

6 DECLINAZIONI DEL PAESAGGIO

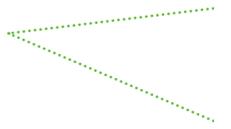
CSP Centro Studi sul Paesaggio

Ass Post Industriale Ruralità
Ruinas Contemporaneas
Comune di Sellero





Mauro Cossu



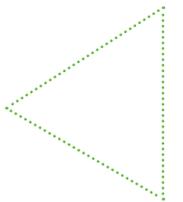
Francesca Conchieri



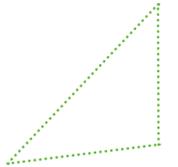
Alessandra Eramo



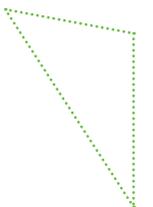
Alessandro Ligato



Gruppo Sinestetico



Steve Piccolo



Copia n° _____ / 50

ISBN 978-88-941726-3-8

CSP Centro Studi sul Paesaggio e 6 declinazioni del paesaggio
sono un progetto a cura di Mauro Cossu e Francesca Conchieri

6 declinazioni sul paesaggio è un progetto
promosso da da *Ass. Post Industriale Ruralità*
sostenuto da Enel Cuore Onlus all'interno del progetto *I giardini del se*
in collaborazione con *Ruinas Contemporaneas (Ass. Artegiovane)*
con il patrocinio del *Comune di Sello*

Finito di stampare in n° 50 copie
a luglio 2018

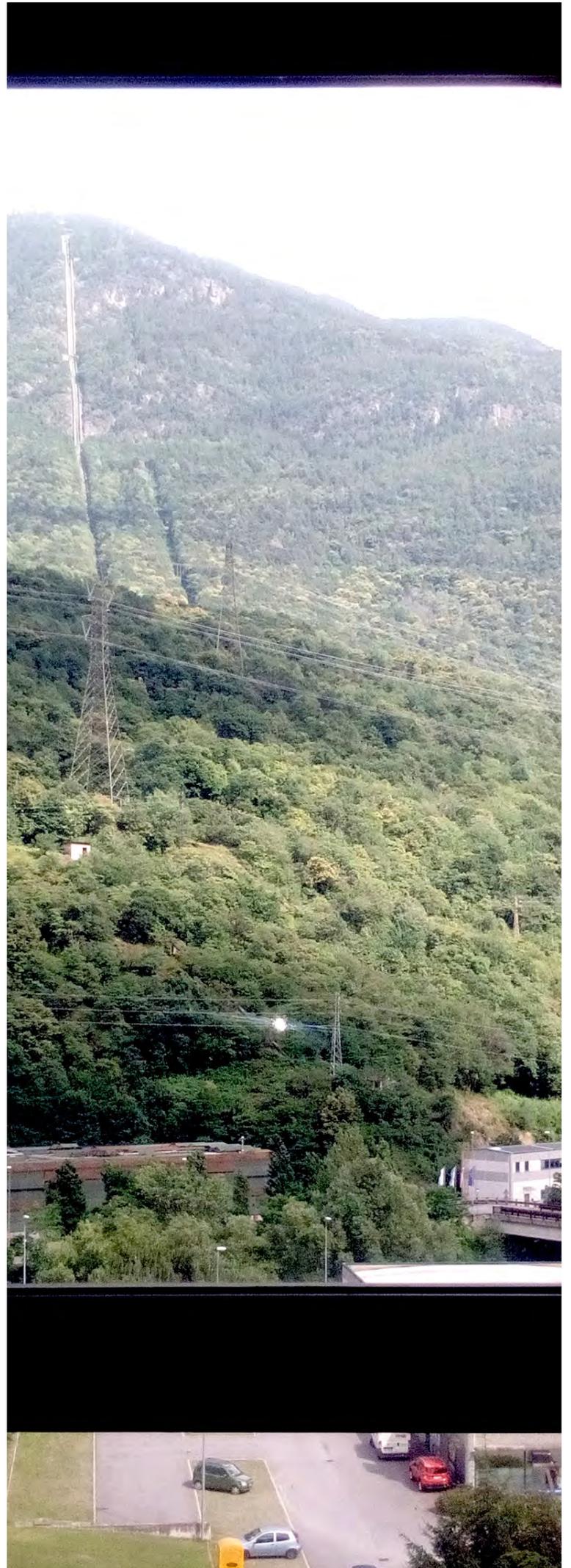
www.postindustriale.it
www.ruinascontemporaneas.it

Nell'Età Classica il paesaggio (σκηνογραφία) era il contenitore per eccellenza. Al suo interno tutto accadeva, anzi, contenuto e contenitore si mescolavano sino a confondersi, restituendoci un'idea di unità ed allo stesso tempo di unicità.

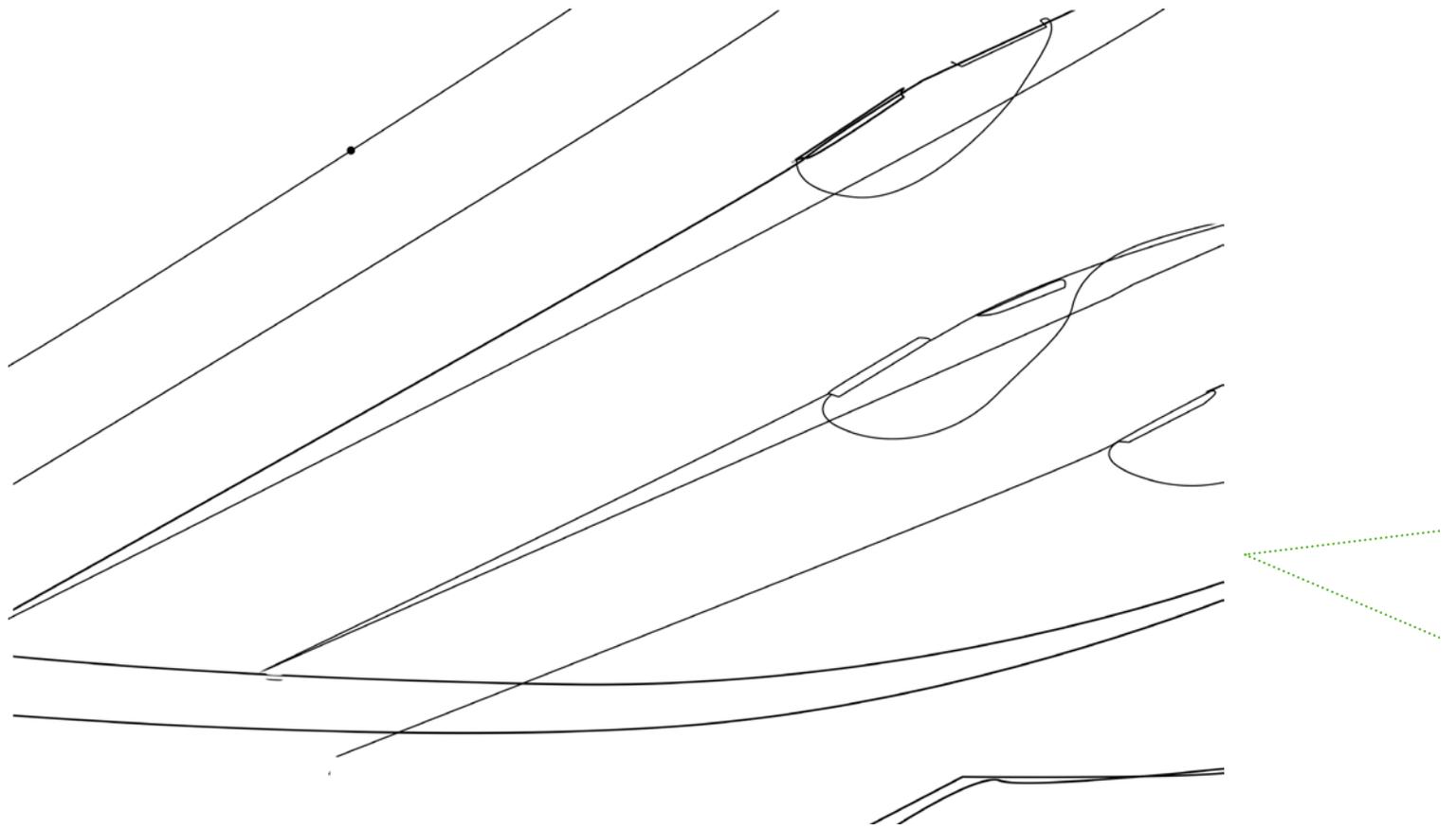
Sei declinazioni del paesaggio è una sorta di collage, dall'idea di Francesca Conchieri e Mauro Cossu di mettere insieme un gruppo di operatori, al fine di esprimere idee, concetti e riflessioni sul tema, partendo da approcci differenti. Si tratta della prima tappa di un percorso che fa riferimento al CSP (Centro Studi sul Paesaggio), un progetto che indaga, senza intento accademico, sul paesaggio come esperienza. La manifestazione è concentrata in due giorni di azioni performative, il 21 e 22 luglio 2018, durante i quali si presenteranno i sei interventi attraverso una serie di readings e listenings aperti al pubblico. Successivamente, nel corso dei mesi, con saltuari re-call, si estenderà la partecipazione ampliando la base del confronto e la gamma delle esperienze.

In the Classical Age the landscape (σκηνογραφία) was the container par excellence. Inside everything happened, indeed, content and container mingled and merged, giving us back an idea of unity and at the same time of uniqueness.

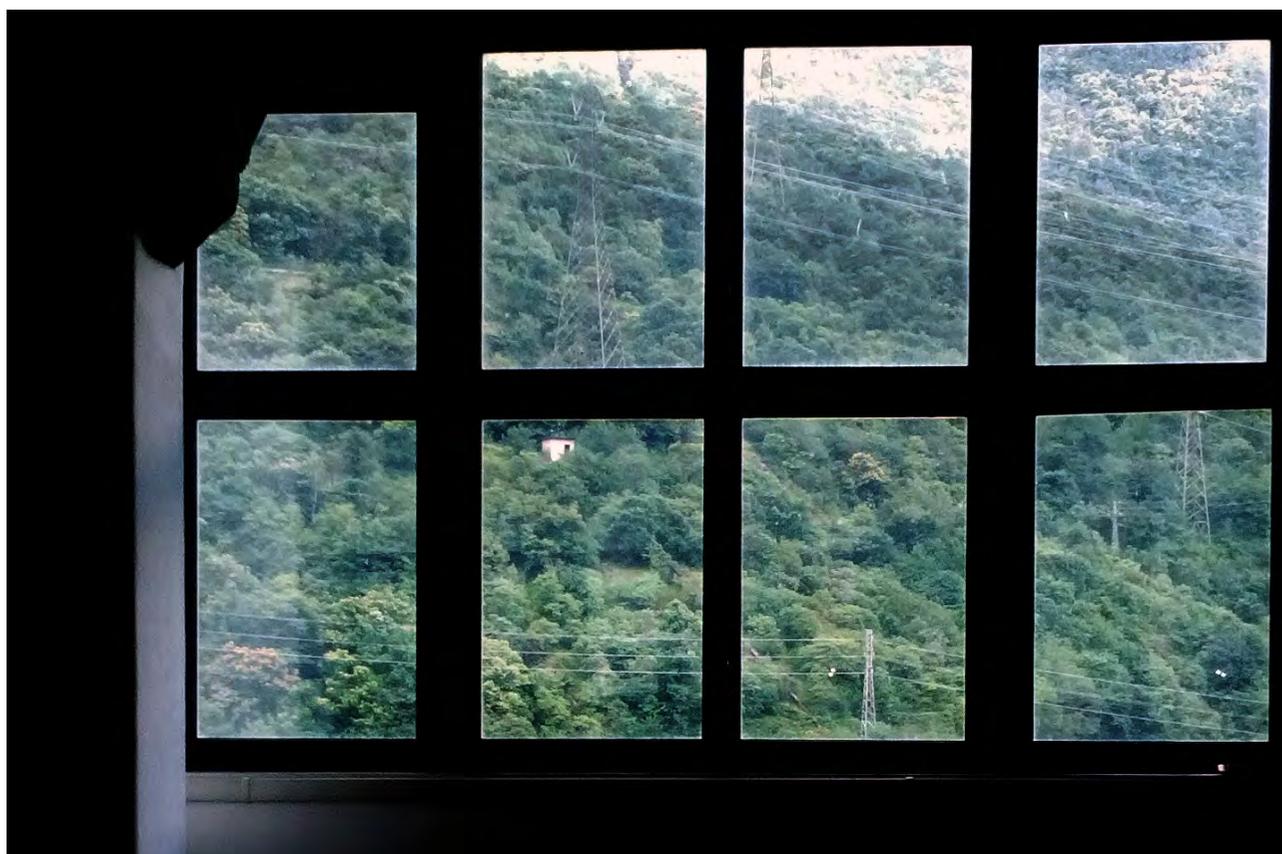
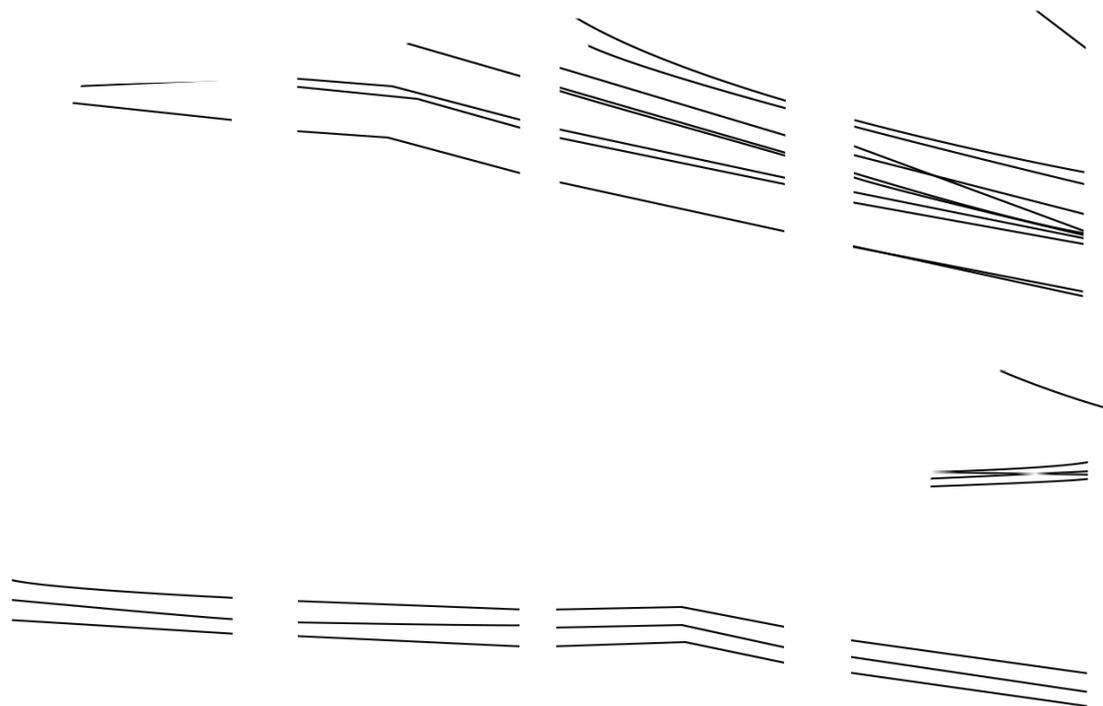
Six declinations of the landscape is a sort of collage, from the idea of Francesca Conchieri and Mauro Cossu to put together a group of operators, in order to express ideas, concepts and reflections on the topic, starting from different approaches. This is the first stage of a journey that refers to the CSP (Center for Landscape Studies), a project that investigates, without any academic intent, on the landscape as an experience. The event is concentrated in two days of performative actions, on July 21st and 22nd 2018, during which the six presentations will be presented through a series of readings and listenings open to the public. Subsequently, over the months, with occasional re-calls, participation will be extended, widening the basis of the comparison and the range of experiences.



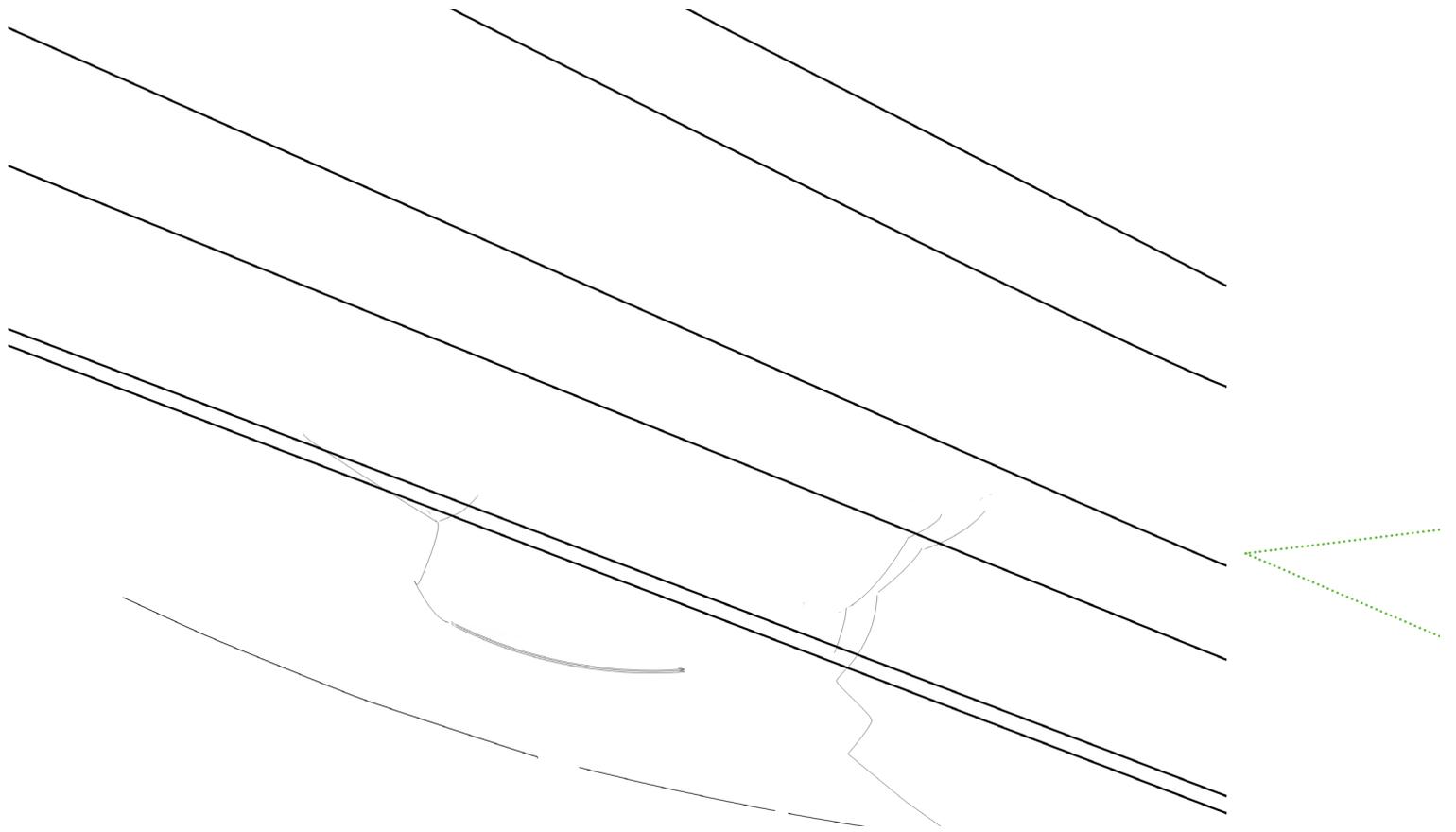




Partitura visiva n°1



Partitura visiva n°2



Partitura visiva n°3

Partiture visive



<http://www.postindustriale.it/partiture-visive>

Da anni, dedicandomi allo studio del suono in rapporto ai territori in cui vivo (inclusi i luoghi che attraverso e nei quali mi soffermo più o meno a lungo), ho avvertito l'esigenza di indagare in merito alla condizione tra visibile-invisibile/ udibile-inudibile. L'osservazione del paesaggio sonoro, cioè la forma in cui i suoni intervengono nella configurazione di un ambiente è fonte di continue riflessioni. Esistono suoni talmente logori e scontati da non essere più uditi ed altri talmente impercettibili e improbabili da essere notati: consapevoli o meno, interagiamo con essi, in un continuo rapporto di causa ed effetto.

Con questo non intendo formulare una nuova metodologia sulla mappatura sonora del territorio, ma semplicemente allargare il campo della composizione musicale, traendo suggerimenti dalla morfologia dei luoghi posti sotto stretta osservazione. Per tradurre in notazione tali istanze non è sufficiente il pentagramma, come nelle Partiture Visive che sto a presentarvi: trattasi di 3 studi realizzati in Valle Camonica, dedicando particolare attenzione ai cavi dell'alta tensione, di cui il territorio è ben provvisto.

Visual Scores



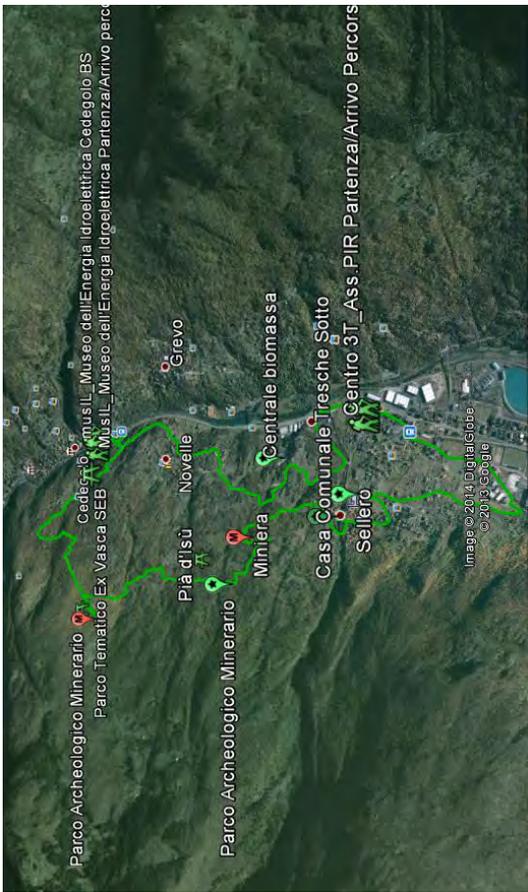
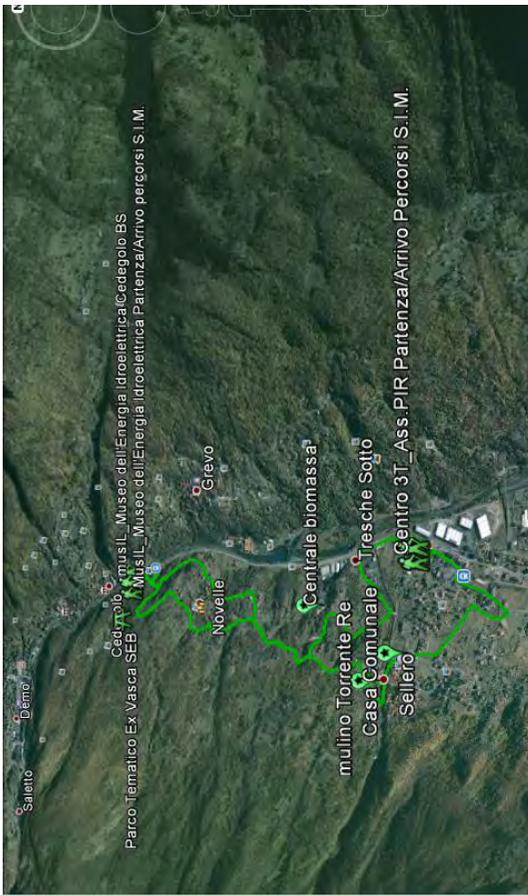
<http://www.postindustriale.it/partiture-visive>

For years, dedicating myself to the study of sound in relation to the territories in which I live (including places that through and in which I suffer more or less long), I felt the need to investigate the condition between visible-invisible / audible-inaudible. The observation of the soundscape, that is the form in which the sounds intervene in the configuration of an environment is a source of continuous reflections.

There are sounds so worn and taken for granted that they are no longer heard and others so imperceptible and unlikely as to be noticed: aware or not, we interact with them, in a continuous relationship of cause and effect.

Thereby I do not intend to formulate a new methodology on the sound mapping of the territory, but simply to widen the field of musical composition, drawing suggestions from the morphology of places under close observation. To translate these instances into notation, the pentagram is not enough, as in the Visual Scores I'm going to present to you: these are 3 studies made in Valle Camonica, paying particular attention to high voltage cables, of which the territory is well provided.





Personal map #1 local alphabets

Nella pagina precedente le lettere scaturite dalla ripetizione dei segni, che i sentieri disegnano sul territorio, da parte degli alunni della scuola primaria di Selloero.

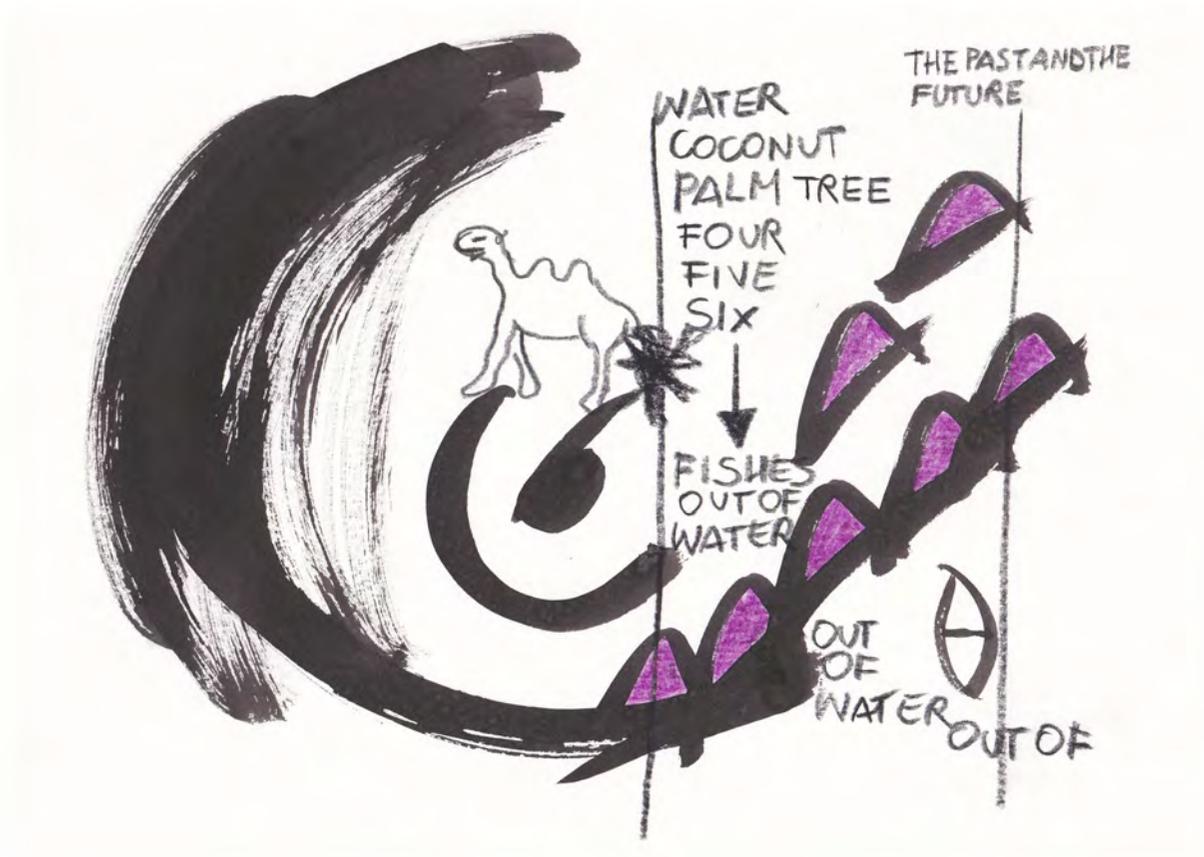
On the previous page the letters originated from the repetition of the signs, which the paths draw on the territory, by the students of the Selloero's primary school.





Nella pagina precedente
Dalla terra - miniere di Carona, Sellero (BS)

On the previous page
From the earth - Carona mines, Sellero (BS)



from „Long Distance Imagination“
drawing and voice composition
Alessandra Eramo, 2018



from „Long Distance Imagination“
drawing and voice composition
Alessandra Eramo, 2018



~

coconut

bird

poem

sperm

flower

sightseeing

tongue

(# tongue / tongue / ton ton to-tongue)

couple

dancing

sun

winter

tree

waves (the sea)

big fish

devil

abracadabra (aaaah)

crab

rock

window wind OH

window wind

~

Piume di gallo
profumo
di fiume
un pianoforte solitario
si stringe attorno
la primavera

~

profumo di Portogallo
piume di struzzo
oceano roccia
il vento caldo
dell'Ovest
(mentre fuori
piove)



from "Long Distance Imagination"
voice and drawing composition
Alessandra Eramo, 2018

(IT)

ALESSANDRA ERAMO

LONG DISTANCE IMAGINATION (2018)

40 drawings (ink and pencil on paper 17X24 cm), voice composition (4'50")

The project **Long Distance Imagination** is a drawing and voice composition exploring the identity and expectation of places in an era with shortening distances and with the possibility to travel the world through the internet. As in a game or a dare I incorporate images and sounds of unknown places which I never visited before or have seen only in the media. Those places, real or imaginary, become familiar and take part to a new personal aural and visual narration emerging through automatic drawing, through word and singing, reproducing and repeating themselves, thus becoming symbol of the journey._



<http://www.postindustriale.it/long-distance-2018>

(EN)

ALESSANDRA ERAMO

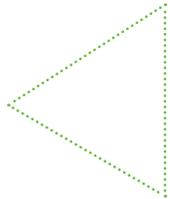
LONG DISTANCE IMAGINATION (2018)

40 disegni (inchiostro e pastelli su carta 17X24cm), composizione vocale (4'50")

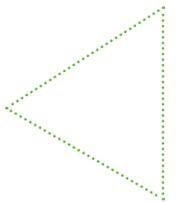
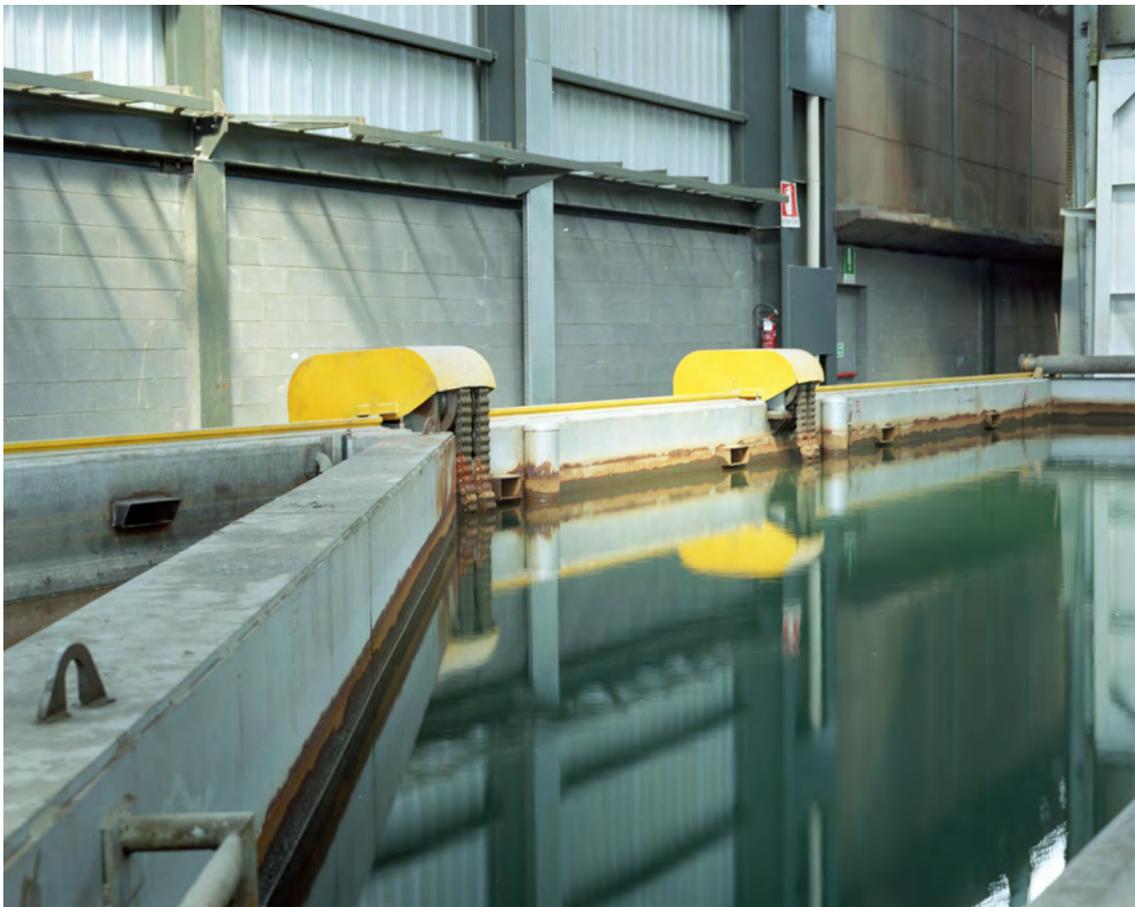
Long Distance Imagination è un progetto di composizione vocale e grafica che esplora l'identità e aspettative di luoghi in un'epoca dove le distanze sono accorciate ed è possibile vedere il mondo attraverso Internet. Come in un gioco o in una sfida incorporo immagini e suoni di luoghi sconosciuti e mai visitati prima o visti solo sui media che diventano familiari e partecipano ad una nuova narrazione sonora e visiva. Quei luoghi, reali o immaginari, vengono fuori attraverso il disegno automatico, attraverso la parola e il canto che si riproducono e si ripetono trasformandosi in simbolo del viaggio.

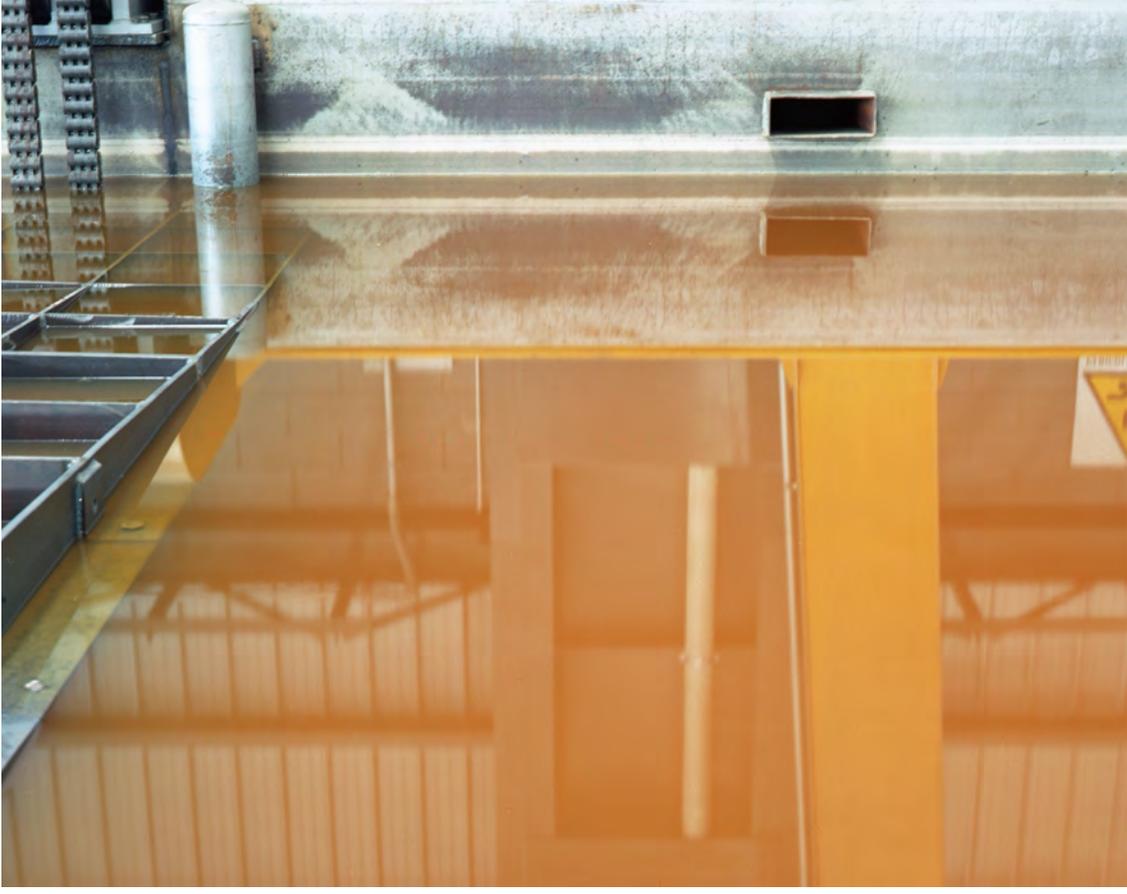


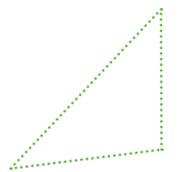
<http://www.postindustriale.it/long-distance-2018>











Omaggio a Beuys



<http://www.postindustriale.it/sinesteti>

Omaggio a Beuys

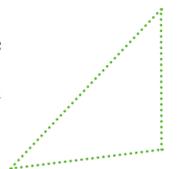
THE SYNESTHETIC DE- DRAMATIZATION

Ever since their foundational manifesto, the Gruppo Sinestetico informs us about their ludic, debunking intent. The paradoxical feature of their proposal reveals itself in the name of the group given that there it can be noticed that “synesthetic” implies a production imbedded in the synesthesia but also in a work *without aesthetics* or, even more, in a no- aesthetics. The syn- aesthetic operation draws up a debunking of the aesthetic as a transcending aim of art and as a crystallization of unequivocal and unchanging senses thus propounding a shift towards a essentially communicational dimension. Admitting that the specific function of art is communication before aesthetic aspiration, what the group puts forward is a transmission where every message conveys multiple and provisional meanings. If the group adheres to any aesthetics, it is the aesthetics of ludity for playing acts as a mechanism to jumble up and destabilize the monolithic and obsolete discourses that some artistic practices transmit.

Performance, video, photography, video installations assert that the genesis of every work by this group is the synesthesia. There are no defined genre or languages but an interweaving of genre and languages. No direction or defined plan is acknowledged but an urge of the **Creative Chaos**. Maybe the most paradigmatic work of the synesthetic group is the video **Anche le Parole Uccidono**, (Words also Kill) in which what I call synesthetic de- dramatization reveals itself in all its provocative and disconcerting potential. The video records a performance that, in a kind of speculating game, is a display of a representation or the unraveling of representational strategies. Three members of the group remain hooded and hand-tied against a wall. Later, another performer enters and types on a typing machine whose sound mutates to evoke gun shots. Under this sound, in a kind of visual poem translated into the language of action, we understand that words kill while the ones who are waiting to be executed “represent” they have been hit by the bullets and collapse. The work itself refers to the violence, the torture and the physical elimination. It is impossible not to remember Chris Burden who, in an action called **Shoot**, to talk about the violence of American society request being “actually” shot in an arm with a gun. **Anche le Parole Uccidono** could be read as a ludic reverse of Burden’s work. Unlike Burden, who referred to violence by means of a concrete and extreme act, the impossibility of “presenting” physical elimination leads Gruppo Sinestetico to representation and dramatization. It is here that the essential key of the synesthetic work can be found, given that it conveys a kind of ironic reflection about the representational mechanisms, As it dramatizes/represents an execution it puts forward simulation and it de- dramatizes all the semantic weight of the work discovering the fictitious trait of every representation.

The synesthetic production and its constant shifts is defined by what is ludic, random, ironic, by the minimal action, the inter medium solution. For them, as their manifesto points out, the aim is to stimulate the five sense (and even the sixth one) to achieve the creation of a work of TOTAL ART.

Silvio De Gracia. Junín. Buenos Air





Selezione naturale

“CENSURA”

Progetto : performance, installazione, video, foto.
Titolo : CENSURA
Autore : GRUPPO SINESTETICO (Albertin , Sassu ,Perseghin , Scordo)
Luogo :

Già agli inizi della fondazione del Gruppo, i sinesteti hanno sempre preso a cuore la tematica **censura**.

In questo nuovo e ambizioso progetto, il gruppo si presenta ai fruitori con una nuova idea artistica, ampliata nell'esecuzione performativa e nella susseguente realizzazione oggettiva dell'opera stessa. (Installazione, Video e Foto).

Descrizione:

La performance inizia all'interno di uno spazio.

I sinesteti lanceranno in un punto preciso del pavimento una serie di oggetti (tutti rigorosamente pervenuti dallo studio del gruppo), sarà occasionalmente costruito un cumulo di oggetti vari, molte dei quali subiranno la rottura dato le distanze da cui verranno buttati sul pavimento.

Tutti gli oggetti usati per il lancio saranno prima documentati e fotografati dal luogo in cui sono prelevati (lo studio dei sinesteti)

Il cumulo che si formerà nel pavimento sarà sovrapposto con una grande **X** fatta con nastro adesivo rosso , in rapida successione i tre sinesteti si andranno a posizionare appoggiati al muro, e a loro volta saranno sovrapposti con una grande X rossa.

(variante: la X rossa sarà diversa per ogni sinesteta, una alle mani , una a tutto il corpo, e una alla testa)

La performance sarà videofilmata , in seguito sarà realizzato un video.

Gli oggetti , prima di essere prelevati dallo studio saranno fotografati uno ad uno (polaroid ?) , in seguito saranno stampati in una unica grande foto , altra foto della stessa sarà stampata con sopra ad ogni oggetto una **X** rossa .

A termine saranno realizzate due grandi foto *(tipo di stampa da definire)*

Il Gruppo Sinestetico (Albertin , Sassu , Perseghin , Scordo)

PAESAGGIO: HENRI, NON JEAN-JACQUES

(laboratori sonori)

Molti anni fa, quando finalmente divenne possibile comprare registratori digitali portatili ed economici, come fecero tanti altri artisti ho registrato ore e ore di rumori urbani e suoni della natura. Ascoltavo le registrazioni in macchina, in giro per la città. Era un'esperienza sconcertante. Era molto difficile distinguere tra i suoni registrati e i suoni "veri" della città. Era quasi pericoloso e ti rendevi conto di quanto usiamo il senso dell'udito per orientarci. La parte più strana era guardare le reazioni delle altre persone, pedoni, automobilisti, passeggeri di altre macchine. Con i vetri aperti, rallentati dal traffico intenso, volume al massimo, i suoni urbani emessi dalla mia macchina disturbavano o inconsapevolmente distraevano le altre persone. Sembrava esserci un punto di svolta, dove una massa critica di rumore si trasformava da una cosa facilmente trascurabile – d'altronde noi, quasi sempre inconsciamente, blocchiamo la percezione del rumore della città – in un fattore di disturbo, quasi una parodia, una caricatura del paesaggio sonoro.

Allora ho pensato di fare lo stesso esperimento con i suoni della natura. Il canto degli uccelli era il più ovvio, e il più efficace. I suoni di una foresta tropicale introdotti in un centro urbano d'inverno producevano – se non altro – almeno tanti sorrisi. Ma come paesaggio sonoro l'effetto era ancora abbastanza debole.

Ho capito che l'approccio doveva essere più discreto, "omeopatico", delicato, sovversivo. E qui è apparso un paradosso problematico. Se il mio intervento sonoro fosse veramente capace di alterare il paesaggio sonoro in modo efficace, la mia "opera d'arte" non sarebbe percepibile come tale. Nessuno avrebbe notato, a livello conscio, che io avevo inserito qualcosa nell'ambiente. Addio comunicato stampa, addio mostra, niente articoli, niente critica, nessuna visibilità. Sarei immerso in una condizione di anonimità e invisibilità. Se invece di prelevare suoni dal contesto per restituirli in forma ascoltabile- contemplabile altrove, avessi operato direttamente nel contest mi sarei cancellato come "artista."

Facciamo qualche passo indietro.

Il lavoro di R. Murray Schafer e il suo uso del termine "soundscape" (paesaggio sonoro) negli anni 60-70 hanno avuto un impatto talmente forte nel campo della musica concreta, nelle pratiche di registrazione sul campo e della mappatura sonora del mondo che molti altri orientamenti sulle stesse pratiche sono rimasti – letteralmente – in sordina. La sua lettura del paesaggio sonoro ben presto è diventata una specie di ostacolo, qualcosa che non può essere trascurata o rimossa, ma soltanto superata al costo di un lungo détournement. Stavo su quel sentiero tortuoso, e il percorso mi ha fatto capire perché la maggior parte delle opere "storiche" della ricerca sonora erano prelevamenti, suoni catturati e tolti dal loro contesto per essere contemplati, come si contempla un quadro o una foto.

L'orientamento intorno al paesaggio sonoro era troppo rousseauiano – nel senso di Jean-Jacques, non di Henri* – per essere di grande utilità per affrontare il problema del paesaggio attraverso il suono, la narrazione, la partecipazione dello spettatore, un approccio analitico, e via dicendo. E infatti il lascito più importante oggi di Schafer e della sua scuola è il movimento di "ecologia acustica", che spesso e volentieri si riduce a una rumorosa lamentela contro l'inquinamento sonoro.

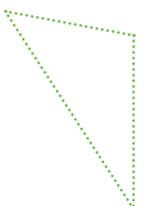
La prospettiva cambia radicalmente se pensiamo alla storia della pittura e della fotografia del paesaggio, discipline che costituiscono un modello per l'idea del paesaggio sonoro molti anni prima della sua formalizzazione.

Prima della diffusione della pittura e soprattutto della fotografia del paesaggio, quando una persona guardava una collina, una montagna, una prateria, vedeva la sua relativa abbondanza come pascolo, o fonte di legno da ardere, o legno per le costruzioni, un luogo dove si poteva estrarre pietre, una naturale riserva di animali da cacciare. La bellezza della veduta non era un fattore di particolare importanza. La pittura e in special modo la fotografia di paesaggio, per via della cartolina illustrata, ci hanno insegnato ad apprezzare le bellezze della Terra, bellezze che potrebbero avere un rapporto con la generosità della natura, ma anche con altri valori. Nel frattempo, ogni pittore o ogni fotografo aveva (e ha ancora) un modo molto personale di vedere e di ritrarre il paesaggio. Ombroso, allegro, arcadico, ingenuo, diffidente, tragico, romantico... decadente, da libertino, esoterico, sovversivo, matematico, scientifico, religioso, spirituale, ateo, morale, immorale, demoralizzato... Il paesaggio diventa sotterfugio, un genere da riempire di significati altrui e di altri messaggi, di rado naturalistico, persino astratto.

E' tutta una questione dell'operato dell'artista, d'interpretazione, anche dalla parte dello spettatore.

Invece, se consideriamo quasi tutte le opere di "soundscape", nella natura o nella città, capiamo che all'orecchio non-esperto sono tutte molto simili, almeno in termini concettuali e di metodologia.

Dopo alcuni decenni ci troviamo in quel che tutti sembrano voler chiamare l'Antropocene, ovvero l'era geologi-



ca in cui la Terra è completamente modellato dalla specie umana. Ma se il paesaggio, compreso il paesaggio sonoro, è antropizzato, perché dobbiamo limitarci a ritrarlo, mapparlo, ricostruirlo? Perché non tentiamo di renderlo più intrigante, più coinvolgente, più pregnante, o addirittura – per usare una parola grossa – più bello? Dopotutto, lo stesso Schafer, sulla scia del Russolo, parla precisamente di “accordatura” del mondo (“the tuning of the world”).

Ho capito che si possa affrontare il rapporto suono-paesaggio in molti modi diversi. Strategie per l’alterazione temporanea dei paesaggi sonori esistenti, sviluppando prototipi di intervento omeopatico. Dislocazione dei paesaggi sonori: contaminazione parassitica di ambienti ospitanti (portare il fuori dentro, la città nella campagna, la notte nel giorno, e viceversa). Recupero di suoni storici per richiamare gli spiriti del passato in certi luoghi (genius loci). Strategie per rafforzare la coscienza spaziale (architettura, mappatura). Monitoraggio dei fenomeni paranormali e/o emotivi (l’impressione di sentire le voci in acqua, vento, il canto degli uccelli, ultrasuoni e infrasuoni).

L’aspetto umano del paesaggio sonoro, nella dimensione pubblica, sembra sempre di più riflettere una specie di divieto a esprimere i sentimenti personali. Quando l’emotività è espressa udibilmente, sembra invadere una zona di sospensione in cui non dovrebbe esistere. Una coppia che litiga per strada, un ciclista che da fuori di matto quando un automobilista rischia d’investirlo, gridi e pianti che escono da una finestra aperta. Persone che cantano o fischiano, di buon umore. Un adulto che piange, persone che ridano fragorosamente. Il comportamento umano, almeno nel mondo “sviluppatto”, è sempre più asettico, controllato, inespressivo, mentre il rumore sonoro e visivo riempie lo spazio di messaggi, immagini, musiche, proclami che nascondono e sopraffanno l’emotività spontanea umana. Manifestazioni d’amore o d’affetto in pubblico sembrano diventare sempre più rare. Tutte queste preclusioni (auto-imposte?) sembrano anche rispecchiare una crescente diffidenza nei confronti del nostro ambiente, nostri simili e nostri vicini, insomma un sempre più marcato senso d’insicurezza (probabilmente infondato) che rende la città, la sfera pubblica in generale, un posto in cui si debba stare ‘in guardia’ sempre.

(Riferimenti: Perec, “La vita, istruzioni per l’uso”; Chatwin: “Le vie dei canti”; Szendy, “Sur Ecoute”)

Quindi ho cominciato a cercare e a stimolare situazioni di produzione emotiva di suoni, registrando i risultati, per individuare testimonianze di intimità e di esperienza emotiva nella città, o dentro un’istituzione, concentrandomi soprattutto sull’espressione vocale (non verbale, o forse pre-verbale).

Strategie per rigenerazione di interazioni emotive in ambito pubblico:

1. in luoghi d’incontro – invasione o distribuzione ‘virale’ di persone che producono suoni emotivi (nella galleria prima di un concerto o un film, in un tram o un carrozza della metro, in una sala d’aspetto, ecc.), giocando con l’effetto di contagio (sentendo il riso tendiamo a ridere, ecc. ecc.)
2. in spazi architettonici pubblici – diffusione elettronica di suoni emotivi e/o storie personali/private
3. in zone di natura (foresta, giardino, ecc.) – diffusione elettronica di suoni non-verbali prodotti da esseri umani, spesso come reazioni o imitazioni di suoni naturali

Metodo tematico di narrazione puramente sonora: origliare (ascoltare quel che non si dovrebbe sentire), collezionare le “voci” delle cose, il sussurro teatrale, sentire voci (magari in testa, attributo della follia), creare situazioni in cui le persone possono attribuire un’identità emotiva e/o anche verbale alle cose, per poi comunicare quell’identità ad altri. Uso di software per manipolare suoni e attività performative.

Si tenta di lasciare aperte le opzioni di intervento, fin quando il territorio non è stato esplorato, e fin quando non si stabilisca un rapporto di scambio con i partecipanti, una trattativa in cui si scoprono le loro preoccupazioni e i loro desideri. Un fattore importante è che ogni operazione debba avere input e output, anche cercando di creare un circuito potenzialmente infinito.

Esempio 1:

1. Insieme a volontari o persone spontaneamente contattate in situ, trovare e registrare i suoni considerati più interessanti, godibili, emblematici e intriganti di un dato territorio (di estensione sufficientemente limitata per permettere esplorazione/mappatura intensiva).
2. Riascoltare i suoni registrati e imitare i suoni con la voce, o usando onomatopeia. Registrare le imitazioni.
3. Tornare ai luoghi della registrazione iniziale, portandovi i suoni prodotti nel passo secondo. Sollecitare e registrare reazioni dei passanti.
4. Inserire tutti i materiali registrati in un racconto collettivo corale, da mettere online o in uno spazio pubblico per ascolto (una sala d’attesa, per esempio). Questo documento finale diventa “opera” tangibile, sebbene sia semplicemente la documentazione del processo.

Questa procedura di “transfert” ha mostrato d’essere particolarmente efficace. Crea un circuito molto fertile e interessante: ascoltare per trovare suoni, registrarli, ascoltare la registrazione per cercare di sondare i loro significati, riprodurre i suoni con la voce o altro mezzo non-tecnologico, reinserire i suoni elaborati al luogo d’origine.

A livello logistico, considerare posti che già contengono un impianto di diffusione sonora... stazioni, parchi, grandi magazzini, scuole, mezzi di trasporto.

Esempio 2:

1. Con un gruppo di volontari, scegliere luoghi dove il paesaggio sonoro sia particolarmente intenso, ricco e coinvolgente, anche soltanto a certe ore del giorno o della notte.
2. Fare registrazioni abbastanza lunghe, sempre da un punto fisso... i suoni passano davanti al microfono, il microfono non va a cercare i suoni.
3. Ascoltare le registrazioni per trovare i momenti più interessanti, possibilmente misteriosi, sorprendenti, captando messaggi anche da brandelli di discorso origliati.
4. Chiedere a altre persone cosa sentono, cosa sta succedendo secondo loro nella registrazione, e di descrivere il contesto (senza informarle sul luogo, ora, ecc.).
5. Chiedere a tutti di vocalizzare e verbalizzare il messaggio che arriva dai suoni... parole sentite nel vento, acqua, luoghi affollati, traffico. Giocare, rallentando e filtrando la registrazione, come l’ingrandimento di una foto (blow-up). Cercare di decifrare tutte le parole.
6. Inserire risultanti parole ai luoghi d’origine dei suoni... usando manifesti, gesso sul pavimento, sassolini in ordine, nastro adesivo. Rendere momenti di comunicazione di passaggio “permanente”... “scritti nella pietra”.
7. Raccogliere (registrare) reazioni e commenti.
8. Creare un “radiodramma” da mettere online o in un luogo d’ascolto (documentazione).

Esempio 3: guide iperpersonali

Step 1. Scegliere una zona ben conosciuta ai partecipanti e frequentato assiduamente per turismo, cultura, shopping, svago o altro.

Step 2. Sviluppare in collaborazione con i partecipanti un metodo per la produzione di una guida audio iperpersonale. Ogni partecipante può illustrare un luogo che conosce intimamente, per svelare dettagli non immediatamente percepibili al visitatore casuale, cose soltanto loro possono sapere. I narratori sono il soggetto vero, e il luogo sarà visto attraverso il loro vissuto. “Questo è l’unico negozio che vende il cibo che piace al mio gatto”. Discussione di gruppo, scambio di storie e aneddoti.

Step 3. Registrare i suoni del luogo in modo più fedele possibile, e registrare le voci delle guide. Con queste registrazioni si può costruire una deriva, una passeggiata, fruibile in situ o da distanza, senza mai visitare il luogo preso in considerazione.

Step 4. L’audioguida è distribuita come file mp3, online o a un infopoint (ufficio turismo, libreria, scuola, ecc.).

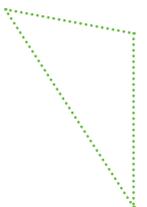
Esempio 4: la stanza segreta (PANIC BOX) (sondaggio sonoro)

Il paesaggio sonoro umano. Chiedere a tante persone di registrarsi in una piccola stanza in assoluto solitudine. Possono emettere qualsiasi suoni vocali. I suoni possono essere risposte a una domanda specifica (anche di natura politica, culturale, locale o globale). Si chiede di cercare di fare suoni che rivelino qualcosa di molto sentito, molto personale, ma senza mai usare parole. I contributi sono ripuliti, montati in ordine (uno per uno, ma anche come coro gigante) e installati in uno spazio vicino, e/o su un sito web. I partecipanti possono sentire i suoni in cuffia e imitarli in tempo reale, sincronizzati per creare un coro di suoni non-verbali (altrui). In un caso eccezionale, abbiamo fatto Skype in diretta di un coro da Genova che riproduceva suoni raccolti a Cremona, e un coro cremonese che “cantava” i suoni emessi in precedenza dai genovesi.

Come si sa, JJ Rousseau insisteva sulla nobiltà della natura, scrivendo che “tutto è bene quando esce dalle mani dell’Autore delle cose” mentre “tutto degenera tra le mani dell’uomo” (Emilio). Tuttavia, i giardini paesaggistici influenzati dal suo pensiero sono tra le cose più artificiose mai prodotti dall’umanità. Dall’altro lato, con gli occhi d’oggi possiamo leggere i quadri di Henri Rousseau come ritratti tutt’altro che ingenui di conflitti emotivi spinti da impulsi “naturalisti”. scatenati per creare una cosmogonia personale che utilizza il paesaggio come veicolo per affrontare i sentimenti, l’interpretazione e l’elaborazione del vissuto emotivo.



<http://www.postindustriale.it/full-chorus>



SOUNDSCAPE: HENRI, NOT JEAN-JACQUES

(sound workshops)

Many years ago, when digital recorders first became available, like tons of other artists I made recordings of urban noise and natural sounds. I played the recordings in my car when I was driving. The experience was rather jarring. You couldn't tell which sounds were on the recording and which sounds were actually there, live, in the city. It was almost dangerous, and it made you realize how much we use our sense of hearing to get our bearings. But the weirdest part was seeing the reactions of other motorists. Windows down, idling in a traffic jam, the loud recorded urban sounds coming out of my car were disturbing and disorienting for the drivers creeping along in the adjacent lanes. There seemed to be a tipping point, where a critical mass of sound shifted from something it is possible to ignore – after all, we quite unconsciously block out the noise of the city – to something that was disturbing, almost a parody or a caricature of the soundscape.

So I decided to try the same experiment with sounds from nature. Birdsong was perhaps the most obvious, and the most effective. Tropical jungle sounds broadcast into a city center in the winter made people smile, at least. But it was still not very interesting as a soundscape experience.

I realized that the approach had to be more discreet, more “homeopathic,” more subtle and subversive. But this raised a problematic paradox. If my sonic intervention actually achieved its goal of altering the soundscape in an effective way, my “work of art” would not be perceived as a work of art. No one would consciously notice that I had added something to the environment. There would be no press release, no exhibition, no acclaim or criticism, no visibility. I would be plunged into a role of anonymity and invisibility. By working inside the landscape context, rather than removing sounds and presenting them for listening in a remote context, there could be no way of capitalizing on my long hours of research.

The work of R. Murray Schafer and his use of the term “soundscape” has had such an extraordinary influence on the field of concrete sound composition, field recording, acoustic ecology, aural mapping etc. that many other approaches to the same material have been overshadowed. This soundscape idea is almost an obstacle, something that cannot be ignored or removed, but only avoided at the cost of a rather lengthy detour. I was taking that detour, and it made me realize why most of the sound works were extrapolations, sounds captured and removed from their context to be contemplated as one contemplates a painting or a photograph.

The approach to soundscape was far too Rousseau-ian – in the sense of Jean-Jacques, not Henri* – to be of any real usefulness to help us to come to terms with the problem of landscape through sound, narrative, participation, analysis and so on. And it is no coincidence that even today the main heritage of Schafer and his school of thought is the “acoustic ecology” movement, which often boils down to people loudly complaining about noise pollution.

It might be useful to take a step back to landscape painting and photography, disciplines that form a kind of model for the idea of soundscape and began many years before it was formulated.

Before the widespread popularity of landscape painting and, above all, the spread of landscape photography, when a person looked at a hillside, a mountain, a prairie, he was likely to first appreciate its abundance as pasture land, a source of wood for fuel or for construction, a place to quarry stone, a wild haven of animals that could be hunted. The question of the beauty of the landscape certainly was not foremost in his mind. Landscape painting and especially photography, by way of the postcard, taught people to appreciate the beauty of the earth, a beauty that may be associated with abundance but also with various other values. Yet each painter or photographer had (and still has) his or her own very personal way of seeing and portraying landscape. Dark, cheerful, naive, distrustful, tragic, romantic... decadent, libertine, esoteric, subversive, mathematical, scientific, religious, spiritual, atheist, moral, immoral, demoralized... Landscape becomes a subterfuge, a genre to imbue with ulterior meanings and messages, seldom naturalistic, even abstract.

And this is a matter of agency, of culture, of interpretation, on the part of the viewer/listener as well as the artist.

On the other hand, let's consider the range of “soundscape” works, both in natural settings and in the city. To the non-expert ear, but even to the expert one in many cases, they all sound pretty much the same. They can be technically more or less refined, but...

Everyone says we are living in the Anthropocene era, in which by now everything is manmade... but if the landscape, and the soundscape, are manmade, why not – rather than depicting, reconstructing, replicating – concentrate on making them more interesting, more subtle, more – to use a big word – beautiful?

I realized there could be many approaches to the relationship between sound and landscape. Strategies for temporary alteration of existing soundscapes, with a focus on developing prototypes of homeopathic interven-

tion. Dislocation of soundscapes: parasitic contamination of host environments (bring outside inside, city to country, night to day, vice versa). Recovery of historical sounds to call forth spirits of the past in places (genius loci). Strategies for reinforcement of spatial awareness (architecture, sound mapping). Monitoring of paranormal or emotional phenomena in natural and manmade soundscapes (hearing voices in water, wind, birdsong, insects, ultrahigh and ultralow frequencies).

The public dimension, to an increasing extent, is one in which personal feelings are not expressed, and when they are expressed they seem to intrude in a zone that is not theirs. People arguing or fighting in the street, or overheard from an open window. People singing or whistling cheerfully. An adult crying, or people laughing with true mirth. Human behavior has become gradually more sanitized, controlled and inexpressive as the soundscape and semioscape have filled up with messages, images, music, noise that mask and overwhelm human emotional expression. Demonstrations of love and affection in public seem to have become more rare over the last few decades. All these preclusions of forms of behavior also seem to reflect a growing distrust of our environment, of our neighbors, an increased though probably not objective feeling of insecurity that makes the city, the public sphere in general, a place in which to be 'on your guard' at all times. (reference ideas: Pereg, "Life, a user's manual", Chatwin: "Songlines", Szendy: "Sur Ecoute")

So my works began to involve the seeking and stimulation of situations of emotional sound production, recording them, trying to find testimony of intimacy and emotional experience in the city or in an institution, concentrating especially on a vocal non-verbal (pre-verbal?) levels of expression.

Strategies for regeneration of emotional public interaction:

1. in gathering places – invasion or 'viral' scattering of producers of emotional sounds (in the audience before a concert or a film, on a tram or subway car, in a public waiting room, etc.), playing with the contagion effect (if we hear laughter we tend to laugh, etc. etc.)
2. in public architectural spaces – playback of selected emotional sounds and/or intimate stories
3. in natural settings (forest, garden, etc.) – playback of non-verbal sounds produced by human beings, often as reactions to or imitations of natural sounds

Thematic approach as pure sound narrative: walls have ears, collecting the voices of things, eavesdropping simulation, revenants, hearing voices (as it is said happens to people afflicted by madness), creating situations in which people attribute emotional or even verbal identity to things and try to communicate that identity to other people. Working with computer programs and performers.

The idea is to keep the options of intervention open until we can explore the territory and get to know the people with whom we are going to be working, to understand their concerns and interests. One important general idea is that each process must have input and output, or even create a potentially infinite circuit.

Example 1:

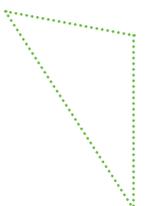
1. Together with volunteers or people contacted spontaneously at the site, find and record the most interesting, enjoyable, emotional sounds in a particular urban sector (small enough to be mapped and explored fully).
2. Listen to the sounds and imitate them with voices, onomatopoeia. Record the imitations.
3. Go back to the places of the recordings in point 1 and insert the sounds from point 2. Gather/record reactions from people.
4. Take all the recorded materials and work them into a story narrated by many voices, the voices of things. Make this available for listening online or in a public setting where listening is possible (waiting room, for example). This final document becomes the tangible "work," though it is really just documentation of the real work.

This procedure of transference has proven to be exceptionally effective. It creates a very fertile and interesting circuit: listen for sounds, record the sounds, reflect on their meaning, reproduce them with the voice or other non-technological means, reinsert them in the environment.

Another option I have used in several cities is to find a public place that is already wired for sound... train stations, public parks, department stores, schools, public transport often already have working PA systems in place with lots of speakers. This makes it possible to move a "humanized" soundscape from one site to another. Unfortunately it often means you have to apply for permits.

Example 2:

1. With the group of volunteers, select particularly intense and engaging sound sites in the city, also determining the precise time of day or night.
2. Make relatively long recordings of the sites.



3. Listen to the recordings together to find the most interesting and possibly mysterious segments.
4. Ask as many people as possible to describe what is going on in the edited sound situation, concentrating on the emotional aspects of the imagined experience.
5. Also ask the people to verbalize what the sounds are “saying”... speech heard on the wind, water, crowds, traffic. Slow down and speed up recordings. Find words.
6. Insert the words at the sites where they were recorded... using placards, chalk on sidewalk, arrangements of stones, gaffer’s tape. Making transient speech permanent... “written in stone.”
7. Gather reactions and conversations.
8. Assemble results in short piece for listening on web or elsewhere (documentation).

Example 3: very personal guides

Step 1. Select a particular area of the city that is well known to the participants and often visited by non-residents for tourism, culture, shopping, recreation or any other reason.

Step 2. Develop a method with the participants to create a very personal audio guide. This could be: each person selects a place he or she knows best, near their house or school, perhaps, and points out the particulars only assiduous frequentation can reveal. They do this in a very personal way. “This is the only store where they sell my cat’s favorite cat food”. Or it could be collective: we select an itinerary, all the participants study it and find the points they want to indicate and explain them.

Step 3. Make field recordings and record the guide voices. The field recordings of the sounds of the city are useful to make the guide not only something you can take with you on a derive in the city, but also something you can listen to anywhere, perhaps without ever having been in that particular city, to get a sense of what it is like to be in that place.

Step 4. Assemble the materials into a useful audio guide, as a single mp3 file that can be paused. Make the file available online and/or at an info point. The guide can also be played in selected stores or institutions along the itinerary.

Example 4: secret recording room (PANIC BOX)

Ask people to record themselves, in absolute privacy, making any sounds they want to. Their sounds should offer some kind of personal revelation, maybe respond to a question. The idea is to explore non-verbal vocal communication. The results get edited, installed in an adjacent space, on a webpage, and/or put in iPods with headphones for performers to imitate in choral pieces. The full collection of sounds can also become a piece of music created by many volunteers... every participant receives his own mp3 file at the end.

*As we know, JJ Rousseau insisted on the “nobility of nature,” writing that “Everything is good when it leaves the hand of the creator” whereas “Everything degenerates in Man’s hands” (Emile, ou de l’Education). Yet the landscape gardens created under his influence were among the most artificial tableaux ever produced by mankind. On the other hand, from today’s perspective we can see the paintings of Henri Rousseau as far-from-naive emotional struggles with “natural” impulses vividly unleashed to create a personal cosmogony that uses landscape as a vehicle for emotions and their interpretation and elaboration.



<http://www.postindustriale.it/full-chorus>

Francesca Conchieri

Vive tra le Alpi e la Sardegna. Artista e progettista culturale lavora alla sperimentazione di nuove pratiche di appercezione e cognizione, sia attraverso opere installative e performative, sia attraverso progetti culturali e percorsi terapeutici. Espone in Italia e all'estero dal 2000, è co-curatrice degli allestimenti museali del Centro 3T e del percorso museale-multiensoriale della Vasca SEB, (Sellero) è co-curatrice della sezione sperimentazioni visive e sonore dell'associazione Post Industriale Ruralità. Ha compiuto studi umanistici (filosofia teoretica) e collabora con un nutrito gruppo di enti per la creazione di progetti multidisciplinari.

She lives between the Alps and Sardinia. Artist and cultural designer works on the experimentation of new practices of apperception and cognition, through installation and performance works, cultural projects and therapeutic paths. She has been exhibiting in Italy and abroad since 2000, she is co-curator of the 3T Center's museum set-up and the multi-sensorial path of the SEB reservoir (Sellero), co-curator of the visual and sound experimentation section of the Post Industrial Ruralità association. He has completed humanistic studies (theoretical philosophy) and collaborates with a large group of institutions for the creation of multidisciplinary projects.

www.ruinascontemporaneas.it

www.postindustriale.it

Mauro Cossu

Vive tra le Alpi e la Sardegna. Musicista, compositore, artista multimediale e curatore, lavora all'interazione tra suono ed arti plastiche e visive. Ha realizzato numerose opere pubbliche ed è presente in varie collezioni. Ha ideato e curato le 3 edizioni della S.A.F. (Sardegna Arte Fiera), tessuto una fitta rete di contatti e collaborazioni internazionali, partecipato a fiere ed eventi. Ha inciso diversi cd audio, si è esibito sia in luoghi istituzionali che in spazi non convenzionali ed esposto in musei, gallerie e spazi temporanei. Ha collaborato con Flash Art in veste di corrispondente per circa 20 anni; dal 2012 collabora alla progettazione delle attività culturali del Centro 3T di Sellero (BS), struttura museale d'archeologia industriale dedicata alla nuova ruralità, arte contemporanea e ricerche sonore.

He lives between the Alps and Sardinia. Musician, composer, multimedia artist, curator and cultural designer, he works on the interaction between sound and plastic and visual arts. He has made numerous public works and is present in various collections. He conceived and edited the 3 editions of the S.A.F. (Sardegna Arte Fiera), a dense network of international contacts and collaborations, attended fairs and events. He has recorded several audio CDs, he has performed both in institutional places and in unconventional spaces and exhibited in museums, galleries and temporary spaces. He collaborated with Flash Art as a correspondent for about 20 years; since 2012 he has been collaborating in the planning of the cultural activities of the 3T Center of Sellero (BS), a museum of industrial archeology dedicated to new rural areas, contemporary art and sound research.

www.ruinascontemporaneas.it

Sound cloud: <https://soundcloud.com/maurocossu>

Alessandra Eramo

Nata a Taranto, è un'artista che lavora principalmente con la voce e il rumore. Attraverso un approccio intermediale, crea opere performative, composizioni testo-suono, installazioni sonore, video e disegni, esplorando territori acustici latenti della voce umana. Ha esposto e si è esibita in numerosi festivals di musica elettronica, musei, gallerie, teatri e spazi d'arte indipendenti in Europa, USA, Cile e Turchia tra cui: 6. Biennale di Arte Contemporanea di Salonicco, Tempo Reale Festival Firenze, Flussi Media Arts Festival Avellino, Roulette New York, Heroines of Sound Festival/ Radial System Berlino, Museum FLUXUS+ di Potsdam. E' co-fondatrice di "Corvo Records - vinyl & sound art production" ed è membro del collettivo di artisti e galleria per l'arte sonora "Errant Sound" a Berlino, dove vive e lavora.

Born in Taranto is an artist who works mainly with voice and noise. Through an intermediary approach, she creates performative works, text-sound compositions, sound installations, videos and drawings, exploring latent acoustic territories of the human voice. She has exhibited and performed in numerous electronic music festivals, museums, galleries, theaters and independent art spaces in Europe, USA, Chile and Turkey, including: 6. Thessaloniki Biennial of Contemporary Art, Tempo Reale Florence Festival, Flussi Media Arts Festival Avellino, Roulette New York, Heroines of Sound Festival / Radial System Berlin, Museum FLUXUS + of Potsdam. She is co-founder of "Corvo Records - vinyl & sound art production" and is a member of the "Errant Sound" artist collective and sound art gallery in Berlin, where she lives and works.

www.ezramo.com

(studio) GRUPPO SINESTETICO (Albertin M. Sassu A. Scordo G.)

Since 1999: fouded Gruppo Sinestetico (manifesto) Albertin M. Perseghin M. Sassu A.) Torreglia Pd Italy. 2001 49th Biennale di Venezia Bunker Poetico and Happening Virtual Venice Italy; PERFORMANCE a cura di Inga Pin , E.Miccini , E.Jappe , Mantova Italy; Manifesta 4 Frankfurt Project FREE MANIFESTA (curator Sal Randolph) Kunstverein Frankfurt Germany. 2002 London Biennale 2002 Actions Synesthetics (video) director David Medala , London Inghilterra ;Liverpool Biennial 2002 Project " Liberarti " (video) curator Karen Eliot Liverpool Inghilterra. 2003 Gallery 291 Film Screenings + Performance (Video)curated by Gulsen Bal London Inghilterra; Biennale Kyoto 2003 Kyoto Japan ; 50th Biennale di Venezia 2003 "Extra 50" Brain Academy Apartment Venezia Italy; Museo da Imagen Florianopolis "sinesteticamente" (curator Flavia Fernandes) Florianopolis Brasile. 2004 London Biennale 2004 London Inghilterra; Liverpool Biennial 2004 "Precipitation" (Museum MAN curator Adam Nankervis) Inghilterra; VII Bial do Reconcavo (Rio de Janeiro) 6 nov

2004 - 22 gennaio 2005 Reconcavo Brasile. 2005 Biennale Hong Kong 2005 China; Web Biennial 2005 Museum Art Contemporary Istanbul Turkey; WPS1 Art radio 51° Biennale Venezia and MoMA N.Y.; RAM Radio Arte Impetus 51° Biennale VE (ideatore M. Pistoletto curat. A Bonito Oliva) Italy.... to 2018 on

www.grupposinestetico.it

reference : MUSEO CASABIANCA MALO (Vi) www.museocasabianca.com

: STU-DIO-RA ROMA www.studiora.eu

: VIATICO Art Magazine www.viatico.org

Alessandro Ligato

Nato a Bellinzona (Svizzera); dopo essersi laureato al Dams di Brescia in regia cinematografica ha frequentato un master presso l'Accademia di Brera, si dedica alla fotografia d'arte. Vive e lavora tra la Svizzera italiana e Milano.

Born in Bellinzona (Switzerland), after graduating from the Dams of Brescia in film direction, he attended a master at the Academy of Brera, he dedicated himself to fine art photography. He lives and work between Switzerland and Milan.

Abstract dalle ultime mostre personali/ latest personal exhibitions: 2018- "A Memoria" / Sostenuto dall'ufficio Cultura del Canton Grigioni/Roveredo / Svizzera. 2015 - Picaprèda / Arvigo Cave di Gneiss / Svizzera. 2014 -TATZEPAO / Guck mal Günther, Kunst Festival/ Lenzburg (Svizzera). 2012 -Urbana Nostalghia / Galleria Open Lab/ Genova (Italia). 2011 -Conforme / Comune di Grono (Svizzera) / In collaborazione con la Pro Grigioni Italiano.

Abstract alle ultime mostre collettive/ latest collective exhibitions: 2017- "Tutti vogliono tutto" / Raubenproject / Fonderia 20.9 / Verona; 2016 - Tatzepao - il libro / On New Italian Photography (curated by Fantom) /Galleria Viasaterna / Milano. 2015 -The Grasshopper Lies Heavy / Raubenproject / Galleria Sonnenstube /Lugano-Rosignano Foto Festival / Raubenproject / Rosignano. 2014 -Sifest Off – con il collettivo Rauben Project / Savignano (Italia) -Conflitti -Deposito ex Seft / Grono (Svizzera)-Humus Dance - Mendrisio (Svizzera).

www.ligatoalessandro.tumblr.com

www.tatzepao.tumblr.com

www.raubenproject.tumblr.com

Steve Piccolo

Musicista, compositore, artista, curatore e docente, sulle scene internazionali a partire dalla metà degli anni 70, Steve Piccolo nel corso della carriera si è occupato di musica, teatro, performance, installazioni sonore, video e colonne sonore di film. Ha esposto opere e/o prodotto performance in numerosissimi musei, gallerie e eventi internazionali. Ha curato progetti sonori per ArtVerona nel 2008 e per la mostra "Club 21" durante Frieze 2010 a Londra. Le sue collaborazioni su video-arte / performance / installazioni comprendono lavori con Adrian Paci, Luca Pancrazzi (compreso sound art di gruppo DE-ABC con Gak Sato), Gabriele Di Matteo (con la rivista E IL TOPO), e molti altri. Collabora con l'agenzia curatoriale Art Apart di Zurigo producendo app e libri d'artista (BLKNZM per la 55ma Biennale di Venezia, e BLKNZM St. Petersburg nel Parallel Program Manifesta 10, 2014). Lavora da molti anni con il gruppo Isola Art Center di Milano, un'esperienza documentata nel libro (2013) "Fight-Specific Isola". Ha pubblicato molti dischi, e ha tenuto corsi di sound art presso l'Accademia Carrara di Bergamo (2002-13) e NABA Milano (dal 2005-15). Ha pubblicato numerosi testi di teoria, critica e narrativa, tra cui quattro anni di una rubrica mensile per la rivista InSound. Per molti anni ha curato le pagine di sound art sul sito web Undo.Net. Progetti recenti: una settimana alla Secessione di Vienna con un workshop sonoro sul tema Utopia, e un performance a MAXXI Roma, e due performance per i padiglioni di Belgio e della Grecia alla 56mo Biennale di Venezia. Per Expo 2015 Milano sta creando grande progetto/app per la partecipazione della Russia, con Art Apart, e un video con Fondazione Feltrinelli. Nel 2016 ha composto i suoni per un progetto di realtà virtuale nella mostra antologica di Arnaldo Pomodoro a Palazzo Reale in Milano. Nel 2017, con Sergio Armadori, ha aperto lo spazio Erratum per ricerca sonora a Milano.

On the international scene since the mid-1970s, during his career Steve Piccolo has worked on music (co-founder of the Lounge Lizards), theater, performance art, sound installations, film soundtracks and fiction. He has shown works and/or done performances in many museums, galleries and international art events. He has contributed curated sound projects at ArtVerona in 2008, and for the exhibition "Club 21" during Frieze 2010 in London. Collaborations on video art, performance and installations include works with Adrian Paci, Luca Pancrazzi (including the sound art of the group DE-ABC with Gak Sato), Gabriele Di Matteo (including the artists' magazine E IL TOPO), A Constructed World and many others. He presently works with the project agency Art Apart of Zurich, including productions of artists' apps and books (including BLKNZM for the city of Venice during the 55th Biennale). He has worked for many years with Isola Art Center in Milan, an experience documented in the book (2013) "Fight-Specific Isola". He has published many records, and taught Sound Studies courses at Accademia Carrara in Bergamo (2002-13) and NABA in Milan (since 2005). His theoretical and fictional writings have appeared in many magazines and journals, including four years of a monthly column for the magazine InSound. He curated the Sound of Art project for the website Undo.Net. Recent projects: a week-long sound workshop at the Vienna Secession on the theme of Utopia, a performance at MAXXI Rome, two performances for the pavilions of Belgium and Greece at the 56th Venice Art Biennale. For Expo 2015 Milano he created an app for the Russian pavilion (Milangrad), and a workshop and video with Fondazione Feltrinelli. In 2016 he composed the sounds for a virtual reality project inside the Arnaldo Pomodoro retrospective at Palazzo Reale in Milan. In 2017, with Sergio Armadori, he opened the space Erratum for sound research in Milan, and was invited to ICA Philadelphia for a performance.

www.stevepiccolo.com





6 DECLINAZIONI DEL PAESAGGIO

21-22 luglio 2018 tra Brescia e Sellero

Con Francesca Conchieri, Mauro Cossu, Alessandra Eramo, Gruppo Sinestetico, Alessandro Ligato, Steve Piccolo

Sono le nove del mattino ed abbiamo appena raggiunto il castello di Brescia. L'acquazzone notturno ci ha restituito una giornata grigia che promette altra pioggia. All'interno delle mura è stata collocata la prima locomotiva a vapore utilizzata nella tratta ferroviaria che, partendo dalla città attraversava la Valcamonica, costeggiando il lago d'Iseo; un percorso che faremo anche noi, sino a Sellero.

In giro non si vede tanta gente, a parte qualche atleta che va di corsa, chi porta a spasso il cane e qualche turista bisognoso d'informazioni.

Montiamo due leggii e 4 sensori di movimento ad una decina di metri l'uno dall'altro, a mo' di quadrilatero, a sinistra della locomotiva. Qualcuno passa e i sensori si attivano: scatta l'audio di Steve, Alessandra, Antonio e anche il mio! Il suono attira i passanti, qualcuno si avvicina, ascolta, domanda, consulta il catalogo.

Guarda il video: <https://vimeo.com/281292707>



E' il momento della mia performance, *l'ultimo treno*. Sbuccio una banana, un'altra ancora (colazione indiretta in diretta), scavalco l'inferriata di protezione e dispongo le bucce sulla rotaia...

Guarda il video: <https://vimeo.com/281299768>



Francesca osserva e riprende. Adesso è il suo momento: in un mano una lattina rosa, nell'altra del nastro isolante nero, con cui avvolge l'oggetto, ora cilindro cupo che agita e strappa /stappa in un *phuf*: salpiamo!?

Guarda il video: <https://vimeo.com/281309745>

Sono le 11,30 e siamo ad Iseo. Individuato uno spazio all'imbarcadero, sul belvedere, installiamo sensori e leggii. In pochi minuti si scatena il pandemonio. No, non siamo noi la causa, nessun timore. Tra il fuggi fuggi generale, violenti scrosci d'acqua e raffiche di vento, nasce - per intermediazione del cielo - un'opera magistrale, the floating letters : dalle locandine, ormai fradice, emergono come detriti galleggianti, lettere scomposte, deprivando la lettura di un preciso significato. Ai posteri l'arduo incarico di decodificarne i segni...

Guarda il video: <https://vimeo.com/281283191>



Eccoci a Pisogne: sono le ore 14. La stazione ferroviaria è praticamente deserta. Arriva un treno e ne registro il sudato stridore, sino alla ripartenza. Per fortuna ha smesso di piovere! Poco distante, in un colpo d'occhio individuamo il nostro spazio espositivo: un edificio con pretese neoclassiche, in stato di totale abbandono. L'ingresso è piuttosto accattivante: una rampa di scale, un ampio ballatoio dotato di ringhiere di protezione attorno ad un colonnato euclideo, sormontato da una solida copertura. In alto, aderente alla volta, un lampadario a base quadrata, coerente ed austero. Cos'è, cosa sarà mai stato? Stando a fonti orali raccolte in loco, non si tratta di una fabbrica dismessa ma di una scuola. Beh, è pur sempre un luogo deputato alla cultura, funzionale alla causa! L'allestimento viene risolto in pochi minuti.



Disponiamo centralmente i due leggii sul ballatoio. Ci sentiamo a nostro agio e procediamo con la lettura dei testi in catalogo mentre dai 4 sensori disposti agli angoli si diffonde l'audio preregistrato.

Dopo un volantinaggio radente, invitando alla partecipazione, l'appello viene raccolto con piacere e curiosità, ripagando così le nostre fatiche. Nel brusio generale, i suoni dei nostri file audio tendono ad amalgamarsi, definendo un nuovo soundscape. Credo che lo stesso epifenomeno, secondo un paradigma visivo, sia riscontrabile nella consultazione del catalogo-libro d'artista-quaderno di sala....

Arriviamo a Breno verso le 16, in ritardo sulla tabella di marcia (il solo, a dire il vero) ma immancabilmente colpevoli di aver costretto all'attesa l'unica follower (dichiarata) avente accolto il nostro invito!



La stazione è piccola ma accogliente, funzionale e attrezzata. Sul tabellone luminoso appare una scritta annunciante lo sciopero del personale e la conseguente soppressione delle corse a partire dalle ore 21 sino all'indomani: per solidarietà nei confronti dei lavoratori (e per stanchezza accumulata negli spostamenti), sarei propenso all'adesione ma non mi arrendo. In pochi istanti la postazione è allestita. C'è un certo via vai anche se a tratti ho l'impressione ci osservino neanche fossimo degli alieni precipitati da un asteroide. Fa niente, gentili con tutti e disponibili al dialogo. Non mancano i visitors, apprezzabili i commenti, intriganti le osservazioni sull'umana perseveranza all'azione.

Ore 19 e siamo al 3 T, la nostra sede locale, nel comune di Sellero. Dal locale al globale, mi viene da pensare come ogni luogo acquisti centralità quando si ha qualcosa da dire e vien detta, da fare e vien fatta, con semplicità, consapevolezza e cognizione di causa. Siamo qui per un aperitivo, senza partecipazione di massa, documentando questa nuova avventura. Buona serata a tutti.

M. C.

"6 declinazioni del paesaggio" è un progetto di CSP Centro Studi sul Paesaggio a cura di Mauro Cossu e Francesca Conchieri con il sostegno di Associazione Post Industriale Ruralità il patrocinio del Comune di Sellero

Mauro Cossu > mauro@ruinascontemporaneas.it
Francesca Conchieri > francesca@postindustriale.it

www.postindustriale.it
www.ruinascontemporaneas.it

6 DECLINATIONS OF THE LANDSCAPE

Saturday 21st July 2018

With Francesca Conchieri, Mauro Cossu, Alessandra Eramo, Gruppo Sinestetico, Alessandro Ligato, Steve Piccolo

It is nine o'clock in the morning and we have just reached the castle of Brescia. The night shower gave us back a gray day that promises more rain. Inside the walls was placed the first steam locomotive used in the railway track that, starting from the city crossed the Camonica Valley, along the Iseo lake; a path that we will do, up to Sellero.

Around you do not see so many people, apart from some athletes who goes running, who walks the dog and some tourists in need of information.

We mount two lecterns and 4 motion sensors about ten meters from each other, like a quadrilateral, to the left of the locomotive. Someone passes and the sensors are activated: shot the audio of Steve, Alessandra, Antonio and even mine! The sound attracts passers-by, someone approaches, hears, asks, consults the catalog.

Guarda il video: <https://vimeo.com/281292707>



It's the moment of my performance, *the last train*. Peel a banana, another (indirect breakfast live), bypass the protective grating and place the skins on the rail....

Guarda il video: <https://vimeo.com/281299768>



Francesca observes and resumes. Now it's his moment: in one hand a pink can, in the other of the black insulating tape, with which he wraps the object, now a dark cylinder that shakes and tears / untaps in a *phuf*: we set sail !?

Guarda il video: <https://vimeo.com/281309745>

It is 11:30 and we are in Iseo. Having identified a space at the pier, on the belvedere, we install sensors and lecterns. Pandemonium breaks out in just a few minutes. No, we are not the cause, no fear. Between the general flight, violent showers of water and gusts of wind, is born - by intermediation of the sky - a masterly work, the floating letters: from the posters, now soaked, emerge as floating debris, broken letters, depriving the reading of a precise meaning. To posterity the arduous task of decoding the signs ...

Guarda il video: <https://vimeo.com/281283191>



Here we are in Pisogne: it is 2 pm. The train station is practically deserted. A train arrives and registers its sweaty stridor until it re-starts. Fortunately, it stopped raining! Not far away, at a glance we identify our exhibition space: a building with neoclassical pretensions, in a state of total abandonment. The entrance is rather captivating: a flight of stairs, a large balcony with guard railings around a Euclidean colonnade, surmounted by a solid roof. At the top, adhering to the vault, a chandelier with a square base, coherent and austere. What is it, what will it have been? According to oral sources gathered on site, it is not a disused factory but a school. Well, it is still a place dedicated to culture, functional to the cause! The set-up is solved in a few minutes.



We centrally place the two lecterns on the balcony. We feel at ease and proceed with the reading of the texts in the catalog while the 4 pre-recorded audio spreads from the 4 sensors placed at the corners.

After a leaflet leaping, inviting to participate, the appeal is collected with pleasure and curiosity, thus repaying our efforts. In the general buzz, the sounds of our audio files tend to amalgamate, defining a new soundscape. I believe that the epiphenomenon itself, according to a visual paradigm, can be found in the consultation of the catalog-artist book-hall booklet....

We arrive at Breno around 16, late on the roadmap (the only one, to be honest) but consistently guilty of having forced the wait for the only follower (declared) having accepted our invitation!



The station is small but welcoming, functional and equipped. On the bright board appears a message announcing the strike of the staff and the consequent suppression of the races starting from 21 hours until the following day: in solidarity with the workers (and fatigue accumulated in travel), I would be inclined to join but I do not yield. In a few moments the space is set up. There is a certain way off even if at times I have the impression that we are observed as if we were aliens precipitated by an asteroid. Do nothing, be kind to everyone and available for dialogue. There is no shortage of visitors, appreciable comments, intriguing observations on human perseverance to action.

19 hours and we are at 3 T, our local office, in the municipality of Sellero. From the local to the global, it makes me think of how each place acquires centrality when one has something to say and is said, to be done and done, with simplicity, awareness and reason. We are here for an aperitif, without mass participation, documenting this new adventure. Good evening everybody.

M. C.

“6 declinations of the landscape” is a project of CSP Center for Landscape Studies edited by Mauro Cossu and Francesca Conchieri with the support of the Associazione Post Industriale Ruralità the patronage of the Municipality of Sellero

Mauro Cossu > mauro@ruinascontemporaneas.it
Francesca Conchieri > francesca@postindustriale.it

www.postindustriale.it
www.ruinascontemporaneas.it