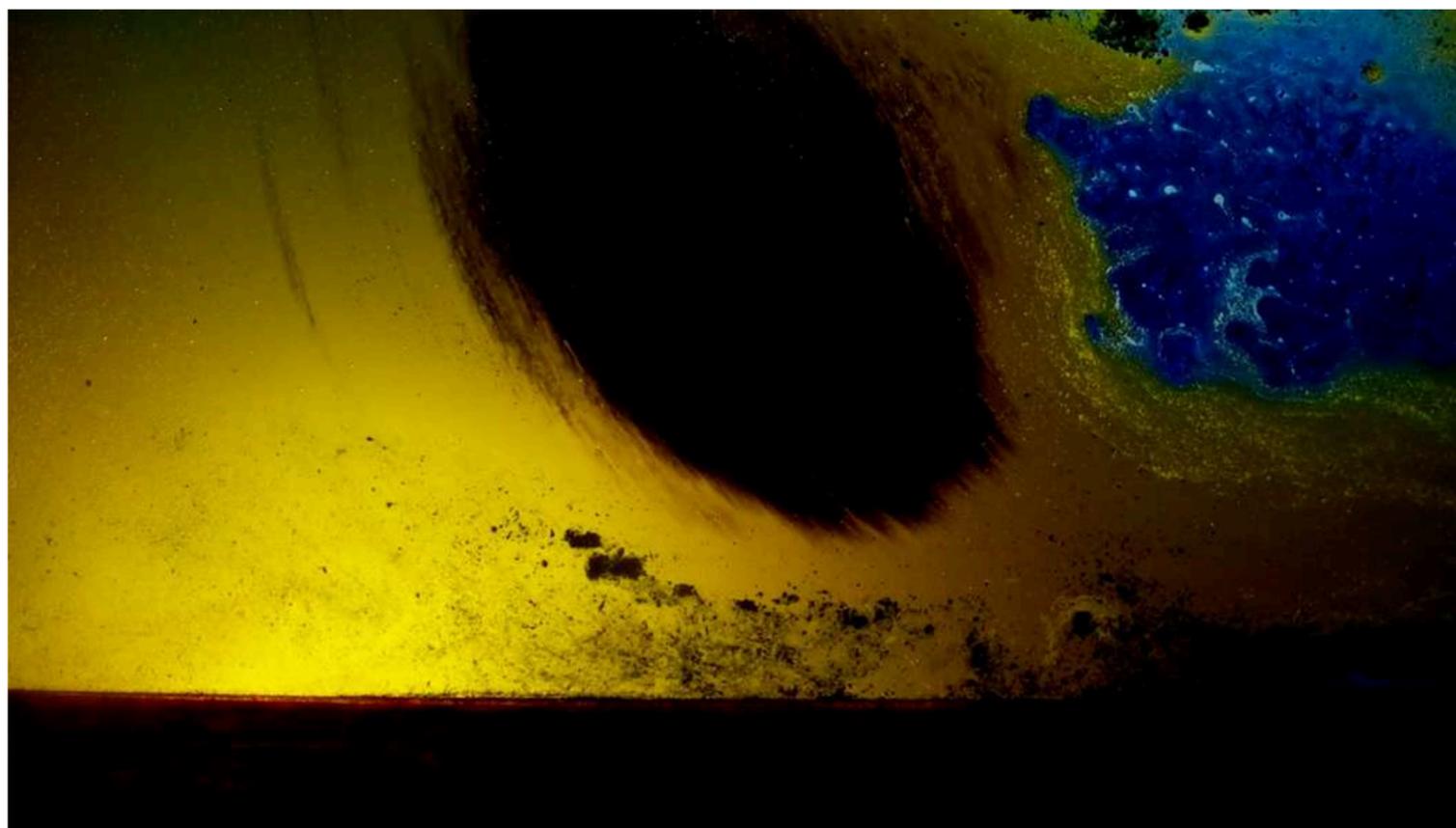
DIGITALAB 0.2

LANDSCAPE 4

VÍDEO ARTE & ARTE SONORA

VÍDEO ARTE

VIDEO ART



1. Egidio Marullo e Giorgio Distante, Orizons (“Chiara Regione” Prize)

A obra em questão é o protótipo de uma performance audiovisual que, através da utilização de uma técnica particular de “live painting” a que o autor chamou “Temporary Painting”, relata o que se passa no horizonte de uma paisagem nua e tragicamente provada pelo trabalho do homem. Horizontes quer devolver a sugestão de uma paisagem que não precisa do homem para se exprimir em toda a sua poderosa beleza.

[EN]

The work in question is the prototype of an audio-visual performance that, through the use of a particular ‘live painting’ technique that the author has called ‘Temporary Painting’, narrates what happens on the horizon line of a barren landscape tragically affected by the work of man. A landscape that despite everything maintains its grace and the sublime power expressed by the division, at time clear and at times impalpable between sky and earth. Horizontes aims to recreate the beauty of a landscape that doesn’t need manking to express itself in all its powerful splendour.



2. Ian Gibbins, cause We Can

"Purificamos, filtramos, peneiramos, retificamos, descarregamos...estupefatamos, impomos, atordoamos, devastamos, emagamos... irradiamos, enfeitiçamos..."

Mas porquê? Porque é que causamos tantos danos ao nosso próprio ambiente e depois gastamos tanto a tentar recriá-lo segundo os nossos próprios desígnios?

Os jardins botânicos simbolizam uma tensão entre o desejo humano de admirar a natureza e de a controlar. Neste vídeo vemos as diferentes formas em que a água habita as interfaces entre o natural e o manufacturado. O texto é derivado por substituição de thesaurus a partir de amostras do sítio Web do Jardim Botânico de Adelaide.

[EN]

We purify, filter, rectify, unburden... stupefy, impose, stun, devastate, overwhelm... radiate, bewitch..."

But why? Why do we cause so much damage to our own environment, and then spend so much in attempting to recreate it after our own designs?

Botanic Gardens symbolise the tension between the human desire to admire nature and to control it. Almost none of the vegetation in a Botanic Garden is native to the area. In this video, we see the different ways in which water inhabits the interfaces between the natural and the manufactured. The text is derived by thesaurus substitution from samples off the Adelaide Botanic Garden website.



3. Masamichi Shimada, *WAVE*

Tal como bater no rebordo de um copo de água faz um som, que som faz a Terra quando lhe tocamos?

Esta obra é um dispositivo que toca luz e som usando a Terra como instrumento musical.

Um lugar para estarmos vivos, a Terra. Que som nos dará quando tocamos na Terra hoje?

Este trabalho exprime os ecos que retornam das batidas na Terra, convertendo-os em ondas de luz (ondulações). As ondas de luz aparecem no chão no ponto de contacto entre nós e a Terra quando o observador toca no chão com uma vara especial. Quando os visitantes se aproximam da obra, descobrem uma vara de 1,2 metros de comprimento feita de madeira flutuante.

[EN]

Just as tapping the rim of a glass of water makes a sound, what sound does the Earth make when you touch it?

This work is a device that plays light and sound using the Earth as a musical instrument.

A place for us to be alive, the Earth. What sound will it give us back when we tap the Earth today?

This work expresses the echoes returned from tapping the Earth by converting them into waves of light (ripples). The light waves appear on the ground at the point of contact between us and the Earth when the viewer touch the ground with a special rod. When visitors come near the work, they discover a 1.2-meter-long rod made of driftwood.



4. APEX Percussion, 2124

"2124" é uma obra de sonificação de dados para rudimento percussivo e gelo de glaciário. Dados de projeção que mapeiam a futura recessão do glaciário Breiðamerkurjökull, no sudeste da Islândia, informam o ritmo crescente da peça. Com base nestes dados, juntamente com a repetição da permutação da mão esquerda (L) e da mão direita[®] (LL-R-LL-RRRR; 2-1-2-4), cada iteração da sequência rítmica representa um ano de tempo. Desta forma, os ouvintes podem ouvir a rapidez com que o glaciário irá mudar durante o próximo século. Conceptualmente, estes gestos rudimentares falam de formas de controlo e violência, mas também de formas de encontro e cuidado - como o gesto simbólico de devolver fisicamente um bloco de "gelo morto" ao próprio glaciário.

[EN]

"2124" is a data sonification work for percussive rudiment and glacier ice. Projection data that maps the future recession of the Breiðamerkurjökull outlet glacier in southeast Iceland informs the ever increasing tempo of the piece. Based on this data, alongside the repeating left hand (L) and right hand[®] permutation (LL-R-LL-RRRR; 2-1-2-4), each iteration of the rhythmic sequence represents one year of time. In this way, listeners can hear how quickly the glacier will change over the next century. Conceptually, these rudimental gestures speak to forms of control and violence, but also speaks to forms of encounter and care - like the symbolic gesture of physically returning a block of "dead ice" to the glacier itself.

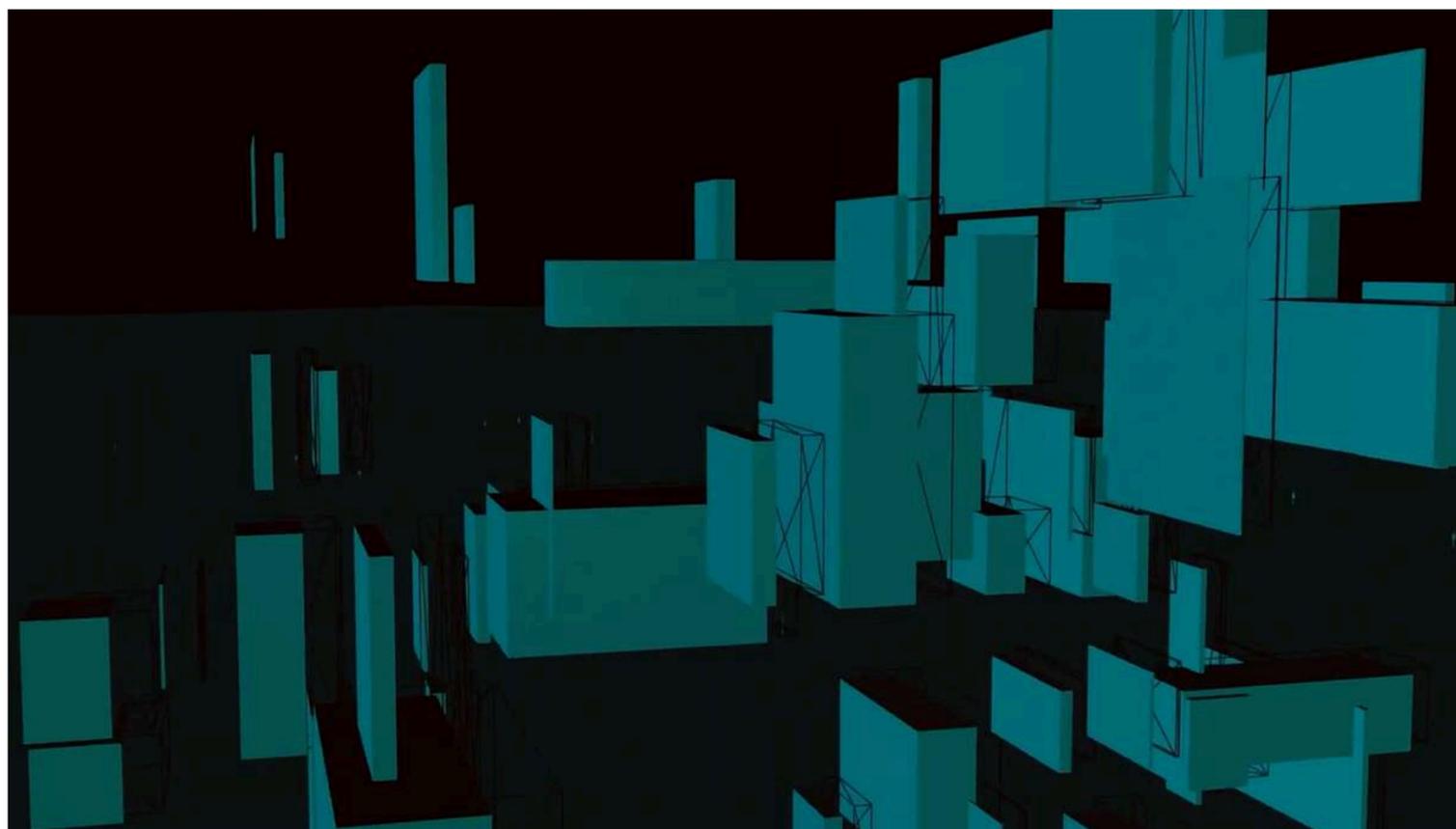


5. Elena Ghigas, *Beneath the surface of the world*

Uma paisagem oniróide e desenvolve-se através de micro-paisagens descontínuas suspensas entre realidades analógicas e digitais, inteligências naturais e artificiais, sintoma e símbolo. A peça é inspirada no sonho do químico Kekulé, que descobriu a fórmula do benzeno (C₆-H₆): seis átomos de carbono ligados a seis átomos de hidrogénio numa estrutura circular, semelhante a uma cobra a morder a cauda, o chamado ouroboros. Cormac McCarthy descreveu o sonho do químico alemão como um caso paradigmático para apoiar a origem inconsciente da criação. Confiou as suas especulações à protagonista do seu romance *Stella Maris*, Alicia, violinista e matemática, que sofre de esquizofrenia. Tentei transformar tudo isto numa estrutura cíclica que se auto-destrói e auto-regenera.

[EN]

An oneiroid landscape develops through discontinuous microlandscapes suspended between analogue and digital realities, natural and artificial intelligences, symptom and symbol. The piece is inspired by the dream of the chemist Kekulé, who discovered the formula of benzene (C₆-H₆): six carbon atoms bonded to six hydrogen atoms in a circular structure, similar to a snake biting its tail, the so-called ouroboris. Cormac McCarthy described the German chemist's dream as a paradigmatic case to support the unconscious origin of creation. He entrusted his speculations to the protagonist of his novel *Stella Maris*, Alicia, a violinist and mathematician, suffering from schizophrenia. I attempted to transform all this into a cyclical structure that self-destructs and self-regenerates.



6. Rosario Grieco, *Echi nel Vuoto*

“Echi nel vuoto” não é apenas uma peça de música, mas uma experiência multissensorial, uma composição audiovisual que explora uma paisagem imaginária. A sua estruturação meticulosamente construída, cada som é cuidadosamente colocado para criar um equilíbrio entre ordem e confusão. Os componentes sonoros e visuais conseguem transmitir uma sensação de desorientação misturada com espanto. Interferências sonoras e fragmentos ressoam como ecos de uma vida passada ou futura, onde os pensamentos se enredam num monótono quase imóvel. O tempo parece estar suspenso e o espaço é mutável, experimenta-se um subtil mal-estar gerado por uma ordem rígida que é ao mesmo tempo confusa.

[EN]

“Echi nel vuoto” (Echoes in the Void) is not just a piece of music, but a multi-sensory experience, and audiovisual composition that explores an imaginary landscape. Its structure has been meticulously constructed, each sound has been positioned with the utmost attention in order to create a balance between order and confusion. The sound and visual components manage to convey a feeling of disorientation mixed with wonder. Sound interference and fragments resonate like echoes of a past or future life, where thoughts become entangled in an almost motionless monotony. Time seems to be suspended and space is changeable, one experiences a subtle uneasiness generated by a rigid order that is at the same time confused.

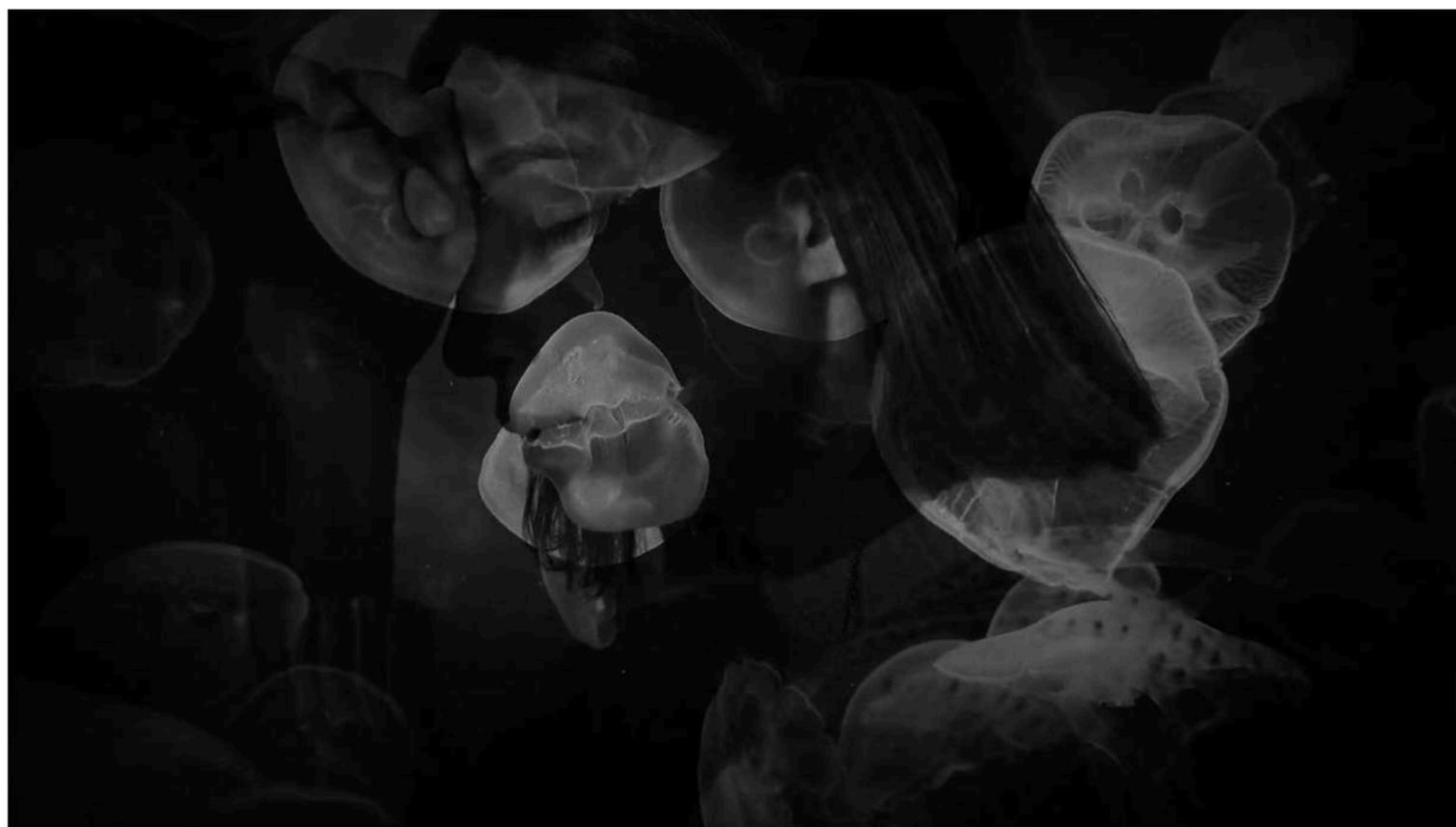


7. Flavio Perazzini - Chiara Zaccaria, *PERCHÈ à NON è MORTO AL MARE*

Num cenário pós-humano, a difícil tentativa da natureza de recuperar o que lhe pertenceu.

[EN]

In a post-human scenario, nature's difficult attempt to take back what belonged to it.

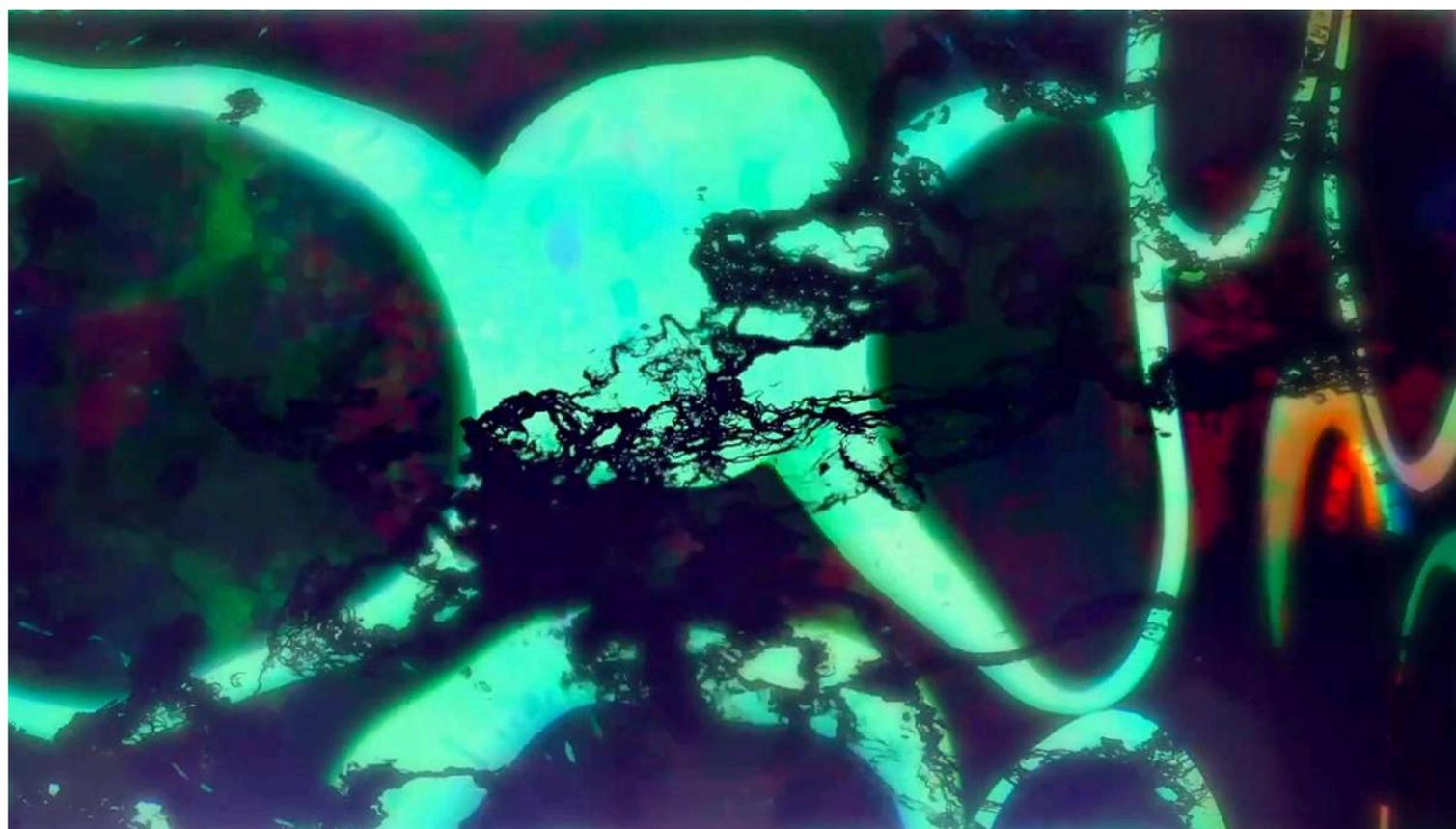


8. Luigi Grassi - Mario Petrecca, *Some are born to the endless night*

Vídeo realizado com a técnica de dupla exposição com o objetivo de mostrar o contraste entre o mundo humano e o mundo marinho, escolhendo medusas com tentáculos translúcidos e movimentos fluídos criando um efeito surrealista onírico sincronizado com a música hipnótica, composta para recriar o movimento flutuante imprevisível e irrepitível do mar sobreposto e em contraste com sons frios e mecânicos que evocam o mundo industrializado e desumanizado.

[EN]

Video created using the double exposure technique with aim of showing the contrast between the human and marine world, choosing jellyfish with translucent tentacles and fluid movements creating a surreal dreamlike effect synchronized with the hypnotic music, composed by to recreate and floating unpredictable and unrepeatable movement of the sea overlapped and in contrast with cold and mechanical sounds that evoke the industrialized and dehumanized world.



9. AntPaul Projects, *Adrift*

Adrift (à deriva) explora os microprocessos de troca e movimento nos oceanos superiores da Terra. Aqui a energia luminosa interage e alimenta a vida biológica. Os processos internos de troca e movimento desenrolam-se através de interpolações complexas, padrões sobrepostos e mudanças temporais.

Adrift convida à contemplação das intrincadas relações entre os seres humanos e o ambiente. Reflete sobre as dimensões oníricas e simbólicas das nossas paisagens oceânicas, incitando a uma compreensão mais profunda da interligação e sustentabilidade do nosso mundo natural.

[EN]

Adrift explores the micro processes of exchange and movement in the Earth's upper oceans. Here light energy interacts and powers biological life. Inner processes of exchange and movement unfold through complex interpolations, overlapping patterns and temporal shifts.

Adrift invites contemplation of the intricate relationships between humans and the environment. It reflects on the dreamlike and symbolic dimensions of our oceanic landscapes, urging a deeper understanding of the interconnectedness and sustainability of our natural world.



10. **Pietro Gardoni & Luca Formentini**, *First word / last word*

Última palavra sobre a Terra.

O vídeo foi filmado em Dosso dei Galli, a estação de rádio troposcatter abandonada da NATO. Esta estação funcionou de 1969 a 1995, gerida pelo exército americano, e era uma estação de rádio de sinal encriptado. A velocidade do vídeo não foi modificada, e o nevoeiro e as nuvens iluminam completamente o local.

[EN]

Last world on Earth.

The video has been shot at Dosso dei Galli, the abandoned NATO troposcatter radio station. This station worked from 1969 to 1995 run by US Army and it was a crypted signal radio station.

The speed of the video has not been modified, and the fog and the clouds really glow the place completely.

DIGITALAB 0.2

LANDSCAPE 4

VÍDEO ARTE & ARTE SONORA

ARTE SONORA

SOUND ART



1. **Bruno Belardi**, *Paisagem hiper-real*

Qual será o futuro da humanidade num mundo que alterámos irremediavelmente? As ações humanas, violentas e histéricas, tiram sem dar nada em troca. O rápido progresso humano deixou um rasto de destruição, um planeta explorado para além dos seus limites.

Procurei imaginar e representar este caos, onde cada som é um apelo à realidade de um mundo em crise, um mundo em que todas as eras acabam por chegar ao fim.

[EN]

What will be the future of humanity in a world we have irreparably altered? Human actions, violent and hysterical take without giving anything in return. Rapid human progress has left a trail of destruction, a planet explored beyond its limits.

I sought to imagine and represent this chaos, where every sound is call to the reality of a world in crisis, a world in which all eras eventually come to an end.

2. Elena Ghigas, *Beneath the surface of the world*

Uma paisagem oniróide e desenvolve-se através de micro-paisagens descontínuas suspensas entre realidades analógicas e digitais, inteligências naturais e artificiais, sintoma e símbolo. A peça é inspirada no sonho do químico Kekulé, que descobriu a fórmula do benzeno (C₆-H₆): seis átomos de carbono ligados a seis átomos de hidrogénio numa estrutura circular, semelhante a uma cobra a morder a cauda, o chamado ouroboros. Cormac McCarthy descreveu o sonho do químico alemão como um caso paradigmático para apoiar a origem inconsciente da criação. Confiou as suas especulações à protagonista do seu romance *Stella Maris*, Alicia, violinista e matemática, que sofre de esquizofrenia. Tentei transformar tudo isto numa estrutura cíclica que se auto-destrói e auto-regenera.

[EN]

An oneiroid landscape develops through discontinuous microlandscapes suspended between analogue and digital realities, natural and artificial intelligences, symptom and symbol. The piece is inspired by the dream of the chemist Kekulé, who discovered the formula of benzene (C₆-H₆): six carbon atoms bonded to six hydrogen atoms in a circular structure, similar to a snake biting its tail, the so-called ouroboris. Cormac McCarthy described the German chemist's dream as a paradigmatic case to support the unconscious origin of creation. He entrusted his speculations to the protagonist of his novel *Stella Maris*, Alicia, a violinist and mathematician, suffering from schizophrenia. I attempted to transform all this into a cyclical structure that self-destructs and self-regenerates.

3. Masafumi Oda, *Paisagem hiper-real*

O conceito de "Paisagem" mudou muito durante esta era digital. Tal como Baudrillard referiu com o seu conceito específico "Hiperrealidade", a fronteira entre o real e a simulação é hoje cada vez mais ténue.

O que é então a paisagem contemporânea? Imaginei uma mistura onde o elemento tradicional e o elemento contemporâneo se misturam e se enfrentam ao mesmo tempo. Através de uma dura batalha entre os instrumentos tradicionais e o som eletrónico, esta mistura acaba por alcançar a harmonia entre eles, e esta batalha e harmonia são a paisagem contemporânea que imaginei.

[EN]

The concept "Landscape" has greatly changed during this digital age. As Baudrillard mentioned with his specific concept "Hyperreality", the boundary between real and simulation has been more and more blurred today.

So what is contemporary landscape? I imagined some mixture where traditional element and contemporary element are made both mixed and faced on the same time. Through an harsh battle between traditional instruments and electronic sound, this mixture finally reach the harmony between them, and these battle and harmony are the contemporary landscape which I imagined.

4. Ebo Ensemble, *Pneuma*

Pneuma foi produzida utilizando uma gravação de campo como “ferramenta de pontuação” para guiar a performance musical no acordeão de Domenico Saccente, gravada e depois processada através de processos algorítmicos e de sobreposição por Luigi Scaramuzzo.

O conceito da peça é o de um organismo que respira, nascido do entrelaçamento de objetos naturais e musicais, como uma primeira experiência em cujo território todo o projeto prossegue.

[EN]

Pneuma has produced using a field recording as a "scoring tool" to guide the musical performance on the accordion by Domenico Saccente recorded and then processed through algorithmic and overlaying processes by Luigi Scaramuzzo.

The concept of the piece is a breathing organism born from the interlacement of natural and musical objects as a first experiment in which territory the entire project pursue.

5. UENO Collective, *Ourà Landscape*

“Ourà Landscape” representa o nascimento do rio na sua pureza quase espiritual, antes de ser contaminado e assumir o significado que o homem lhe dá. Especificamente, partimos de registos de campo em Monviso, onde o Pó tem a sua nascente, tomando como modelo o rio mais complexo e debatido do nosso país. O rio, que outrora representava a origem da vida e junto ao qual nasciam as cidades, é agora visto apenas como exploração e lucro. A vida do Pó está intimamente ligada à do homem, que modificou profundamente o seu curso e o ambiente que o rodeia, ao ponto de transformar a planície circundante numa paisagem metafísica visionária. A peça apresentada em Landscape2024 é o início de um projeto áudio/vídeo mais vasto que ainda não viu a luz do dia. Todo o projeto representará as diferentes fases de um rio, da nascente à foz, como metáfora do ciclo de vida de cada ser vivo (nascimento-crescimento-morte-renascimento). Cada fase representará um sentimento específico (surpresa-medo-medo-etc).

[EN]

‘Ourà Landscape’ represents the birth of the river in its almost spiritual purity, before it is contaminated and takes on the meaning that man gives it. Specifically, we started from field recordings on Monviso, where the Po River rises, taking the most complex and debated river in our country as a model. The river, which once represented the origin of life and along which cities were founded, is now seen only in terms of exploitation and profit. The life of the Po is closely linked to that of man, who has profoundly modified its course and the environment that surrounds it to the point of transforming the surrounding plain into a visionary metaphysical landscape. The entire project will represent the different stages of a river, from its source to its mouth, as a metaphor for the life cycle of every living being (birth-growth-death-rebirth). Each stage will represent a specific feeling (surprise-fear-anger-etc).

6. Antonio Tonietti, *Salirophilia Urcionii*

Em dezembro de 2017, Tonietti, recuperando de uma doença que o tinha debilitado gravemente, decidiu recolher gravações de campo do rio que atravessa a cidade que é a sua casa há 20 anos: o Urcionio. As numerosas amostras, de diferentes comprimentos e recolhidas através de vários métodos, foram depois reunidas num único ficheiro de cerca de meia hora que, de alguma forma, devolve uma imagem, ainda que distorcida, desde a nascente até ao ponto em que o rio deixa a própria cidade.

Uma gravação de campo sumária de cerca de cinco minutos é processada através de uma cadeia de pedais de guitarra, essencialmente vários atrasos e reverberações, desfigurada, desmontada nos seus componentes essenciais e devolvida ao ouvinte. O ritmo, da água corrente, ora pacífica, ora impetuosa, é desmembrado, desfigurado, mas também embelezado e revestido de novos significados, lembrando tanto os pedreiros que escavavam o peperino com a força dos seus braços para desviar o seu curso, como a “gaiola da Mater” que regia a sua impetuosidade à medida que entrava na Cidade. Forma-se assim uma sinfonia isolacionista de memória, amor e desfiguração, terminando com a nota esperançosa do rio que volta a correr, apesar de tudo, no final da peça.

[EN]

In December 2017 Tonietti, having recovered from an illness that had severely debilitated him, decided to collect some Field Recordings of the river that crosses the city that has been his home for twenty years: the Urcionio. The numerous samples of varying length and collected using a wide variety of methods were then combined into a single file of about half an hour that somehow gave an image, albeit a distorted one, from the source to the point where the river leaves the city itself.

A summary field recording of about five minutes is processed through a chain of guitar pedals, essentially different delays and reverbs, distorted, dismantled into its essential components and returned to the listener. The rhythm of the flowing water, now peaceful, now impetuous, is dismembered, defaced, but also embellished and clothed with new meanings, reminiscent as much of the stonecutters who dug into the peperino rock with their bare hands to divert its course, as of the ‘Cricco cage’ that regimented its impetuosity as it entered the city. Thus, an isolationist symphony is created, made up of memory, love and disfigurement, which ends with the note of hope of the river that flows again, despite everything, at the end of the piece.

7. Simon Šerc, *Polynya*

O aquecimento global ameaça o gelo do Ártico, especialmente a “Última Zona de Gelo”, o gelo mais espesso e mais antigo que resta. Este gelo é vulnerável a um aquecimento rápido, que provoca o seu afinamento e aumenta a formação de polinias - áreas de águas abertas rodeadas de gelo. Estes polynyas estimulam temporariamente a vida marinha, aumentando o crescimento das algas e atraindo peixes. No entanto, à medida que o gelo derrete, espécies como as morsas e as aves marinhas perdem o seu habitat, levando a um declínio ecológico a longo prazo. A composição “Polynya” reflete este processo, começando com o som do gelo a estalar e a derreter, para depois se transformar numa paisagem sonora que evoca a formação de grandes polinias e os apelos sinistros de espécies extintas.

[EN]

Global warming threatens the Arctic ice, especially the "Last Ice Area," the thickest and oldest ice remaining. This ice is vulnerable to rapid warming, causing thinning and increasing the formation of polynyas—open water areas surrounded by ice. These polynyas temporarily boost marine life by enhancing algae growth and attracting fish. However, as the ice melts, species like walruses and seabirds lose their habitat, leading to long-term ecological decline. The composition "Polynya" mirrors this process, starting with the sound of ice cracking and melting, then building into a soundscape evoking the formation of large polynyas and the eerie calls of extinct species.

8. Alessandro Buggio, *Música para os telhados de Veneza*

Gravado numa altana em Veneza apenas com Buchla Music Easel, strymon Bigsky e electro harmonix 45000

[EN]

Recorded in an altana in Venice only with Buchla Music Easel, strymon Bigsky and electro harmonix 45000

9. Salvatore IAIA (projeto SIC), *Fluire*

Fluire é uma peça que une paisagens naturais, humanas e artificiais, todas partilhando o seu fluxo contínuo. Fluire recolhe sons que representam a interação entre os seres humanos e o ambiente natural.

As transições fluidas e os contrastes entre sons naturais e artificiais são concebidos para atingir a saturação, guiando o ouvinte através de uma viagem sónica que explora a harmonia e o conflito entre o homem e a natureza. A alternância de paisagens sonoras cria uma narrativa dinâmica, convidando o ouvinte a refletir sobre as suas interações com o mundo que o rodeia. A utilização de técnicas de gravação de campo, combinadas com a improvisação musical e a eletrónica, melhora a experiência imersiva, promovendo uma consciência profunda das complexidades acústicas e culturais que definem a nossa existência. Fluire é uma meditação sobre o diálogo incessante entre passado e presente, natural e artificial, e como estes mundos podem convergir para um equilíbrio.

[EN]

Fluire is a piece that unites natural, human, and artificial landscapes, all sharing their continuous flow. Fluire collects sounds that represent the interaction between humans and the natural environment.

Fluid transitions and contrasts between natural and artificial sounds are designed to reach the saturation, guiding the listener through a sonic journey exploring the harmony and conflict between man and nature. The music instruments parts are excerpts from different improvisations or ambient recordings. The alternation of soundscapes creates a dynamic narrative, inviting the listener to reflect on their interactions with the surrounding world. The use of field recording techniques, combined with musical improvisation and electronics, enhances the immersive experience, fostering a deep awareness of the acoustic and cultural complexities that define our existence. Fluire is a meditation on the relentless dialogue between past and present, natural and artificial, and how these worlds can converge towards a balance.

10. Stefano Tashi, *Mjētāmørføšī ηēl vēntø*

Mjētāmørføšī ηēl vēntø é uma peça musical resultante da fusão de gravações de campo efetuadas em dois locais que partilham uma beleza tangível e que pretende refletir sobre as transformações das paisagens e a adaptabilidade da natureza e do homem.

Uma praia escondida na Baía de Subic, na costa ocidental da ilha filipina de Luzón, evoca paraísos imaculados e contos navais históricos, transformando-se de uma base naval num paraíso ecoturístico entrelaçado com mitos marítimos. Entretanto, o Lago Martignano, perto de Roma, reflete as paisagens bucólicas da antiguidade clássica e o encanto rústico do Renascimento, adaptando-se ao longo dos séculos às necessidades agrícolas e recreativas.

Mjētāmørføšī ηēl vēntø é uma obra que celebra a beleza e a complexidade das paisagens naturais e artificiais, explorando as fronteiras entre a realidade e a imaginação e as incessantes transformações dos ambientes, procurando fazer-nos refletir sobre a nossa relação com o meio que nos rodeia.

[EN]

Mjētāmørføšī ηēl vēntø is a piece of music resulting from the fusion of field recordings made in two places that share a tangible beauty and is meant to reflect on the transformations of landscapes and the adaptability of nature and man.

A hidden beach in Subic Bay on the west coast of the Philippine island of Luzón evokes pristine paradises and historic naval tales, transforming from a naval base to an eco-tourist haven intertwined with sea myths. Meanwhile, Lake Martignano near Rome reflects classical antiquity's bucolic landscapes and Renaissance rustic charm, adapting over centuries to agricultural and recreational needs.

Mjētāmørføšī ηēl vēntø is a work that celebrates the beauty and complexity of natural and man-made landscapes, exploring the boundaries between reality and imagination and the ceaseless transformations of environments, seeking to make us reflect on our relationship with the environment around us.

DIGITALAB 0.2

LANDSCAPE 4

VÍDEO ARTE & ARTE SONORA

BIOGRAFÍAS
BIOGRAPHYS

VÍDEO ARTE // VIDEO ART

1. Egidio Marullo e Giorgio Distante, *Orizons* (“Chiara Rigione” Prize)

Egidio Marullo, pintor e músico, trabalha na interação entre a música e as artes visuais. Participa em espetáculos coletivos e pictórico-musicais, poesia verbal-visual e exposições individuais. É artista de referência da editora discográfica Lizard Records. Colabora com a revista internacional de crítica linguística “Utsanga” e com a coordenação de autoproduções “Desuonatori”.

Produz vídeos musicais de pintura animada e, desde 2019, com a sua técnica original de Pintura Temporária, ao lado de vários músicos como N. Giannuzzi, A.Castrignaò e o multi-instrumentista persa SHADI FATHI, com quem realizou o projeto AZADI (Itália, França e Irão).

Giorgio Distante começou a tocar darinete e piano aos cinco anos de idade e trompete aos dez. Em 2000, recebeu uma bolsa de estudos do Berklee College of Music em Boston e lá viveu de 2001 a 2005. Desde 2015 trabalha também num instrumento eletroacústico de conceção e desenho próprios: um híbrido, uma síntese eletrónica e trompete: HY ET. - Hybrid Electroacoustic Trumpet. Em 2018, foi lançado MenoMondoPossibile, tocado quase inteiramente com HY ET.

[EN]

Egidio Marullo, painter and musician, deals with the interaction between music and visual arts. He participates in collective and pictorial-musical performances, verbal-visual poetry and personal exhibitions. He is a reference artist for the record label Lizard Records. He collaborates with the international language criticism magazine “Utsanga” and with the coordination of self-productions “Desuonatori”.

He makes animated painting music video clips and since 2019, with his original Temporary Painting technique, alongside various musicians such as N. Giannuzzi, A. Castrignaò and the Persian multi-instrumentalist SHADI FATHI, with whom he created the AZADI project (Italy, France and Iran).

Giorgio Distante began studying the clarinet and piano at the age of five and the trumpet at the age of ten. In 2000 he obtained a scholarship from Berklee College of Music in Boston and lived there from 2001 to 2005. Since 2015 he has also been working on an electroacoustic instrument of his own conception and design: a hybrid, a synthesis of electronics and trumpet: HY ET. - Hybrid Electroacoustic Trumpet. In 2018 he released MenoMondoPossibile, played almost entirely with HY ET.

2. **Ian Gibbins**, *cause We Can*

Ian Gibbins é um poeta, artista de vídeo e músico eletrônico que vive no Sul da Austrália. A sua poesia tem sido amplamente publicada na Austrália e no estrangeiro, e inclui quatro livros, dois dos quais são colaborações com artistas visuais. Os seus premiados vídeos de poesia, arte vídeo e paisagens sonoras foram exibidos com adamação em festivais, instalações, galerias e exposições de arte pública em todo o mundo. Até se reformar em 2014m lan era um neurocientista reconhecido internacionalmente e professor de Anatomia na Flinders University, na Austrália do Sul, tendo-se formado originalmente como zoológo.

[EN]

Ian Gibbins is a poet, video artist and electronic musician living in South Australia. His poetry has been widely published in Australia and overseas, and includes four books, two of which are collaborations with visual artists. His award-winning poetry videos, video art and soundscapes have been exhibited to acclaim at festivals, installations, galleries and public art displays around the world. Until he retied in 2014, Ian was an internationally recognised neuroscientist and Professor of Anatomy at Flinders University, South Australia, having originally trained as a zoologist.

3. Masamichi Shimada, *WAVE*

Masamichi Shimada nasceu no Japão em 1978. As formas e os comportamentos do mundo natural - o voo dos pássaros, o movimento dos insetos e a estrutura das flores. Manifestações naturais influenciadas por elementos como o tempo, a temperatura, a pressão atmosférica e a humidade, como o balançar das árvores ao vento ou as formas das ondas na água. Fenómenos físicos como a luz, as ondas e a passagem do tempo. Inspirado pela sensação de "mistério" que estes fenómenos evocam, cria peças tridimensionais utilizando fontes de luz LED e materiais industriais como o ferro e o plástico. Estas obras são depois apresentadas como instalações de luz. Ao longo da sua carreira, apresentou o seu trabalho em festivais de luz em mais de dez países diferentes.

[EN]

Masamichi Shimada has born in Japan in 1978. The forms and behaviours of the natural world - the flight of birds, the movement of insects, and the structure of flowers. Natural manifestations influence by elements such as time, temperature, atmospheric pressure and humidity such as the swaying of tress in the wind or the shapes of waves on water. Physical phenomena like light waves and the passage of time. Inspired by the sense of "mystery" these evoke, he is inspired to create three-dimensional pieces using LED light sources and industrial materials like iron and plastic. These works are then presented as light installations.

Over the vourse of his career, he have showcased his work at light festivals in more than ten different countries.

4. **APEX Percussion**, 2124

APEX Percussion é constituída por Jake Lyons, Chris Parker, Konstantine Vlasis e Marcus Neudigate.

Como conjunto, marca e recurso líder na comunidade da percussão, o objetivo é redefinir a indústria musical através de uma narrativa colaborativa, conteúdos de estilo documental e projetos inovadores. A missão é moldar o legado das artes percussivas no mundo através da arte, do desempenho, da educação e da experiência.

2124

Composto por Konstantine Vlasis - Produzido por Jake Lyons - Interpretado por Chris Parker - Áudio por Yi-Wen Lai-Tremewan - Realizado por Marcus Neudigate

[EN]

APEX Percussion consist of Jake Lyons, Chris Parker, Konstantine Vlasis and Marcus Neudigate.

As a leading ensemble, brand and resource within the percussion community, it aims to redefine the music industry through collaborative storytelling, documentary-style content, and innovative projects. The mission is to shape the legacy of the percussive arts in the world through artistry, performance, education and experience.

2124

Composed by Konstantine Vlasis - Produced by Jake Lyons - Performed by Chris Parker - Audio by Yi-Wen Lai-Tremewan - Directed by Marcus Neudigate

5. **Elena Ghigas**, *Beneath the surface of the world*

Elena Ghigas é uma artista sonora e audiovisual italiana. É também psicanalista junguiana, membro da Associação Internacional de Psicologia Analítica e professora de Fenomenologia de Arte no “Centro Italiano di Psicologia Analítica”, escola pós-universitária em Roma.

Quanto à sua formação, obteve o diploma do liceu em estudos clássicos um ano mais cedo, por mérito.

A sua pesquisa periférica e anti-espetacular centra-se na relação entre som, cérebro e psique. Recorre frequentemente a cenários fora do lugar, instalando esculturas sonoras em ambientes atípicos - como um tubo de ressonância magnética - permitindo, assim, experiências de audição inesperadas.

[EN]

Elena Ghigas is an Italian sound and audiovisual artist. She is also a Jungian psychoanalyst, member of the International Association for Analytical Psychology, and professor of Phenomenology of Art at “Centro Italiano di Psicologia Analitica”, post-university school in Rome.

About her background, she received her high school diploma in classical studies one year early, on grounds of merit.

Her peripheral and anti-spectacular research focuses on the relationship between sound, brain and psyche. She frequently uses out-of-place settings, installing sound sculptures in atypical environments - like a magnetic resonance tube - thus allowing unexpected listening experiences.

6. **Rosario Grieco**, *Echi nel Vuoto*

Rosario Grieco é um artista audiovisual que trabalha com ambientes de vídeo generativos e paisagens sonoras abstratas. O seu trabalho centra-se nas formas como o som, a luz e o espaço se podem cruzar para criar experiências de musical visual ao vivo. Começou a sua experiência artística frequentando um grupo de arte, onde realizou projetos, instalações e performances no campo da arte contemporânea, utilizando ferramentas audiovisuais. Em seguida, mudou-se para Milão, onde estabeleceu intercâmbios e colaborações com artistas que trabalham no domínio da música informática e, mais tarde, licenciou-se em Música Eletrónica no Conservatório de Música G. Verdi de Milão.

[EN]

Rosario Grieco is an audiovisual artist who works with generative video environments and abstract soundscapes. His work focuses on the ways in which sound, light and space can intersect to create live visual music experiences. He began his artistic experience by attending an art group, where he created projects, installations and performances in the field of contemporary art using audiovisual tools. He then moved to Milan, where he established relationships and collaborations with artists involved in computer music, and later graduated in Electronic Music at the G. Verdi Conservatory of Music in Milan.

7. Flavio Perazzini - Chiara Zaccaria, *PERCHÈ NON È MORTO AL MARE*

Flavio Perazzini de Lele Marcojanni (Bolonha). Começou como um grupo focado no cinema documental para crescer num percurso que mistura audiovisual, escrita, design de som, música, design visual, instalação e maravilhas físicas. As histórias contadas pelo coletivo são pequenos excertos do quotidiano, dispostos a distanciar-se das epopeias mediáticas comuns. Lele Marcojanni realizou documentários, curtas-metragens e um mockumentary.

[EN]

FLAVIO PERAZZINI from Lele Marcojanni (Bologna). It started as a group focused on documentary film to grow into a path that mix audiovisual, writing, sound design, music, visual design, installation and physical wonderings. The stories told by the collective are tiny daily excerpts willing to take distance from the common media epics. Lele Marcojanni directed documentaries, shorts and a mockumentary.

8. Luigi Grassi - Mario Petrecca, *Some are born to the endless night*

Luigi Grassi é um professor de design gráfico com uma longa experiência na investigação de novas formas de comunicação, videoarte e fotografia.

Mario Petrecca é um músico eletrónico, experimentador de várias técnicas de síntese nos campos da música ambiente, industrial e beat making.

[EN]

Luigi Grassi is a graphic design teacher with long experience in researching new forms of communication, video art and photography fields.

Mario Petrecca is an electronic musician, experimenter of various synthesis techniques in the fields of ambient, industrial and beat making.

9. AntPaul Projects, *Adrift*

AntPaul Projects é composto pelo artista visual Paul Fletcher e pelo compositor Anthony Lyons, colaboradores australianos que trabalham nas áreas da composição audiovisual, performance e instalação. Adoptam uma abordagem interdisciplinar e imersiva ao som e à visão, explorando ideias centradas no ambiente, na tecnologia, na ligação e na comunidade. O trabalho colaborativo de Paul e Anthony tem sido apresentado e instalado internacionalmente, incluindo no Matera Intermedia Digital Arts Festival (Itália), no Porto/Post/Doc Film & Media Festival (Portugal), no Melbourne Planetarium e no 12th Full-Dome Festival em Jenna (Alemanha).

[EN]

AntPaul Projects comprises visual artist Paul Fletcher and composer Anthony Lyons who are collaborators from Australia working in the areas of audiovisual composition, performance and installation. They take an interdisciplinary and immersive approach to sound and vision, exploring ideas centred on environment, technology, connection and community. Paul and Anthony's collaborative work has been performed and installed internationally including at the Matera Intermedia Digital Arts Festival (Italy), the Porto/Post/Doc Film & Media Festival (Portugal), the Melbourne Planetarium, and the 12th Full-Dome Festival in Jenna (Germany).

10. **Pietro Gardoni & Luca Formentini**, *First word / last word*

Pietro Gardoni é pintor e artista de vídeo; **Luca Formentini** é compositor e explorador de som. A colaboração começou em 2022 com a performance de vídeo "No Water" sobre o tema dramático da seca. Este vídeo foi projetado em museus e festivais de videoarte em todo o mundo e foi premiado como "melhor vídeo de artista" no festival Berlin Indie Film e no primeiro "Pebbles Underground" em Toronto, Canadá. "No water" foi também projetado no Blickle Kino, o cinema do Museu Belvedere em Viena.

Atualmente, trabalham juntos em novos vídeos e numa instalação museológica sobre o degelo dos glaciares.

[EN]

Pietro Gardoni is a painter and a video artist; **Luca Formentini** is a composer and sound explorer. The collaboration started in 2022 with the video performance "No Water" about the dramatic topic of drought. This video has been projected in museums and video art festivals worldwide and it has been awarded as "best artist video" at the Berlin Indie Film festival and at the first "Pebbles Underground" in Toronto Canada. "No water" has also screened at the Blickle Kino, the Belvedere Museum's Cinema in Vienna.

Currently, they work together on new videos and on a museal installation about glacier's melting.

DIGITALAB 0.2

LANDSCAPE 4

VÍDEO ARTE & ARTE SONORA

BIOGRAFÍAS
BIOGRAPHYS

ARTE SONORA // SOUND ART

1. **Bruno Belardi**, *Antropocene* (“*Raymond Murray Schafer*” Prize)

Bruno Belardi, nascido em Nápoles, contrabaixista e compositor, atuou com grupos como Araputo Zen e Uanema Orchestra. Atualmente, é membro de Malhuma e Ars Nova Napoli. A sua formação musical começou com estudos clássicos no Conservatório de Nápoles, antes de se ramificar num percurso multifacetado que vai da música tradicional mediterrânica e folclórica ao jazz, acabando por se interessar pela música eletroacústica.

[EN]

Bruno Belardi, born in Naples, doublebassist and composer, has performed with groups such as Araputo Zen and Uanema Orchestra. He is currently a member of Malhuma and Ars Nova Napoli. His musical background began with classical studies at the Naples Conservatory before branching into a multifaceted journey spanning from traditional Mediterranean and folkloric music to jazz, ultimately focusing his interest on electroacoustic music.

2. **Elena Ghigas**, *Beneath the surface of the world*

Elena Ghigas é uma artista sonora e audiovisual italiana. É também psicanalista junguiana, membro da Associação Internacional de Psicologia Analítica e professora de Fenomenologia de Arte no “Centro Italiano di Psicologia Analítica”, escola pós-universitária em Roma.

Quanto à sua formação, obteve o diploma do liceu em estudos clássicos um ano mais cedo, por mérito.

A sua pesquisa periférica e anti-espetacular centra-se na relação entre som, cérebro e psique. Recorre frequentemente a cenários fora do lugar, instalando esculturas sonoras em ambientes atípicos - como um tubo de ressonância magnética - permitindo, assim, experiências de audição inesperadas.

[EN]

Elena Ghigas is an Italian sound and audiovisual artist. She is also a Jungian psychoanalyst, member of the International Association for Analytical Psychology, and professor of Phenomenology of Art at “Centro Italiano di Psicologia Analitica”, post-university school in Rome.

About her background, she received her high school diploma in classical studies one year early, on grounds of merit.

Her peripheral and anti-spectacular research focuses on the relationship between sound, brain and psyche. She frequently uses out-of-place settings, installing sound sculptures in atypical environments - like a magnetic resonance tube - thus allowing unexpected listening experiences.

3. Masafumi Oda, *Paisagem hiper-real*

Masafumi Oda é um artista multimédia no Japão. Inscrito no Departamento de Filosofia da Universidade de Sophia. Obteve o grau de mestre ao escrever uma tese de mestrado sobre a filosofia de Deleuze. Participou em muitos festivais internacionais de música, arte e cinema com música, peças audiovisuais, performances, filmes e apresentações de comunicações nos EUA, Itália, Alemanha, Áustria, Bélgica, Inglaterra, Coreia, China, Tailândia, Argentina, Equador, Chile, Brasil, África do Sul, Nova Iorque e Japão.

[EN]

Masafumi Oda is an multimedia artist in Japan. Enrolled in Department of Philosophy, Sophia University. Having got master's degree by writing a master's thesis about Deleuze's philosophy. Participated in many international music, art and film festivals with music, audio-visual pieces, performances, films and paper presentations in US, Italy, Germany, Austria, Belgium, England, Korea, China, Thailand, Argentina, Ecuador, Chile, Brazil, South Africa, NY, and Japan.

4. **Ebo Ensemble**, *Pneuma*

Ebo Ensemble é um projeto de colaboração entre Luigi Scaramuzzo (eletrónica), Domenico Saccente (acordeão), Azzurra Carrozzo (flauta) e Francesco D'Alessandro (bateria).

O projeto reflete sobre o equilíbrio entre objetos musicais e naturais existentes no mesmo momento, criando uma terceira paisagem.

[EN]

Ebo Ensemble is a collaboration project between Luigi Scaramuzzo (electronics), Domenico Saccente (accordion), Azzurra Carrozzo (flute) and Francesco D'Alessandro (drums).

The project reflects on the balance between musical and natural objects existing in the same moment together creating a third landscape.

5. UENO Collective, *Ourà Landscape*

UENO Collective é um coletivo aberto liderado por Maurizio Mazzenga dos Mokadelic, um multi-instrumentista de Roma e compositor de música para filmes e séries televisivas (Gomorra - La serie OST; Django - La serie OST; Come Dio Comanda OST; etc). Com Mokadelic, colaborou também com artistas de renome como Niccolò Fabi e Dave Stewart dos Eurythmics.

UENO Collective move-se entre a música eletrónica e projectos áudio/vídeo, tem dois álbuns e um projeto A/V a seu crédito.

[EN]

UENO Collective is an open collective led by Maurizio Mazzenga of Mokadelic, a multi-instrumentalist from Rome and composer of music for films and TV series (Gomorra - OST series; Django - OST series; Come Dio Comanda OST; etc). With Mokadelic he has also collaborated with prominent artists such as Niccolò Fabi and Dave Stewart of Eurythmics.

UENO Collective moves between electronic music and audio/video projects and has released two albums and one A/V project.

6. **Antonio Tonietti**, *Salirophilia Urcionii*

Antonio Tonietti nasceu na Apúlia mas vive em Viterbo, é farmacêutico de profissão, mas dedica a sua vida artística a ser luthier, inventor de instrumentos, músico e compositor. Colaborou em inúmeros projetos musicais com artistas de renome internacional, como Francesco Paladino (Iceereport e De Musca), Le Forbici di Manità (Incredibile!), Gianluca Becuzzi (como colaborador musical e luthier) e Glenn Branca (Symphony N 13, Hallucination City). Em janeiro de 2024, o seu segundo álbum, No Longer Human, foi lançado pela Dissipatio Label, dedicada à vida e obra de Osamu Dazai. O álbum, que inclui numerosas colaborações de prestígio, foi muito bem-sucedido junto do público e da crítica, graças também à série limitada de 30 CDs acompanhados por obras gráficas criadas pelo próprio autor.

[EN]

Antonio Tonietti born in Apulia but living in Viterbo, he is a pharmacist by profession but dedicates his artistic life to being a luthier, instrument inventor, musician and composer. He has collaborated on countless musical projects with internationally renowned artists such as Francesco Paladino (Iceereport and De Musca), Le Forbici di Manità (Incredibile!), Gianluca Becuzzi (as musical collaborator and luthier) and Glenn Branca (Symphony N 13, Hallucination City). In January 2024 his second album, No Longer Human, was released on the Dissipatio Label, dedicated to the life and work of Osamu Dazai. The album, which includes numerous prestigious collaborations, has been very successful with the public and critics thanks also to the limited series of 30 CDs accompanied by graphic works created by the author himself.

7. **Simon Šerc**, *Polynya*

Simon Šerc é um artista de som e vídeo, engenheiro de gravação, performer e fundador de uma editora. Estudou filosofia e informática e tem estado ativo no campo da música experimental e do vídeo desde 1990. Participou em vários festivais com os seus projetos áudio-vídeo: ADAF, Ars Electronica, Miami New Media, Art & Science Days, Experiments in Cinema, Rome Art Week, Gravity Assist, etc. Os seus projectos foram selecionados entre os melhores lançamentos do ano e apresentados no The Guardian, BBC, The Wire, etc. É também o fundador da produtora e editora Pharmafabrik, que, segundo os críticos, enriquece significativamente a diversidade sonora eslovena com a sua metodologia consistente e claramente definida de explorações sonoras.

[EN]

Simon Šerc is a sound and video artist, recording engineer, performer and label founder. He studied philosophy and computing and has been active in the field of experimental music and video since 1990. He has participated on various festivals with his audio-video projects: ADAF, Ars Electronica, Miami New Media, Art & Science Days, Experiments in Cinema, Rome Art Week, Gravity Assist, etc. His projects were selected among the best releases of the year and featured in The Guardian, BBC, The Wire etc. He is also the founder of the Pharmafabrik production and label, which, according to critics – significantly enriches Slovenian audio diversity with its consistent and clearly defined methodology of sound explorations.

8. **Alessandro Buggio**, *Música para os telhados de Veneza*

Alessandro Buggio é músico eletrônico e teve a oportunidade de tocar em vários eventos importantes, incluindo o evento do 40º aniversário do comboio de John Cage, onde atuou no comboio a vapor.

[EN]

Alessandro Buggio is an electronic musician and have had the opportunity to play at several important events, including the event for the 40th anniversary of John Cage's train, where he performed on the steam train.

9. Salvatore IAIA (Projeto SIC), *Fluire*

Multi-instrumentista e compositor, **Salvatore IAIA** estudou violoncelo e licenciou-se com distinção em Composição Eletrónica no Conservatório de Parma. A sua produção abrange desde bandas sonoras para cinema e teatro a instalações sonoras site-specific, combinando a formação clássica com elementos eletrónicos e rock, com ênfase na experimentação e na linguagem contemporânea.

As suas obras foram apresentadas em locais de prestígio como a Casa del Suono em Parma, o Festival Musica em Estrasburgo, o ZKM em Karlsruhe, o Festival Elettroacustica em L'Aquila e o Festival Mondi Sonori em Trento.

Desde 2020, é compositor e sonoplasta da companhia Je, tu, elle associada ao Théâtre TAPS de Estrasburgo e colabora regularmente com a companhia de dança contemporânea Les Insensées

[EN]

Multi-instrumentalist and composer **Salvatore IAIA** studied cello and graduated with honours in Electronic Composition from the Conservatory of Parma. His work ranges from soundtracks for cinema and theatre to site-specific sound installations, combining classical training with electronic elements, rock with a focus on experimentation and contemporary language.

His works have been performed in prestigious venues such as the Casa del Suono in Parma, the Musica Festival in Strasbourg, the ZKM in Karlsruhe, the Elettroacustica Festival in L'Aquila and the Mondi Sonori Festival in Trento.

Since 2020 he has been the composer and sound designer for the company Je, tu, elle associated with the Théâtre TAPS in Strasbourg and collaborates regularly with the contemporary dance company Les Insensées.

10. **Stefano Tashi**, *Mētāmorfōsī ηēl vēntø*

Stefano Tashi é um artista sonoro e compositor italiano. Na sua pesquisa artística, utiliza gravações de campo para investigar e explorar contextos naturais, sociais e culturais, e depois desenvolve e constrói a sua prática sonora nesta base, utilizando tecnologias digitais e software personalizado. Através de um diálogo criativo contínuo entre gravações, ruído e grandes drones hipnóticos, a performance improvisada evolui numa evolução lenta de um ambiente sonoro para outro, levando o ouvinte a um estado de presença e transformação.

[EN]

Stefano Tashi is an Italian sound artist and composer. In his artistic research, he uses field recordings to investigate and explore natural, social and cultural contexts, and then develops and builds his sound practice on this basis using digital technologies and custom software. Through a continuous creative dialogue between recordings, noise and large hypnotic drones, the improvised performance evolves in a slow evolution from one sound environment to another, bringing the listener into a state of presence and transformation.



Secretaria Regional
de Economia, Turismo e Cultura
Direção Regional da Cultura

