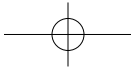


**otolab**

**op7**



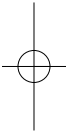
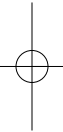
**TRAFFIC GALLERY**



**otolab, op7**

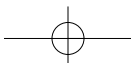
a cura di Marco Mancuso e Claudia D'Alonzo  
per Digicult

7 novembre - 31 dicembre 2007



**TRAFFIC GALLERY**

[www.trafficgallery.org](http://www.trafficgallery.org)



## **op7: la ricerca dell'orizzonte audiovisivo**

di Marco Mancuso

L'opera multimediale op7 del collettivo di sperimentazione elettronica audiovisiva otolab è un lavoro artisticamente ibrido, un progetto nato come spettacolo multisensoriale di live media ma in grado di esprimersi attraverso le modalità e i codici dell'installazione audio-video, così come della mostra-esibizione.

Op7 è un'opera ontologicamente importante, che si colloca come trade-union tra la tradizione italiana del progetto e la più attuale ricerca dei codici espressivi della sinestesia audiovisiva.

Un nodo corticale tra certa musica elettronica colta e le moderne pratiche del campionamento e della sintesi sonora digitale. Una trasposizione, secondo le pratiche mix medial, delle teorie decostruttiviste del secolo scorso in ambito interdisciplinare: nato infatti come commissione per il festival Mixed Media 2006 di Milano, op7 trae origine da un tentativo di re-interpretazione di un'opera d'arte concettuale, la monumentale "I Sette Palazzi Celesti" dello scultore belga Anselm Kiefer, per giungere alla sua raffigurazione attraverso l'utilizzo di strumenti elettronici e codici espressivi derivanti da una rilettura in chiave audio-video dell'arte optical.

I sette tunnel, i sette percorsi e i cancelli-gates che li separano, costituiscono infatti elemento "ottico", spesso claustrofobico, in cui lo spettatore è costretto a immergersi per intraprendere un "viaggio" della durata complessiva di 50 minuti. Otolab stupisce nel momento in cui fa sì che la piattezza bidimensionale dell'immagine proiettata su schermo venga distrutta dagli elementi visivi (resi spesso tridimensionali) in movimento: come per le teorie dei maestri Victor Vasarely e Mead Schaeffer, op7 prende avvio dal superamento della bidimensionalità della superficie del quadro/schermo, trasformato in sollecitazione retinica, per giungere sino al coinvolgimento psicologico dello spettatore. Otolab espande il processo sperimentato da questi maestri nel momento in cui fa sue le potenzialità delle nuove tecnologie digitali, distrugge il piano dello schermo e distribuisce la stimolazione percettiva nello spazio: l'opera d'arte infatti non è più statica e il movimento non è solo illusione ottica risultante dalla composizione di forme. L'opera è di per se stessa un'animazione tridimensionale optical audiovisiva, sia nella sua componente video che in quella audio, distribuita nell'ambiente tridimensionale. La linea, moltiplicandosi e trasformandosi sul piano, diventa volume fino all'ottenimento del più coinvolgente trompe l'oeil. Come del resto ampiamente dimostrato dalla serie di stampe esposte nella mostra, che rappresentano delle stills ricavate dal lavoro video digitale, in grado di proiettare lo spettatore all'interno di un preciso punto focale di un ipotetico orizzonte elettronico.

Il concetto sotteso a op7 è proprio questa ricerca di un immaginario orizzonte, sia visivo che sonoro: la progettualità quasi fisica e architettonica alle spalle dell'opera è tale che la risultanza

tende a determinare sull'osservatore uno stimolo ottico in grado di esplorare i limiti della visione umana. Andando oltre la teoria modernista del soggetto incarnato, inseguendo le categorie percettive del corpo elettronico, la cultura ricombinante del collettivo otolab fa sì che gli orizzonti ottici creati in ciascuno dei sette capitoli di op7, costituiscano la focale dell' "intensità" e dei "flussi" teorizzati da Gilles Deleuze e Félix Guattari.

E sono proprio questi flussi audiovisivi la matrice che sottende tutto il lavoro sinestetico di otolab in op7: una corrente ininterrotta di suoni e immagini tali che una precisa modalità sensoriale possa indurre automaticamente una percezione in una seconda, in assenza di una sua stimolazione specifica (Baron-Cohen & Harrison).

La sinestesia audiovisiva e il profondo livello di immersività sensoriale che ne deriva, rappresentano in op7, soprattutto nelle condizioni ideali di live media performance multi schermo e con impianto sonoro spazializzato, non una semplice forma di metafora cross-modale ma una vera e propria associazione audiovisiva, una più alta funzione corticale secondo le più moderne teorie di Richard Cytowic.

E ritornando in conclusione a quanto affermato all'inizio, è proprio nella costruzione della sua componente performativa che op7 traduce il suo linguaggio più efficace, secondo alcuni dei parametri più importanti della progettazione e della ricerca artistica elettronica contemporanea. Gestione dei tempi, rapporto con lo spazio, equilibri cromatici e formali, coerenza progettuale e compositiva, sincronia audiovisiva, sinestesia. La capacità di creare un ambiente multisensoriale che si distacchi radicalmente da "ciò che sta fuori"; un mondo a parte, fortemente esperienziale, una cesura netta con le possibilità percettive abituali, sono elementi che fanno di op7 una delle poche opere realmente mix-mediali in circolazione, in grado di esprimersi con eguale efficacia indipendentemente dal contesto in cui viene presentata. E citando le parole di Orgone, membro attivo del collettivo otolab: "La ricerca può avvenire in molte dimensioni, e può anche approfondire immaginari invece che scenari; delineare con sempre maggior precisione delle visioni e "materializzarle" con eleganza può essere un obiettivo interessantissimo. Ma sono, secondo me, tutte occasioni nelle quali si indaga esclusivamente sulla variazione estetica senza andare a intaccare la forma-tipo; la raffinatezza del lavoro diviene l'obiettivo principale. Molto più rare sono, invece, quelle performance nelle quali l'influsso disciplinare del design viene utilizzato come strumento per lavorare su qualcos'altro."

## **op7: the research of the audiovisual horizon**

by Marco Mancuso

The multimedia work 'op7' by otolab - the experimental electronic audiovisual collective - is an artistic hybrid, born as a multisensorial livemediashow, also able to express its potentialities through the modalities and codes that are typical of the audiovisual installation or of the exhibit. 'Op7' is an ontologically important work, a link between the Italian project tradition and the present research around expressive codes in audiovisual synaesthesia.

A cortical centre between accultured electronic music and the modern practices of sampling and digital sound synthesis.

A transposition, according to mixed media practices, of the deconstructivist theories of the last century in an interdisciplinary ambit.

Commissioned by the Mixed Media Festival in 2006 in Milano, 'op7' originates as a reinterpretation of a conceptual work of art, the monumental "I Sette Palazzi Celesti" (The Seven Heavenly Buildings) of Belgian sculptor Anselm Kiefer, to reach its representation using electronic instruments and expressive codes derived from an audiovisual interpretation of optical art.

The seven tunnels, the seven paths and gates that separate them, are, in fact, the often claustrophobic optical element, into which the spectator is forcedly immersed in order to begin a 'trip' that lasts approximately 50 minutes.

Otolab surprises us when the bidimensional flatness of the image on the screen is destroyed by moving often-three-dimensional visual elements. As for the theories of Masters Victor Vasarely and Mead Schaeffer, 'op7' begins when going beyond the flatness of the projecting surface, transformed in retinal strain, so as to reach a psychological involvement of the spectator. Otolab expands the process experimented by the above-mentioned Masters when, confident about the usage of new digital technologies, dissolves the screen and distributes perceptive stimulation in space.

The work of art is not static any more and the movement is not only an optical illusion derived from the composition of the shapes. The work is, itself, a three-dimensional optical and audiovisual animation, distributed in a three-dimensional environment.

The line, multiplying and transforming itself, becomes volume, thus an immersive trompe l'oeil. As shown by the prints in the exhibit, representing stills from the digital video material, able to project the spectator on a specific point of focus of a hypothetical electronic horizon.

The concept behind op7 is precisely this research of an imaginary horizon, both visual and auditory. The almost physical and architectural project of the work is such that the optical

stimulation is able to explore the limits of human vision. Beyond the modernist theory of the embodied subject, following the perceptive categories of the electronic body, otolab's recombining culture allows the visual horizons in each of op7's chapters to become focuses of 'intensity' and 'flow', as Gilles Deleuze and Félix Guattari theorized.

Such audiovisual flow is the matrix behind the synaesthetic work in op7.

Uninterrupted sounds and images whose sensorial perception may automatically induce a perception in a different dimension, in absence of a specific stimulation (Baron-Cohen & Harrison).

The audiovisual synaesthesia and the profound level of sensorial immersivity that derives from it represent in op7, especially in ideal, multi-screen, spatialized-sound livemedia performance conditions, not a simple cross-modal metaphor but a proper audiovisual connexion, a higher cortical function according to the most updated theories of Richard Cytowic.

In conclusion, going back to what mentioned at the beginning, it is exactly in the building of its performative component that op7 finds its most effective language, according to some of the most important project and contemporary artistic research parameters.

Management of the timings, relationship with space, chromatic and formal balance, project and composition coherence, audiovisual synchronicity, synaesthesia.

The ability to create a multisensorial environment which is completely detached from "what is outside", a world apart, strongly experiential, a shift in the paradigm in the usual perceptive possibilities, are elements that characterize op7 as one of the few, real, mixed media works around, equally effective wherever it may be presented.

Quoting the words of Orgone, one of otolab's active members: "Research may occur in many dimensions and may also deepen imageries rather than possibilities.

Outlining visions ever more precisely and making them real may constitute a very interesting objective. However, in my opinion, often it's all about aesthetic variations without touching the type-form. More rare are those performances where the influence of graphic design is used as a tool to work on something else."

## Post Scriptum

di Claudia Attimonelli > Otolab

C'è sempre un atto fondatore, un ricordo originale, ebbene per me questo è stato l'incontro con Otolab nel 2003 a Roma nel contesto del Festival Dissonanze che quell'anno presentava dei laboratori a Scienze della Comunicazione durante uno dei quali gli Otolab raccontarono e illustrarono il loro progetto. Si trattava di quello che loro stessi sono andati via via definendo col sintagma live media performance, felice espressione che inserisce il loro lavoro artistico nel contesto delle pratiche culturali segnate dalle nuove tecnologie hardware e software, la cui scena è in continua ridefinizione. Le pratiche vanno intese come quegli atti-eventi - performance - nel corso dei quali viene teorizzata e fondata la pratica stessa, teoria della pratica come ermeneutica. La pratica è il deposito di tutti gli usi precedenti fatti di un tale oggetto, questi, sedimentati, costituiscono il bacino a cui attingere per gli usi collettivi. Ad esempio, nel vjing, la prassi è costituita dall'uso che in un periodo di tempo delle persone hanno fatto delle macchine, siano esse mixer video, laptop, sintetizzatori, software, telecamere, apparati in genere, pertanto, in questo linguaggio visuale è la pratica a generare regole e non il contrario.

“La relazione tra soggetti e apparati tecnici non si intende come una relazione tra entità separate che subiscono passivamente reciproci condizionamenti, ma come una relazione fondata sull'ibridazione” (Spaziante 2003).

Otolab ha da sempre incentrato il progetto di ricerca artistica sull'ibridazione dell'elemento macchinico con l'organico, praticando le tecnologie atte a coinvolgere musica, immagini, file d'ogni tipo, non trovandosi solamente accanto ad esse per manipolarle, bensì processando la propria pluralità (gli Otolab sono musicisti, dj, vj, videoartisti, videomaker, web designer, grafici e architetti ...) e rinegoziandola di continuo, allorchè maneggia semioticamente testi e discorsi, perché li crea, li sceglie e li seleziona. Questo significa attingere a quel collettivo che, oltre a costituire l'humus rizomatico da cui si originano nuove pratiche in virtù dei nuovi usi, permette l'ibridazione della soggettività attraverso la prassi della performance e fonda teorie che diventano riferimento. La pratica nel live media performance, attraverso i criteri di ripetizione e re/citazione è insieme definizione dello stereotipo e risultato di una lotta, processo in divenire, che offre la sua preziosa verifica momentanea nelle still fotografiche generate, estratte, quasi rubate dalla continuità dell'atto performativo.

L'osservazione del percorso di Otolab, a distanza nelle loro performance (a Dissonanze, DialogBox) e da vicino nei laboratori di vjing da loro curati (Vjlab), ha contribuito ad arricchire di contenuti il lavoro in seno ai Visual Studies, discipline contemporanee capaci di ricostruire il complesso contesto nel quale opera la scena del sottobosco audio-visuale culturale italiano e internazionale.

## Post Scriptum

by Claudia Attimonelli > Otolab

There's always a founding act, an original memory. For me this occurred meeting Otolab in Rome at the Dissonanze Festival which, in 2003, featured laboratory sessions in the Faculty of Science of Communication. Otolab were presenting and illustrating their live media performance work and projects, as they have defined it over the years, inserting their own work in the trace and context of cultural practices characterized by new software and hardware technologies which are, as such, continuously being redefined.

These practices should be intended as those act-events, performances, that create that same theory and practice as it takes place, a theory of practice as hermeneutics. The practice is where all former uses of a specific object lay sedimented, a basin to be exploited for collective uses. For example, vjing is a practice derived from a specific use of machines (video mixers, laptops, synthesizers, software, videocameras and so on) that some people carried out in a specific historical moment. Thus, the practice determined the visual language, not the contrary.

"The relationship between subjects and technical apparatuses is not to be intended as a relation between separate entities that passively undergo mutual conditioning, but as a relationship founded upon hybridization" (Spaziante 2003).

Otolab has always focused its artistic research on the hybridization between machine and organic elements, using technologies to convey music, images and all kinds of files. Not only in order to manipulate these, but processing their own plurality (Otolab are musicians, djs, vjs, videoartists, videomakers, web designers, graphic designers and architects...), continuously renegotiating it when semiotically handling text and discourses as they create them, choose them, select them. This means drawing from the collective which is not only the rhizomatic humus from which to originate new practices, functional to new uses. It also allows for the hybridization of subjectivity through the performing practice, thus founding theories that become a milestone.

The live media performance practice, through criteria of repetition and re-quoting is, together, definition of the stereotype and result of a struggle, a work-in-progress which finds its moment of truth in the photographic stills, generated, extracted, almost stolen from the continuity of the performing act.

The observation of Otolab's path, at a distance during their performances (Dissonanze, DialogBox) and closely during their vjing laboratories (Vjlab), has contributed to enrich the work within the Visual Studies, contemporary disciplines able to rebuild the complex context of an audiovisual, national and international, underground scene.



## otolab bio

Otolab nasce nel 2001 a Milano da un gruppo di affinità che vede musicisti, dj, vj, videoartisti, videomaker, web designer, grafici e architetti unirsi nell'affrontare un percorso comune nell'ambito della musica elettronica e della ricerca audiovisiva.

I progetti di otolab si sviluppano attraverso il lavoro di laboratorio, i seminari e i liveset, secondo principi di mutuo confronto e sostegno, di libera circolazione dei saperi e di sperimentazione. Il gruppo di lavoro si compone di progetti individuali e collettivi per i quali sono stati utilizzati linguaggi che vanno dall'elettronica sperimentale alla techno, dal dub alle sonorità industriali, sempre alla ricerca di un rapporto simbiotico con l'immagine e il video, fino al live media e all'installazione interattiva.

In questi anni di lavoro, otolab è stato ospitato in festival e manifestazioni nazionali e internazionali partecipando con liveset, seminari e installazioni e ha collaborato alla realizzazione di iniziative culturali autogestite.

Otolab è oggi un'associazione culturale che vive grazie all'autoproduzione di liveset, installazioni, produzioni audio e audiovisive.

Tra i progetti più importanti ricordiamo le seguenti partecipazioni:

2007: Sonar 07, Barcellona

2007: Upgrade!Amsterdam, Amsterdam

2006: Dissonanze 06, Palazzo dei Congressi -EUR- Roma

2006: Ambient Pate', Montreal

2006: Mixed Media Festival, Hangar Bicocca, Milano

2006: Issue Project Room, Brooklyn, New York

2006: Abstracta 2006, Roma

2005: Bienal Internacional de Merida, Mexico

2004: Netmage 04, Bologna

## **otolab bio**

Otolab was born in 2001 in Milan as an affinity group made up of musicians, djs, vjs, video artists, video makers, web designers, graphic designers and architects who embarked on a common path within electronic music and audiovisual research.

Otolab projects evolve through laboratory, seminar and liveset activities following principles of mutual exchange and support, free dissemination of knowledge and experimentation. The work-group is composed of individual and collective projects ranging from djing/vjing sets up to livemedia and interactive installations, always investigating a symbiotic relationship between sounds and images.

These years of life have seen Otolab being invited to national and international festivals where it has presented its livesets, project presentations and installations, besides having promoted self-managed cultural initiatives.

Otolab is today a cultural association which lives off its self-produced livesets, installations, audio and audiovisual productions

Otolab has taken part, among others, in the following events and festivals:

2007: Sonar 07, Barcelona

2007: Upgrade!Amsterdam, Amsterdam

2006: Dissonanze 06, Palazzo dei Congressi -EUR- Roma

2006: Ambient Pate', Montreal

2006: Mixed Media Festival, Hangar Bicocca, Milano

2006: Issue Project Room, Brooklyn, New York

2006: Abstracta 2006, Roma

2005: Bienal Internacional de Merida, Mexico

2004: Netmage 04, Bologna

## Marco Mancuso bio

Marco Mancuso è giornalista freelance, critico, curatore e consulente nell'ambito dei new media, della cultura digitale e dell'arte elettronica in Italia. Vive e lavora a Milano ed è fondatore e direttore del progetto DIGICULT ([www.digicult.it](http://www.digicult.it)) e della rivista DIGIMAG ([www.digicult.it/digimag](http://www.digicult.it/digimag)). Per DIGICULT è stato chiamato come curatore da alcuni festivals come il Piemonte Share Festival, Diesel-U-Music Award, Dissonanze festival, Mixed Media festival, Screen Music festival e da alcuni eventi internazionali come la rassegna Cimatics di Brussels e il festival Strp di Eindhoven. Ha lavorato per Digicult anche come media partner per alcuni festival di cultura elettronica a livello nazionale come Audiovisiva, Netmage, Peam, Dissonanze, Struttura, Freeshout, Lpm e internazionale come Cimatics, Optronica, Elektra, Todaysart, Art Tech Media, Strp e Sonar tra gli altri e i suoi testi critici hanno contribuito ai cataloghi di Piemonte Share Festival, Mixed Media festival, ClubToClub festival, Struttura e per la mostra 0006\_Limiteazero presso la Galleria HubLab di Milano otolab\_op7 presso la Galleria Traffic di Bergamo.

Marco Mancuso sta attualmente lavorando tramite Digicult come curatore/promoter di alcuni artisti italiani all'estero, valorizzando il loro lavoro presso i principali festival, eventi, piattaforme e centri culturali in Europa che operano con il digitale e l'elettronica.

Marco Mancuso insegna infine Interactive Media Design, Web Communication e Audiovisual Electronic art & Culture presso la NABA - Nuova Accademia di Belle Arti di Milano e lo IED - Istituto Europeo di Design di Milano, ed è invitato come relatore presso molte Università Italiane

## Marco Mancuso bio

Marco Mancuso is a freelance journalist, critic, curator and consultant within the new media, digital culture and electronic art world in Italy. He lives and works in Milano.

He has founded and is director of DIGICULT ([www.digicult.it](http://www.digicult.it)) and of DIGIMAG magazine ([www.digicult.it/digimag](http://www.digicult.it/digimag)).

On behalf of DIGICULT he worked as curator in Italian festivals such as Piemonte Share Festival, Diesel-U-Music Award, Dissonanze festival, Mixed Media, Screen Music and, internationally, in Cimatics (Brussels) and the Strp festival in Eindhoven. He has also worked, with DIGICULT, as media partner for some national electronic culture festivals such as Audiovisiva, Netmage, Peam, Dissonanze, Struttura, Freeshout, Lpm and, internationally, for Cimatics, Optronica, Elektra, Todaysart, Art Tech Media, Strp and Sonar, among others. His critic texts have contributed to the making of catalogues of Piemonte Share Festival, Mixed Media festival, ClubToClub festival, Struttura, for the exhibit 0006\_Limiteazero at the Galleria HubLab in Milano and for the exhibit otolab\_op7 at the Galleria Traffic in Bergamo.

Marco Mancuso is presently working as curator and promoter for some Italian artists so as to emphasize and give value to their work abroad within the major festivals, events, platforms and cultural centres in Europe that deal with digital and electronic art.

Lastly, Marco Mancuso teaches Interactive Media Design, Web Communication and Audiovisual Electronic art & Culture at NABA - Nuova Accademia di Belle Arti di Milano - and IED - Istituto Europeo di Design di Milano - and has been invited as speaker in several Italian universities.

## **Claudia D'Alonzo bio**

Laureata in Storia dell'arte contemporanea presso l'Università Sapienza di Roma, con tesi dal titolo "Visioni Uditive" sull'interazione tra suono ed immagine dalla video arte al live media, si occupa da qualche anno di arte e new media, continuando ad approfondire in particolare le interazioni a/v permesse dalle tecnologie elettroniche e digitali.

Ha collaborato con la Galleria Sala1 di Roma nella realizzazione di eventi espositivi, occupandosi di attività di ufficio stampa e comunicazione.

Con il collettivo di artisti e creativi Attrattori Strani ha partecipato alla progettazione e realizzazione di eventi, installazioni e live media in diverse location di Roma (Whithe Shit, Notte Bianca04; Spiral Party, Rampa Prenestina; Drumbamatic, Linux Club).

Ha collaborato come vj con la crew Lanvideosource (LPM06, Linux Club, Roma; Festarte06-Box, Rialto Santambrogio, Roma). Insieme al gruppo Gapper Snipper ha contribuito alla realizzazione della seconda edizione di Netizens, concorso e mostra di net-art, con il contributo della E.U., ambasciata del Canada e Regione Lazio.

Lavora come responsabile per il web presso il MLAC, Museo Laboratorio di Arte Contemporanea di Roma diretto da Simonetta Lux; per il MLAC ha curato la mostra Over Whrite, personale del pittore, grafico e writer dan.rec.

Collabora con le riviste d'arte contemporanea Luxflux ed Exibart, è membro della redazione e del network internazionale di Digicult.

## **Claudia D'Alonzo bio**

A degree in History of Contemporary Art at the Università Sapienza in Roma, with a thesis - Visioni Uditive - on the interaction between sound and image, from videoart to livemedia. She has been dealing with art and new media for some years now, deepening her knowledge around electronic and digital audiovisual interaction.

She has worked with Galleria Sala1 in Roma, setting up exhibits, dealing with press and communication.

She has taken part in the project and realization of events, installations and livemedia performances in several locations in Roma (Whithe Shit, Notte Bianca04; Spiral Party, Rampa Prenestina; Drumbamatic, Linux Club) with Attrattori Strani, a collective of artists and creators. She has vj-ed with the Lanvideosource crew (LPM06, Linux Club, Roma; Festarte06-Box, Rialto Santambrogio, Roma).

Together with the Gapper Snipper group she contributed to set up the second edition of Netizens, a net-art competition and exhibit, with the contribution of the E.U., the Canadian Embassy and the Regione Lazio.

She works as responsible for the web in the MLAC, Museo Laboratorio di Arte Contemporanea in Roma, directed by Simonetta Lux. For MLAC she has curated Over Whrite, personal exhibit of painter, graphic designer and writer dan.rec.

She collaborates with art magazines Luxflux and Exibart, and is editorial staff member of Digidult.

## Digicult

DIGICULT è un progetto culturale che si occupa di cultura digitale e arti elettroniche. Il progetto DIGICULT è diretto da Marco Mancuso e si basa sulla partecipazione attiva di oltre 40 professionisti che rappresentano oggi il primo ampio Network in Italia di giornalisti, curatori, critici, artisti che lavorano nel campo della cultura elettronica e dell'arte digitale. Nonchè su una moltitudine di operazioni di aggiornamento sui processi di comunicazione e integrazione attraverso i nuovi media e su una serie di attività di networking e rete. Tradotto in lingua inglese, DIGICULT è oggi un portale web aggiornato quotidianamente con una serie di news e approfondimenti sul mondo della new media art, ma è anche editor della rivista mensile DIGIMAG che si occupa con approccio critico e giornalistico di net art, hacktivism, video art, electronica, audio video, interaction design, artificial intelligence, new media, software art, performing art.

DIGICULT produce inoltre un podcast di musica elettronica e audiovisivi DIGIPOD e un servizio internazionale di newsletter DIGINEWS.

DIGICULT è infine coinvolto in una serie di attività collaterali come media partnership e report critici/giornalistici di festival e rassegne (a livello nazionale come Audiovisiva, Netmage, Peam, Dissonanze, Struttura, Freeshout, Lpm e internazionale come Cimatics, Optronica, Elektra, Today'sart, Art Tech Media, Strp e Sonar tra gli altri), progetti curatoriali in Italia (Piemonte Share Festival, Diesel-U-Music Award, Dissonanze Festival, Mixed Media festival, Screen Music festival) e all'estero (Cimatics festival di Brussels e Strp di Eindhoven) e sta attualmente lavorando come curatore/promoter di alcuni artisti italiani all'estero, valorizzando il loro lavoro presso i principali festival, eventi, piattaforme e centri culturali in Europa che operano con il digitale e l'elettronica.

[www.digicult.it](http://www.digicult.it) ; [www.digicult.it/digimag](http://www.digicult.it/digimag) ; [www.digicult.it/podcast](http://www.digicult.it/podcast) ; [www.digicult.it/credits](http://www.digicult.it/credits)

## Digicult

DIGICULT is a cultural project that deals with digital culture and electronic arts.

It is directed by Marco Mancuso and is based on the active participation of more than 40 professionals that represent today the first wide Italian network of journalists, curators, critics and artists who work in the field of electronic culture and digital art.

DIGICULT continuously adjourns its communication processes through new media and several networking activities online.

DIGICULT is translated into English and is, presently, a daily updated portal featuring news and in-depth examinations of new-media art. It is also the editor of DIGIMAG, a monthly magazine that critically and journalistically deals with net art, hacktivism, video art, electronics, audio-video, interaction design, artificial intelligence, new media, software art, performing art. Furthermore, DIGICULT produces an electronic music podcast and an audiovisual DIGIPOD, besides DIGINEWS, an international service newsletter.

Lastly, DIGICULT carries out a number of side activities acting as media partner and/or reporting journalist from festivals and exhibitions (in national events, such as Audiovisiva, Netmage, Peam, Dissonanze, Struttura, Freeshout, Lpm and in international events, such as Cimatics, Optronica, Elektra, Todaysart, Art Tech Media, Strp e Sonar among others). It has set up curatorial projects in Italy (Piemonte Share Festival, Diesel-U-Music Award, Dissonanze Festival, Mixed Media festival, Screen Music festival) and abroad (Cimatics festival in Brussels and Strp in Eindhoven) and is presently working as curator and promoter for some Italian artists so as to emphasize and give value to their work abroad within the major festivals, events, platforms and cultural centres in Europe that deal with digital and electronic art.

[www.digicult.it](http://www.digicult.it) ; [www.digicult.it/digimag](http://www.digicult.it/digimag) ; [www.digicult.it/podcast](http://www.digicult.it/podcast) ; [www.digicult.it/credits](http://www.digicult.it/credits)



## Opere esposte

Le opere presentate nello spazio della Traffic Gallery sono tratte dai materiali audiovisivi utilizzati nelle performance live. Il dvd proiettato è la riproduzione su schermo unico di tutta la performance op7 ed ha una durata di 50,00 min. Le stampe digitali su supporto di alluminio, sono state realizzate appositamente partendo dai files sorgenti dei software utilizzati per la realizzazione della live performance.

I primi tre soggetti (tunnel 01, tunnel 08, tunnel 04) appartengono alle fasi "introdottrive" di ogni singolo tunnel e hanno un formato di 100x100 cm. Segue poi il soggetto "tunnel 06" trittico composto di tre pezzi 80x60 cm affiancati che sottolineano e ripropongono il formato proporzionale della rappresentazione live su tre schermi. L'opera completa ha un formato di 2400x600 cm. L'ultimo soggetto presentato è tratto dal "tunnel 05" in formato 150x38 cm sempre proporzionale al formato dei tre schermi affiancati. Il "Pepposcopio" è una installazione video, appositamente realizzata per la mostra, di un dispositivo video analogico, autocostruito, utilizzato durante le performance di op7. Questo strumento produce soggetti optical circolari chiamati "animelle" e che fungono da passaggio tra le fasi introdottrive e il tunnel vero e proprio.

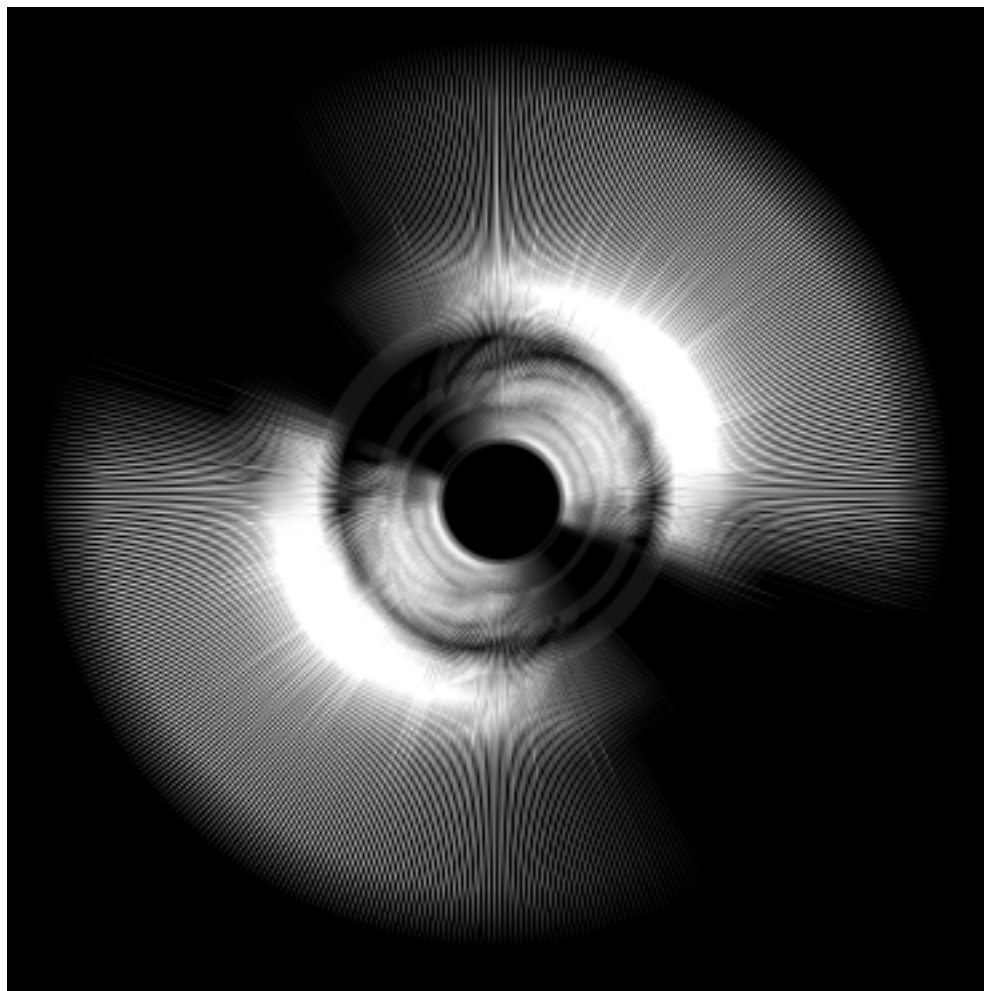
## Opere esposte (inglese)

Le opere presentate nello spazio della Traffic Gallery sono tratte dai materiali audiovisivi utilizzati nelle performance live. Il dvd proiettato è la riproduzione su schermo unico di tutta la performance op7 ed ha una durata di 50,00 min. Le stampe digitali su supporto di alluminio, sono state realizzate appositamente partendo dai files sorgenti dei software utilizzati per la realizzazione della live performance.

I primi tre soggetti (tunnel 01, tunnel 08, tunnel 04) appartengono alle fasi "introduttive" di ogni singolo tunnel e hanno un formato di 100x100 cm. Segue poi il soggetto "tunnel 06" trittico composto di tre pezzi 80x60 cm affiancati che sottolineano e ripropongono il formato proporzionale della rappresentazione live su tre schermi. L'opera completa ha un formato di 2400x600 cm. L'ultimo soggetto presentato è tratto dal "tunnel 05" in formato 150x38 cm sempre proporzionale al formato dei tre schermi affiancati. Il "Pepposcopio" è una installazione video, appositamente realizzata per la mostra, di un dispositivo video analogico, autocostruito, utilizzato durante le performance di op7. Questo strumento produce soggetti optical circolari chiamati "animelle" e che fungono da passaggio tra le fasi introduttive e il tunnel vero e proprio.

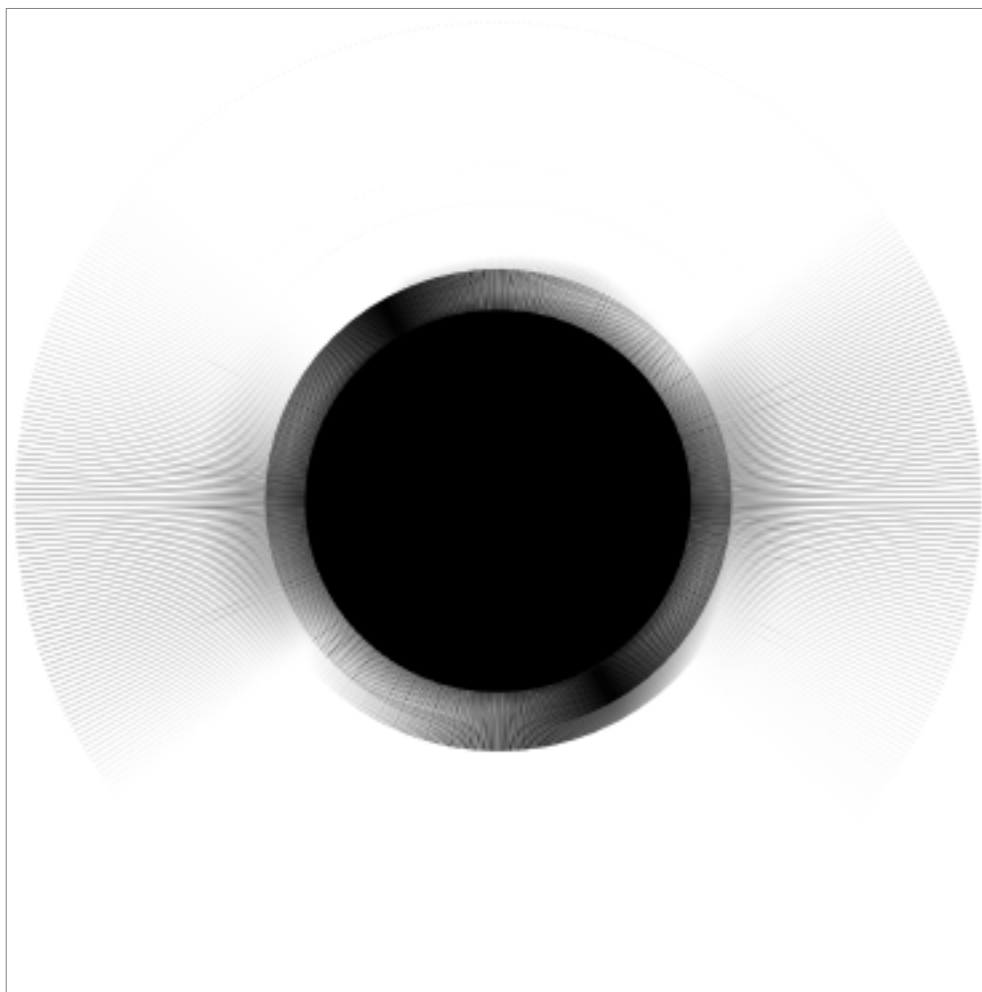
## otolab opere

T1  
Otolab  
Digital print on glossy paper  
and D-Bond  
Still from audiovisual performance op7  
100x100 cm  
2007



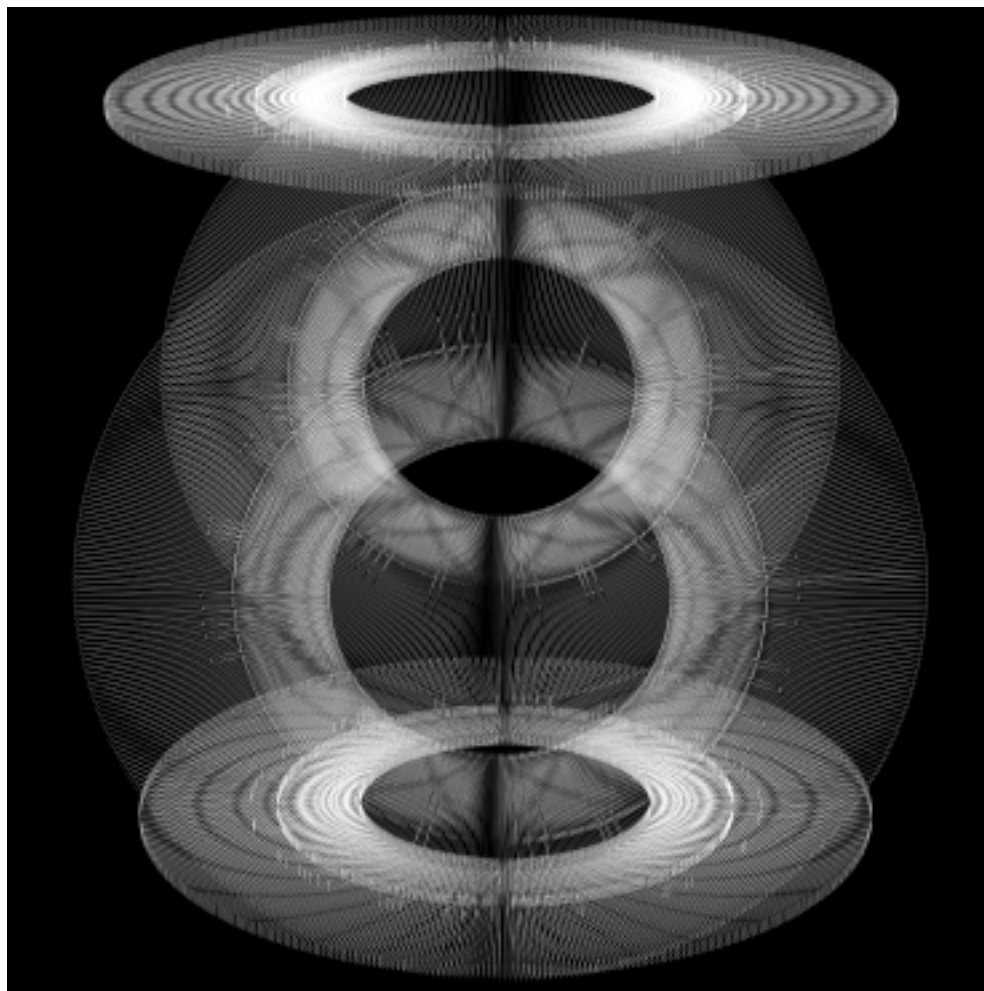
## otolab opere

T6  
Otolab  
Digital print on glossy paper  
and D-Bond  
Still from audiovisual performance op7  
100x100 cm  
2007



## otolab opere

T4  
Otolab  
Digital print on glossy paper  
and D-Bond  
Still from audiovisual performance op7  
100x100 cm  
2007

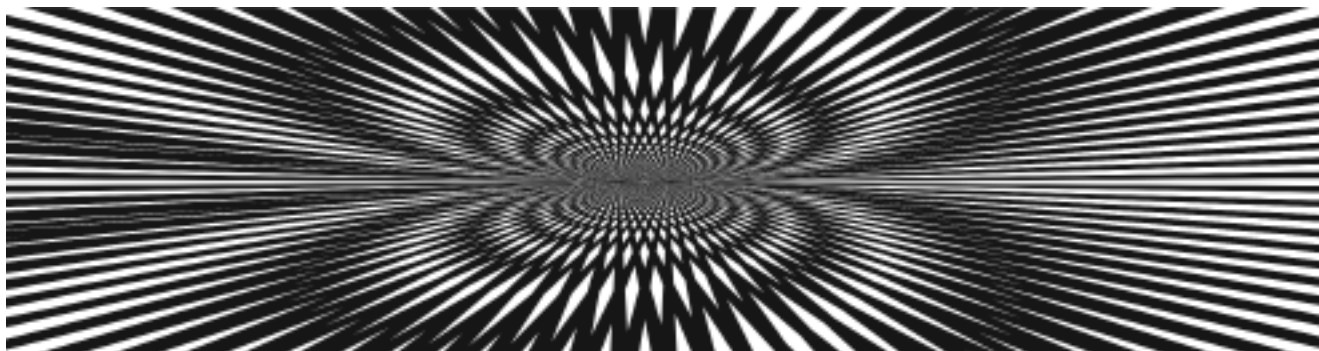


## otolab opere



T6  
Otolab  
Digital print on glossy paper  
and D-Bond  
Still from audiovisual performance op7  
240x80 cm (trittico)  
2007

## otolab opere



T5  
Otolab  
Digital print on glossy paper  
and D-Bond  
Still from audiovisual performance op7  
150x38 cm  
2007

## Credits

### Testi / Texts

Marco Mancuso - Claudia D'Alonzo - Claudia Attimonelli

### Traduzione / Translation

Marco Albert

### Grafica e Coordinamento / Graphics and Coordination

Luca Pertegato - Roberto Ratti

### Ufficio Stampa / Press Office

Claudia D'Alonzo per Digicult

### Special Thanks to

Icona Arti Grafiche Digitali

Studio Battage Comunicazione

### Stampa / Print

Icona Arti Grafiche Digitali

Ottobre 2007



**TRAFFIC GALLERY**

Via San Tomaso 92  
Bergamo, Italy  
[www.trafficgallery.org](http://www.trafficgallery.org)