

Netmage 04
Sede organizzativa/Festival Office:
Raum Via Ca' Selvatica 4/d 40123 Bologna
tel ++39.051.331099

Informazioni al pubblico/Info:
info@xing.it info@netmage.it
tel ++39.051.331099

Ufficio stampa/Press Office:
pressoff@xing.it

Sedi/Venues:
Sala Borsa, Piazza Nettuno 3
Circolo Arcigay il Cassero, via Don Minzoni 18
Raum, via Ca' Selvatica 4/d

Websites:
www.netmage.it
www.xing.it
www.cassero.it

all'interno del programma di:
VIVA BOLOGNA
EVENTI E CULTURA IN CITTA'



With the support of the Canadian Embassy

in collaborazione con:
KONINKRIJK DER NEDERLANDEN



media partners:
con il contributo di
vodafone

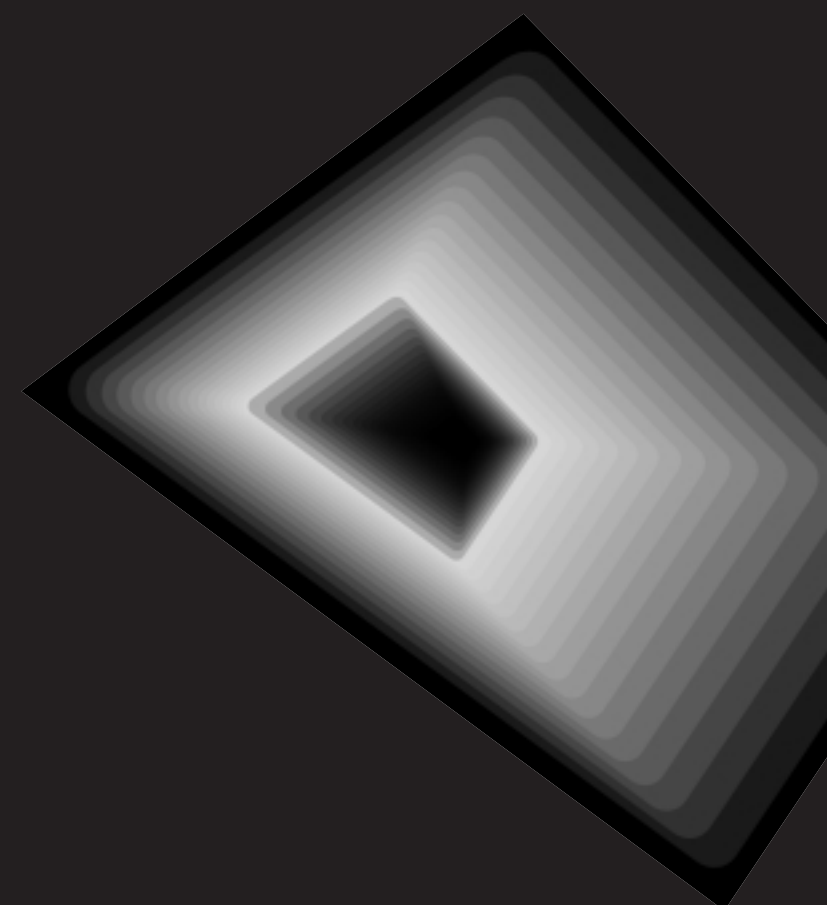
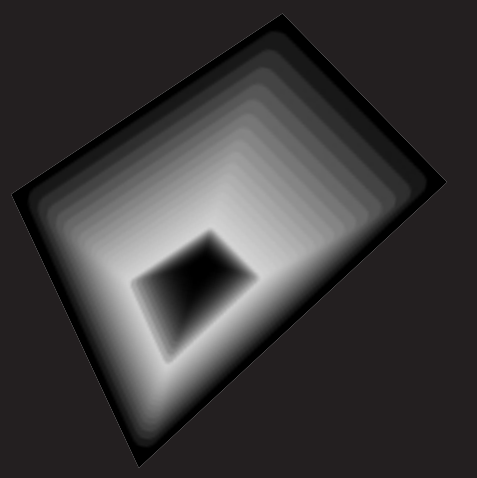
graphic design: otolab



netmage 04

creative and innovative images on arts, media, communication
international festival 4th edition
bologna 21-24 january 2004
www.netmage.it

MADE AND PLAYED ON TDK



the netmage editions:

- Yann Beauvais, Umberto Bignardi/Alvin Curran, Romeo Castellucci/Societas Raffaello Sanzio, Coldcut, Granular Synthesis, Alexander Hahn, Thomas Koener, Pan Sonic, Juergen Reble, Harry Smith, Studio Azzurro, Mika Vainio. **netmage 00**
- Irit Batsry, Massimo Carozzi, Cane Capovolto, Gino Dal Soler, Takahiko Imura, Kinkaleri, Angela Melitopoulos, Zimmerfrei. **netmage 01**
- Dat Politics, D-fuse/dj Fibla, Exceeda/dj Tom Guest, Farmers Manual, Kara Goldt/Rashim, Lieuchtmittel/Bernd Karner, Motus, Norscq, Mordka/Jake Mandell, Ogi:no Knauss, Qubo Gas, Reel Crew/dj Seam, v/dj Safy Sniper, Santi/Saule, Sun Wu-kung, Visual Kitchen Vzw/Styrofoam, Visomat inc./dj Skate. **netmage 02**
- Bhf feat. Patrick Tuttofuoco, Tim Etchells/Forced Entertainment, Christian Fennesz/Claudio Sinatti, General Magic & Pita feat. Tina Frank, Jollymusic, Kmh, Massimo/Cane Capovolto, Mikomikona, Monitor Automatique, Mordka/Jake Mandell, Ogi:no Knauss, Otolab, Qubo-gas/Scratch Pet Land, Semiconductor, Tarwater, Teatrino Clandestino, Bas van Koolwijk. **netmage 03**

programma/program			
mercoledì 21			
Cassero			
h 22.00			
Netmage 04 Opening			
[The User] (Can)			
giovedì 22			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Alex Adriaansens: V2 (NL)			
h 21.30 Sala Borsa Live Media Floor			
Mylicon/EN-Domenico Sciajno (I)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Kim Cascone (USA)			
Z_e_l_l_e (I)			
Radian (A)			
venerdì 23			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione dvd Rechenzentrum			
h 18.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto Videomoog, Otolab (I)			
h 21.30 Sala Borsa Live Media Floor			
Strohmann/Bruckmayr/Jade (A)			
Mugen (I)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Richard Chartier (USA)			
Saule (B)			
Wang inc./Saul Saguatti: "Woods Roads" (I)			
sabato 24			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto "52 Spaces" (D)			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Mou, Lips! (I)			
domenico 25			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Philippe Petit (Bip_Hop) introduce Tonne: "Soundtoys" (F/UK)			
h 21.30 Sala Borsa Live Media Floor			
Akuvido (Hanna Kuts & Viktor Dovhalyuk) (Ukraina/D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
Mou, Lips! (I)			
venerdì 26			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto "52 Spaces" (D)			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Mou, Lips! (I)			
sabato 27			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto "52 Spaces" (D)			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Mou, Lips! (I)			
domenico 28			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto "52 Spaces" (D)			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Mou, Lips! (I)			
domenico 29			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto "52 Spaces" (D)			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Mou, Lips! (I)			
domenico 30			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto "52 Spaces" (D)			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Mou, Lips! (I)			
domenico 31			
Sala Borsa			
h 17.00 Sala Borsa Workshop			
Presentazione progetto "52 Spaces" (D)			
Scanner: "52 Spaces" (D)			
h 23.00 Sala Borsa Meridiana			
Mou, Lips! (I)			

(segue)

Extra Netmage:
sabato 24
Modo Infoshop
h 22.00
Minijack
via Mascarella 24/b Bologna 051/5371012
info@modoinfoshop.com

sedi/venues:
Sala Borsa, piazza Nettuno 3
Raum, via Ca' Selvatica 4/d

musica su floppy. presentazione del progetto + live con Emmanuel Gonay e Xavier Garcia-Bardon

Cassero - Circolo Arcigay, via Don Minzoni 18

Tatiana, GG Tarantola, Bor130, Unz, Microbo, Dario Panzeri, Matteo Mariano: "Un'impurità non calcolata" (I)

Francesco del Garda (NGDM Network/ndgm.org)

Kontakt der Jünglinge (Thomas Köner/Asmus Tietchens) (D)

Little Fluffy Luke (Resident DJ Cassero)

Fanny & Alexander/A. Zaprunder Filmmakersgroup: "Villa Venus (il giardino delle delizie)" (I)

Installazione per video e ondes Martenot

Philippe Petit (Bip_Hop) introduce Tonne: "Soundtoys" (F/UK)

Akuvido (Hanna Kuts & Viktor Dovhalyuk) (Ukraina/D)

h 23.00 Sala Borsa Meridiana

Scanner: "52 Spaces" (D)

Mou, Lips! (I)

h 21.00-21.30-22.00

Fanny & Alexander/A. Zaprunder Filmmakersgroup: "Villa Venus (il giardino delle delizie)" (I)

Installazione per video e ondes Martenot

[The User] (Can)
cassero

Il progetto [The User] è nel 1998. L'architetto Thomas McIntosh ed il compositore Emmanuel Madan, hanno deciso di mantenere un ritardo di almeno quindici anni sulla storia per offrirsi una prospettiva minima di riferimento sulle nuove tecnologie. L'utilizzo del rumore di fondo, come materia prima della loro ricerca, è il frutto di un'esplorazione sull'aspetto banale della condizione umana e sul suo essere articolata in sottoprodotti dell'esistenza. [The User] passa al setaccio l'universo dei rumori del banale quotidiano per trarne grani di significato. [The User] realizza opere audio-video complesse, che esplorano le relazioni fra umanità e tecnologie attraverso le figure dell'obsolescenza e di resistenza al progresso. Fra i progetti più recenti è 'Silophone', una complessa operazione tra architettura, arte, musica e nuove tecnologie realizzata a partire da uno straordinario reperto di archeologia industriale di Montreal: il 'Silo n. 5, dal vivo da postazioni remote (telefonia e web). 'Simphonie pour imprimants matricielles', nata 'Abandon', una trasformazione in un eccezionale strumento, è stata pubblicata su cd da Asphodel. Dal progetto, che investe un'icona cruciale della storia industriale canadese, è nata 'Abandon', una composizione di [The User] in collaborazione con l'artista Stéphane Claude e pubblicata su cd da Asphodel. una archeo-tecnologia da ufficio: le stampanti ad aghi, anche in questo caso trasformate in strumenti di una strabiliante performance musicale. [The User] impone ai rumori prodotti dalle stampanti un nuovo ordine, secondo una struttura musicale dal vivo è condotto dai due artisti attraverso dodici computer in rete diretti a loro volta da un ulteriore pc/direttore d'orchestra: ne scaturisce una partitura ritmica di sonorità analogiche, prossime agli esperimenti più riusciti di techno concreta e minimale. L'esecuzione è stata pubblicata in cd da Staalplat e Asphodel nel 2002. Il live di [The User] è presentato in anteprima nazionale a Netmage 04. www.sat.qc.ca/the_user www.theuser.org www.silophone.net

[The User] (Can)
cassero

The project [The User] has been set in 1998. The architect Thomas McIntosh and the composer Emmanuel Madan, have decided to maintain a 15 year time gap from the present, in order to offer the smallest possible reference to new technology. The use of background noise, as the raw material of their research, is the result of a study on the banal aspects of the human condition and on its being articulated into under-products of existence . [The User] has been given the task of passing the universe through a sieve of banal, everyday noises in order to extract the grains of truth from them. [The User] produces complex audio-video works, which explore the relationship between humanity and technology through the figure of obsolescence and resistance to progress. One of their more recent projects is 'Silophone'. This is a complex work lying between architecture, art, music and new technology. It was produced starting from an extraordinary piece of industrial archeology in Montreal, Silo no. 5, which had been transformed into an exceptional instrument, if not other than for its dimensions and could be played on, live, from remote locations (by using the telephone and the web). Out of this project, which covers a crucial icon of Canadian industrial history, has come 'abandon', a [The User] composition in collaboration with the artist Stéphane Claude and released on CD by Asphodel. 'Simphonie pour imprimants matricielles' is the performance they are presenting at Netmage 04. This work takes its starting point from a piece of archeological office equipment, the needle printer. For this event it has been transformed into musical instruments for an astonishing performance. [The User] imposes a new order to the noises produced by the printer, according to a musical structure. The two artists' live performance is being made, using a net of 12 computers, directed in turn by a further PC, acting as the orchestra conductor. From this comes a rhythmical score of analogical sound, which comes close to the most successful experiments of concrete and minimal techno.

The performance was released on CD by Staalplat and Asphodel in 2002. The live performance of [The User] is being presented for the first time nationally at Netmage 04. www.sat.qc.ca/the_user www.theuser.org www.silophone.net

Netmage 2004 incentra il programma di workshop pomeridiani su una serie di casi produttivi che si è ritenuto interessante proporre al pubblico italiano del festival: V2 Org., Director's cut, Soundtoy. Esempi molto diversi tra loro. V2 è un'organizzazione dall'esperienza ultradecennale operativa sul piano internazionale nello sviluppo di iniziative legate alla ricerca elettronica; nel secondo caso si tratta della realizzazione di un prodotto multimediale, Director's cut, dvd nato dalle menti del Rechenzentrum; il terzo caso, infine: Soundtoy è una piattaforma produttiva e un prodotto ludico-sperimentale interattivo nato nello Studio Tonne di Londra e presentato unitamente alla esperienza della label francese Bip_HOp. Esperienze che ci permettono di osservare differenti percorsi di ricerca: premesse, origini ed esiti applicativi. In ogni caso incentrate su differenti modalità che implicano lo scambio interdisciplinare, la stretta interazione tra mondi della produzione visiva e quella sonora, sostanziati come esempi concreti di sviluppo distributivo di un 'prodotto multimediale'.

V2 (NL) sala borsa workshop
 'Institute for the Unstable Media', questo il sottotitolo utilizzato dall'organizzazione olandese, nata nella prima metà degli anni '80, in un'epoca nella quale occuparsi di estetiche del tecnologico era cosa riservata decisamente a pochi. Forse una delle definizioni più calzanti che si potessero trovare, su questo terreno: quella concezione di instabilità che definisce il proprio campo a partire non da un oggetto ma dalla configurazione di una fase, verificando una tecnologia, modi, contesti, per poi lasciarsi alle spalle.. V2 è un istituto di ricerca in cui l'organizzazione di eventi si affianca al lavoro editoriale, alla costruzione di workshop e convegni, all'elaborazione teorica. Difficile riscontrare una realtà simile sul nostro territorio; V2 ha rappresentato per anni il ponte privilegiato nella comunicazione oltre-oceanica (atlantica) di molte esperienze di ricerca non necessariamente hi-tech e americane. Caso olandese, ove l'assenza di un imperativo produttivo massificato, la presenza di un sistema istituzionale decisamente anomalo, consentono l'esistenza di un approccio estremamente aperto sulle geografie ed i livelli (brow) di stratificazione culturale. La presenza di V2 a Netmage 04 allude a sviluppi futuri potenziali. Per certo ci sintonizza su certe ricerche relative alla costruzione di ambienti percettivi e reagenti, che avrebbe senso indagare a breve, ad anni di distanza dal trionfo del pensiero processuale tutto premesse ma ad esito scarso. Presenta Alex Adriaansens, direttore generale ed artistico di V2. www.v2.nl

Netmage 2004 is centring its afternoon workshop programme on a series of productive examples, which we think will be of great interest to the Italian public . They are the V2 Org. and from the festival, Director's cut and Soundtoy. These case studies are very different from each other. The first, is about the more than 10 year experience of the Rotterdam based organization, V2, in developing initiatives linked to electronic research at the international level. The second example is about the creation of a multimedia project, Director's cut, which is a DVD born from the minds of Rechenzentrum. The third example, Soundtoy, is about a productive platform and experimental interactive game, born in London's Studio Tonne and presented together with the experiences of the French label Bip_HOp.

These examples allow us to observe different paths of research and are premised on origins and applicative outcomes. In any case they are centred on different modalities, but each implying interdisciplinary exchange, i.e. the close interaction between the worlds of visual and sound production, and have proven themselves as concrete examples of distributive 'multimedia product' development.

V2 (NL) sala borsa workshop

'Institute for the Unstable Media' is the name used by this Dutch organisation, born in the first half of the 80's, in an epoch when to be interested in the aesthetics of technology was something very much reserved for their name is perhaps one of the most fitting definitions that might be found in this terrain. It is a conception of instability that defines its own field, starting not from an object but from the configuration of a phase, which is able to decide whether or not a technology, which by itself is nothing, would be able to be hybridised through anthropological or social use and in what time scales, ways and contexts; and then to leave them behind ... V2 is therefore a research institute, where the organization of events supports the publishing work, the organisation of workshops and meetings and the theoretical formulation. This is something which would be rather difficult to find here, in our territory. V2 had represented for years the preferred means of communication across the ocean (Atlantic) for a great number of research studies, between Europe and the Americas, though not all were necessarily hi-tech. This is something very Dutch, where the absence of any large scale production imperative and the presence of a decidedly anomalous institutional system, has allowed the existence of an extremely open approach to future development and levels of cultural appreciation. The presence of V2 at Netmage 2004 alludes to future development potential. Certainly tuning in on some studies relative to the setting up of perceptive and reactive environments, that would have sense being investigated in the short term, years away from the triumph of thought. Presented by Alex Adriaansens, General and Artistic Director, v2. www.v2.nl

Rechenzentrum: Director's cut (D)
sala borsa workshop

Il dvd Director's cut, pubblicato di recente da Mille Plateaux, testimonia un caso per ora unico di integrazione suoni/immagini in movimento in un prodotto discografico: si tratta di una selezione di video che accompagnano in synch le tracce audio e che sono fruibili una dopo l'altra come a costituire un unico estesissimo film sperimentale.

Vi si alterna la tradizione del found footage, quella dell'astrattismo, fra frame dipinto a mano, immaginario cinetico retro e suggestioni liriche super8.

www.rechenzentrum.org
www.lillevan.com

Otolab: Videomoog, installazione audiovisiva interattiva (I)
sala borsa workshop

Il videomoog è un sintetizzatore analogico audio-video. Si tratta di un progetto aperto che può avere diverse configurazioni. Per Netmage hanno sviluppato un videomoog con tre console audiovisive indipendenti e sincronizzate, in continuità con il progetto "quartetto.swf" presentato nella scorsa edizione di Netmage: multi-partitura audiovisiva e interazione integrata tra evento audio ed evento video.

Il videomoog è stato progettato e autocostruito in laboratorio lavorando prevalentemente in sottrazione rispetto alle infinite possibilità di configurazione.

Ogni console genera un layer visivo e sonoro che si può fruire con modalità indipendenti o mixato con ciò che generano le altre due console.

Ogni console ha un monitor e una fonte acustica indipendente.

Il mixato d'insieme viene proiettato su un quarto monitor o schermo e l'audio diffuso nelle tre fonti sonore. Gli aspetti rilevanti del progetto sono l'integrazione audio/video in tempo reale, l'interazione tra le persone che utilizzano l'installazione, la componente ludica, umana ed esperienziale, l'autocostruzione e la scelta dell'analogico, in una visione più manuale, gestibile e diretta della tecnologia. Il flusso audiovisivo è ininterrotto dal momento di apertura dell'installazione a quello di chiusura.

I fruitori, avvicinandosi alle console di controllo, si inseriscono nel flusso e lo modificano continuamente consentendo al pubblico di essere protagonista di una vera e propria jam-session audiovisiva.

www.otolab.net

Rechenzentrum: Director's cut (D)
sala borsa workshop

The DVD Director's cut, having recently been released on Mille Plateaux, is a testimony to a for now unique example of the integration of sounds and images in movement in a discographic product. It is a video selection with synchronized audio tracks which are used one after the other, constituting a very long, unique experimental film, between abstractism, among frames painted by hand, kinetic retro imaginary and lyrically suggestive super8.

www.rechenzentrum.org
www.lillevan.com

Here the tradition of found footage alternates, between abstractism, among frames painted by hand, kinetic retro imaginary and lyrically suggestive super8.

Otolab: Videomoog, interactive audiovisual installation (I)
sala borsa workshop

For Netmage Otolab have developed a videomoog with three independent and synchronized consoles, in continuity with the "quartetto.swf" project presented at the last edition of Netmage. The videomoog has been planned and constructed working prevalently in subtraction with respect to the infinite possibilities of its configuration.

Each console generates a visual and sound layer that can be used with independent modalities or mixed with what is being generated by the other consoles.

The total mix is then projected onto a fourth monitor or screen and the audio is spread between the three sound sources.

The important aspect of this project is the audio/video integration in real time. The people using the installation, the human and experiential game component, the construction and the choice of the analogical gives a more manual vision of a manageable and directly applicable technology.

The audio-visual flow remains uninterrupted from the opening moments of the installation to its closure. The users, alternating at the control consoles, put themselves into the flow and modify it continually, allowing the public to be a player in a real and true audio-visual jam session.

www.otolab.net

Soundtoy (F/UK)
sala borsa workshop

Sviluppato da Studio Tonne e distribuito dalla etichetta francese Bip_Hop, Soundtoy è un software che consente di utilizzare una interfaccia visiva per arrangiare elementi sonori in un processo che si avvicina molto alla composizione musicale. Studio Tonne ha invitato alcuni musicisti (Hakan Lidbo, Scanner, Si-Cut-DB..) ad utilizzare il software, e da questa serie di esperimenti è nata la collezione Soundtoy: un cdrom che rappresenta uno dei migliori esempi degli ultimi anni di videogames interattivi e di progetto multimediale per piattaforma personal. La possibilità che elementi visivi corrispondano a suoni, che la loro disposizione in uno spazio consenta la predisposizione di una partitura automaticamente eseguita dal computer, la facilità e l'assoluta intuitività del processo "compositivo", hanno un certo fascino che consiste nella determinazione di un processo musicale e compositivo, aperto e costantemente cangiante. Si tratta in effetti di una delle forme di attualizzazione elettronica e digitale: l'idea di un processo in perenne mutazione, mai concluso, e dominato dal concetto di 'versione' piuttosto che da quello di 'opera'. Un'idea che ha alle sue spalle una lunga elaborazione novecentesca, a partire dal grande progetto modernista del serialismo, e decisamente interna al paradigma elettroacustico; approda negli ultimi anni, inscrivendosi in quella sottile frontiera che separa lo strumento (il software) dall'atto del suo utilizzo (il suonare) come momenti ormai facenti parte di un unico indistinguibile. La sua attualizzazione in forma di gioco, tema che attraversa in vari modi il programma di Netmage 04, non dovrà fare storcere il naso pensando che originariamente il terreno ludico era il medesimo di molte pratiche culturali e culturali; molte lingue, non quella italiana, ne tengono traccia (to play) e la tavola di gioco non è molto distante dai 'table' di elaborazione elettronica con i suoi sistemi di regole, e variabili e di non insensata limitazione dei range di scelta.

La piccola label di Marsiglia si è costruita in questi anni una discreta reputazione nel mondo della musica elettronica contemporanea; a partire da un contesto geografico per certo non facile, quello francese, molto legato a un insieme di referenze ingombrantissime: i tre 'Pierre', come suggerisce ironicamente un commentatore, Schaeffer, Henry e Boulez, che costituiscono uno steccato molto preciso nell'evolversi delle frontiere dello sperimentalismo musicale francese. Altre strade, sta provando Bip_Hop, slegandosi spericolatamente da quel tracciato, con un trans-culturalismo poco restio alle restrizioni di confine e di genere. Beats ondivaghi, no-fi ed una grande passione per sonorità bizzarre, caratterizzano il gusto di catalogo della Bip_Hop, presentato in una conduzione quasi radiofonica da Philippe Petit; presenza necessaria, vista l'alta densità di autori presenti nel programma del festival che, in qualche modo, con la Bip_Hop hanno avuto a che fare: Tonne, Scanner, Wang inc. e Philippe Petit stesso.

Has been developed by Studio Tonne and distributed by the French label Bip_Hop. Soundtoy is a software package that allows the use of a visual interface to arrange sound elements in a way which comes very close to composing music. Studio Tonne invited some musicians (Hakan Lidbo, Scanner, Si-Cut-DB..) to use their software and the Soundtoy collection CD is the result of this series of experiments. The CD represents one of the best examples in recent years of interactive soundgames, multimedia projects for personal platforms. It certainly makes up part of a conspicuous, though not extensive series of experiments in constructing hybrids which stand between the game interface (the videogame), the software, and the multimedia work. The possibility that the visual elements will correspond to sounds and that their placement in space will allow the computer to automatically arrange a musical score, has in effect a certain charm that consists in the definition of a musical process that is compositional, participative, open and constantly changing, given the ease and absolute intuitiveness of the 'compositional' process. Effectively it is a form of 'realization', maybe the most understandable even for those from outside the field. It is a leading factor in sound and visual production born out of the electronic and digital revolution. The idea of a process as a never ending, perennial mutation, that is dominated by the great modernist project that was serialism, which is dominated from the last few years, inscribing itself in that thin divide that separates the instrument (the software) from the act of using it (the playing) as moments by now making up part of an indistinguishable whole.

An idea which has a long 20th century development history behind it, starting from the act of using it (the playing) as moments by now making up part of an indistinguishable whole. It's appearance in the form of a game is a theme that criss- crosses Netmage 2004's programme in various ways. It shouldn't make us turn up our noses to think that originally the terrain of games was the very same for many religious and cultural practices. There are traces of this in many languages (to play), though not in Italian, and the gaming table isn't very far from the electronic data processing divide that separates the instrument (the software) from the act of using it (the playing) as moments by now making up part of an indistinguishable whole. Introduce Philippe Petit (Bip_Hop); presenta Tonne (Studio Tonne).
www.studiotonne.com

Fanny & Alexander/A. Zapruder Filmmakersgroup (I)
 Villa Venus (il giardino delle delizie)
 da Ada, cronaca familiare
 installazione per video e ondes Martenot

regia Luigi de Angelis, drammaturgia Chiara Lagani, con Chiara Lagani (nel ruolo di Ada e delle prostitute Adora, Ardesia, Ardelia, Adada, Adiana) Luigi de Angelis (nel ruolo di Van), voci Marco Cavalcoli (Van), Chiara Lagani (Ada), ondes Martenot Bruno Perrault, musiche Jacques Charpentier - Suite karnatique, fotografia Ronaldo Moretti e David Zamagni, riprese e montaggio David Zamagni e Nadia Ranocchi, effetti visuali p-bart.com, realizzazione scenotecnica Marco e Marcello Molduzzi.

'Villa Venus (il giardino delle delizie)', tappa del progetto 'Ada, cronaca familiare', è un'installazione visiva con un intervento musicale dal vivo, quello evocativo e intensamente allusivo dell'ondes Martenot. Il tema della gelosia e del tradimento, come ossessiva e impossibile ricomposizione dell'immagine amata, è sviluppato da una posizione privilegiata di limite estremo: la vecchiezza, la beata decrepitudine dei due protagonisti. La ricerca dell'immagine decrepita, condotta con mezzi digitali, assume i tratti della mistificazione nella sua resa iconica, e al contempo iperrealistica, dei due volti degli amanti. La vecchiezza emblematica è il presupposto e il contraltare delle immagini del bordello, anch'esse immagini-trucco, in cui, a partire dall'uso mimetico di alcuni filmini pornografici degli anni '70, lo spettatore potrà iniziare il suo cammino da detective, in cui le tracce sono solo le sembianze, e il finale estremo condurrà proprio e ancora al principio della storia.

Fanny & Alexander nasce a Ravenna nel 1992, fondato da Luigi de Angelis e Chiara Lagani. In più di dieci anni di lavoro la compagnia, composta quasi interamente di persone al di sotto dei trent'anni, produce più di una ventina di eventi, tra spettacoli teatrali e produzioni video e cinematografiche, eventi installativi, azioni performative, mostre fotografiche, convegni e seminari di studi, oltre ad organizzare direttamente festival e rassegne. Dai primi spettacoli ai progetti attualmente in corso, ispirato alle figure infantili descritte da Lewis Carroll (Alice) e Nabokov (Lolita, Ada), Fanny & Alexander ha cercato di trasfigurare la pagina letteraria in 'ultramondo teatrale'. Il teatro per Fanny & Alexander è un campo dove si incontrano linguaggi e tecniche diverse, dal lavoro fisico e vocale a quello elettronico, dal video alla musica. Un teatro della finzione assoluta, fatto di visioni e di un linguaggio dalle forzature linche.

Zapruder (filmmakergroup romagnolo il cui nome è un omaggio al cine-amatore che riprese l'assassinio di Kennedy) nasce nel 2001 ed è formato da David Zamagni, Nadia Ranocchi e Ronaldo Moretti. Punto di partenza del loro lavoro di immagine è il concetto di "malattia del domicilio" nell'analisi degli interni e dello stare in uno spazio. Dalla collaborazione tra Zapruder e il gruppo teatrale Fanny & Alexander nel 2003 prende il via il progetto nabokoviano 'Ada' suddiviso in 6 tappe teatrali con immagini video (quando presenti) a cura di Zapruder. Premio Werkleitz all'Internationale Kurzfilmtage di Oberhausen 2002.

Fanny & Alexander and the A. Zapruder Film makers group's (I)
 Villa Venus (the garden of earthly delights)
 from 'Ada, a family chronicle'
 an installation for video and ondes Martenot

Directed by Luigi de Angelis and written by Chiara Lagani, with Chiara Lagani (in the role of Van); Adora, Ardesia, Ardelia, Adada, Adiana), Luigi de Angelis (in the role of Van); voices, Marco Cavalcoli (Van) and Chiara Lagani (Ada); ondes Martenot; music: suite karnatique by Jacques Charpentier; photography by Ronaldo Moretti and DavidZamagni, filming and editing by David Zamagni and Nadia Ranocchi, visual effects by p-bart.com and staging by Marco and Marcello Molduzzi.

'Villa Venus, the garden of earthly delights' a part of the 'Ada, a family chronicle' project, is a visual installation with a live musical performance, using the evocative and deeply allusive sound of the ondes Martenot. The theme of jealousy and betrayal, as an obsessive and impossible recollection of the lover's image, is developed in an extreme context, i.e. old age and the physical decline of the two main characters. The study for the ageing of their likenesses, using digital technology, takes on deceptive aspects in its iconic and at the same time hyper-realistic, rendering of the lovers' faces. Their symbolic old age is re-assembled in the counterpoint of the images of the brothel. They too, are doctored images, in which the spectator can begin following a trail of clues, starting from the use of pornographic home movies from the 70's as camouflage. These are only appearances and at the very end of their trail, only lead back once more to the beginning of the story.

Fanny & Alexander nasce a Ravenna nel 1992. In over ten years of activity, the company, consisting almost entirely of people under thirty, has produced more than twenty artistic events (theatre shows, film and video productions, installations, performances, photography exhibitions, lectures and seminars) and has also organized festivals and revues. From the early shows to its current projects, which have been inspired by the childhood figures described by Lewis Carroll (Alice in Wonderland) and Nabokov (Lolita, Ada), Fanny & Alexander have tried to transfigure the literary page into a 'theatrical ultra-world'. For Fanny & Alexander the theatre is a field where different languages and techniques meet, from body and vocal work to the electronic and from video to music. It is a theatre of absolute make believe, made up of dreams and a language with lyrical strains.

Zapruder (a group of film makers from Romagna, whose name pays tribute to Abraham Zapruder, the amateur film maker who filmed Kennedy's assassination) was born in 2002 and is made up of David Zamagni, Nadia Ranocchi and Ronaldo Moretti. Point of departure for the concept of 'sickness of the home' in its analysis of interiors and of living in a space. From the collaboration between Zapruder and the Fanny & Alexander theatre group, has come their 2003 project on Nabokov's 'Ada', subdivided into six theatrical pieces with video images (when used), produced by Zapruder. This project received the Werkleitz Prize at the Internationale Kurzfilmtage in Oberhausen in 2002.

www.fannyalexander.org

live media floor

Mylicon/EN/Domenico Sciajno (I)
sala borsa live media floor

Anteprima assoluta di un nuovo progetto nato dall'incontro tra Domenico Sciajno e Mylicon/EN. Domenico Sciajno esplora da anni le possibilità date dall'uso del computer e dell'elettronica sia nello specifico ambito musicale sia in quello visivo-performativo. Partecipa regolarmente come esecutore o compositore a diverse manifestazioni europee. Mylicon/EN è un duo che sperimenta forme alternative di manipolazione audio/video recuperando, all'interno della dimensione del live, performatività fisica e concretezza, utilizzando sorgenti analogiche e meccaniche campionamenti di suoni prodotti da oggetti, strumenti acustici ed elettronici. L'idea base del progetto è integrare due linee di ricerca e due percorsi fin qui differenti. Visivamente, il recupero di sorgenti analogiche e le peculiarità esecutive del duo Mylicon/EN, si confrontano con le possibilità dell'elaborazione digitale. Grazie alla apparente complessità di una proiezione multipla le immagini si dilatano, si contraggono o si frammentano in un gioco di relazioni e rimandi tra due diversi schermi e due diverse concezioni che creano a loro volta una relazione simbiotica con il suono prodotto e la sua spazializzazione.

Skoltz_Kolgen (Can)
sala borsa live media floor

Skoltz_Kolgen (Montreal) è una cellula multimediale costituita da Dominique [T] Skoltz ed Herman W. Kolgen. I due creano, usando piattaforme digitali e seguendo un processo empirico, un dialogo dinamico di fusione tra i media utilizzati - audio e video -. 'Iniezioni' di bit-informazioni-audio all'interno delle immagini e viceversa, influssi ottici all'interno del suono: una miscela che amano definire 'pigmenti acustici'. Il loro lavoro include realizzazioni di oggetti pittorici, acustici e cinetici, installazioni e live. Recentemente hanno presentato al Festival du Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias di Montréal il film-poema 'Silent room'. Attualmente stanno lavorando in Messico ad una serie di installazioni e alla realizzazione di un nuovo album per l'etichetta Mutek Rec. Nella prossima primavera presenteranno, all'Elektra_Usine C di Montréal, la nuova performance in 5.1 intitolata 'Epiderm'.
www.skoltzkolgen.com

www.headroom.ws
www.myliconen.it
www.ixem.it

live media floor

Mylicon/EN/Domenico Sciajno (I)
sala borsa live media floor

Première performance of a new project born from the meeting between Domenico Sciajno and Mylicon/EN. For years Domenico Sciajno has been exploring the possibilities deriving from the use of computers and electronics in musical and visual live performance. He regularly participates as musician, performer and composer at several European gatherings from objects, acoustic and electronic instruments, putting back physical production of images. The sound side is a continuously evolving flow, where samples of sounds, produced from artistic research and two paths which up till now have been very different. Mylicon/EN is a duo experimenting with alternative forms of audio/video manipulation, following one after the other 'performability' and concreteness into the live dimension by using analogical and mechanical sources in the production of images. Thanks to the apparent complexity of a projection of multiple images, the images are enlarged, contracted or broken up in a game of relationships between two different screens and two different conceptions which, in turn, create a symbiotic relationship between the produced sound and its spatial placement.
www.myliconen.it
www.ixem.it

Skoltz_Kolgen (Can)
sala borsa live media floor

Skoltz_Kolgen and Herman W. Kolgen. By using digital platforms and taking an empirical approach, they create a dynamic dialogue of fusion between the peculiarities of the audio and video media being used. They do this by "injecting" audio bit-information into the images and vice versa, by putting optical infuxes inside the sounds. They love to define their sum work to date consists of pictorial, acoustic and kinetic objects, installations and live performances. Recently, they have presented a film-poem entitled 'Silent Room' at the Festival du Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias of Montréal. Currently, they are working in Mexico on a series of installations, while at the same time putting together a new album for the Mutek Rek label. Next spring, they are presenting their new performance in 5.1 entitled 'Epiderm', at Elektra_Usine C in Montréal.
www.skoltzkolgen.com

live media floor

Strohmann/Bruckmayr/Jade (A)
sala borsa live media floor

Trio austriaco composto dal vocalist, attore e performer sperimentale Didi Bruckmayr, dal compositore e sound designer Michael Strohmann e dalla video artista Michaela Schwentner (che per i live set usa lo pseudonimo di Jade). Per Netmage 04 realizzeranno un nuovo progetto interattivo che miscela composizioni audio digitali, voce (Bruckmayr) e campioni video. Bruckmayr e Strohmann fanno parte del gruppo Fuckhead che realizza performance di forte impatto sonoro. Schwentner lavora con musicisti in solo e con il gruppo Fuckhead come Radian, General Magic, Fennesz e Pure; lavora inoltre con l'etichetta Mosz (insieme a Stefan Nemeth del Radian, presenti in Netmage 04 in qualità di ospiti). Ha già avuto modo di presentare il suo lavoro in uno dei workshop di Netmage 03.

Mugen (I)
sala borsa live media floor

Il progetto Mugen nasce nella seconda metà degli anni '90 a partire dalla ricerca sull'utilizzo di piattaforme digitali e analogiche nei rapporti tra sampling audio e tecniche di visual design. Il lavoro sulla materia sonora affronta la dimensione fenomenica e fisica del suono, tra microsonorità e glitch. Ne nasce un tipo di live set dal carattere meditativo, una contemplazione dei fenomeni sonori disegnati con precisione, una raffinazione attenta delle frequenze utilizzate, una loro trascrizione visiva tonale espressa da partiture geometriche - cromatiche minimali - che evidenziano le influenze degli studi sulla cultura estetica visiva giapponese, che impegnano da anni Alessandro Canova, fondatore del progetto.

www.pachinkostudio.com
www.canova.tk

live media floor

Strohmann/Bruckmayr/Jade (A)
sala borsa live media floor

This Austrian trio comprises experimental vocalist, actor and performer Didi Bruckmayr, composer and sound designer Michael Strohmann and video artist Michaela Schwentner [who uses the stage name Jade for her live performances]. For Netmage04 they have put together a new interactive project, which mixes digital, audio compositions with, Bruckmayr's voice and video samples. Bruckmayr and Strohmann also make up part of the group Fuckhead, who create performances with a strong sound impact. On top of this, Bruckmayr has his solo projects as well as working with the pop group Wipeout. Schwentner has worked with musicians and bands like Radian, General Magic, Fennesz and Pure. She is also working with the Mosz label (together with Stefan Nemeth from 'Radian' who are also guests at Netmage04).She previously presented her work in a workshop at Netmage 03.

Mugen (I)
sala borsa live media floor

The Mugen project was born during the second half of the 90's, starting from a study of the use of digital and analogical platforms in relation to audio sampling and visual design techniques. Their work on a sound subject tackles the phenomenological and physical dimension of the sound, which lies between micro-sound and glitch. This gives rise to the meditative character of their live set, i.e. a contemplation of sound phenomena designed with precision and the careful refinement of the frequencies they use. Their visual, tonal transcription is expressed by minimally chromatic divisions which highlight the influence of the aesthetics of Japanese visual culture, which Alessandro Canova, the founder of the project, has been studying and employing for years.

www.pachinkostudio.com
www.canova.tk

live media floor

Akuvido (Ukraina/D)
sala borsa live media floor

Gli Akuvido sono Hanna Kuts e Viktor Dovhalyuk.
Entrambi hanno studiato all'accademia di Belle Arti di Lehmborg in Ukraina e attualmente vivono a Berlino.
Gli Akuvido esplorano da diversi punti di vista il campo interdisciplinare delle combinazioni possibili tra suono, video, foto e animazione computerizzata all'interno di progetti interattivi basati sulla creazione di nuovi software. Ogni progetto rappresenta un gioco che sintetizza le differenti interpretazioni ed espressioni delle nuove armonie del presente, trasposte con disinvoltura da ambiti molto differenti tra loro: dal minimalismo astratto all'universo dei videogames.
Akuvido ha partecipato recentemente a numerosi festival e mostre internazionali come: Transmediale di Berlino, Vjlette Numerique Festival di Parigi, New Forms Festival di Vancouver ed altri.
www.akuvido.de

Otolab (I)
sala borsa live media floor

Otolab nasce nel 2001 a Milano da un gruppo di affinita' 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, della libera circolazione dei saperi e della sperimentazione tesa anche all'utilizzo alternativo delle macchine.
Otolab realizza i propri liveset progettando i suoni e le immagini, le luci e le ombre che guidano i nostri compagni di viaggio in un percorso esperienziale nella ricerca di strumenti per esplorazioni interiori.
Il gruppo di lavoro si compone di progetti individuali e collettivi che vedono l'utilizzo di 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 tre anni di lavoro, Otolab è stato ospitato in festival e manifestazioni come l'Italian Live Media Contest a Milano, Netmage 03 di Bologna, VideA di Barcellona, Peam 2003 di Pescara, Biennale di Praga, Marni Theater di Roma, Cartoombria 2003 di Perugia, ContactEurope e NoVapour al Leocavallo di Milano, Dissonanze Lab di Bologna, Videominuto di Prato, ContactEurope e NoVapour al Leocavallo di Milano, l'Xm24 di Bologna, Cartoombria 2003 di Perugia, Moov03 di New York e Politecnico di Milano.
Otolab ha collaborato a iniziative e presentato performances in locali e centri sociali italiani come il TPO e come le due edizioni di V_ , festival autogestito di arte audiovisiva realizzato in collaborazione con il Bulk e il gruppo Box di Milano.
Otolab è oggi un'associazione culturale che vive grazie all'autoproduzione di liveset, installazioni, produzioni audio e audiovisive.
www.otolab.net

live media floor

Akuvido (Ukraina/D)
sala borsa live media floor

Akuvido are Hanna Kuts (1971) and Viktor Dovhalyuk (1967). Both studied at the Academy of Fine Arts in Lehmborg, Ukraine and are currently living in Berlin.
They are at present exploring their interdisciplinary field from several, different view points, in order to combine sound, video, photo and computer animation into software based interactive projects. Each project represents a game, which synthesizes a different interpretation and expression of their new harmony of the present. They then transpose this with ease from one very different environment to another, i.e. from abstract minimalism to the world of video games.
Akuvido has exhibited at numerous international festivals and exhibitions, e.g.: Transmediale, Berlin; Vjlette Numerique Festival, Paris; New Forms Festival, Vancouver among others.
www.akuvido.de

Otolab (I)
sala borsa live media floor

Otolab were born in 2001 in Milan out of a group of like minded people that saw musicians, DJs, VJs, video artists, video makers, web designers, and graphic artists join together to forge a common path in the area of electronic music and audio-visual research.
Otolab's projects have been developed through workshops, seminars and live performances, according to the principles of mutual comparison and support, the free circulation of know-how and experimentation, extended also towards the instruments of interior exploration.
Otolab produce their own live performances, by planning the sounds, images, lighting and shadows that guide our travelling companions on an experiential path in the study of the instruments of interior exploration.
The work group which makes up the individual and collective projects, involving the use of languages, which range from experimental electronic music to techno and from dub to live-media and interactive installations.
In these three years of work, Otolab have been guests at festivals and shows like the Italian Live Media Contest in Milan, Bologna's Netmage03, Barcelona's VideA, Pescara's Peam 2003, Prague's Biennale, Marni Theater in Brussels, Prato's Videominuto, ContactEurope and NoVapour at Leocavallo in Milan, Roma's Dissonanze Lab, Perugia's Cartoombria 2003, New York's Moov03 and Milan's Politecnico.
In addition they have collaborated in live performances, seminars and installations, managed, independent social centres like Bologna's TPO and Xm24, the Bulk, Leoncavallo and Pergola in Milan. In some cases they themselves have been promoters of initiatives and performed in venues and Italian self-managed, independent social centres like Bologna's TPO and Xm24, the Bulk, V_ , festival of audio-visual art produced in collaboration with the Otolab today is a cultural association that survives thanks to its own production of live performances, installations, audio productions and audio-visuals.
www.otolab.net

Partendo dall'esperienza della musica concreta, [z_e_l_l_e](#) si collega alla lezione storica di Pierre Schaeffer: rarefatte stilizzazioni di quella identica 'narrazione della memoria', con le più recenti evoluzioni della musica post-digitale (glitch, click'n'cuts, microsound etc.). Il duo è composto da Maurizio Martusciello e Nicola Catalano ed ha finora realizzato due album, 'nth' (Line, 2001) e 'rjct:nw' (CubicFabric, 2003). Un mondo di impalpabili astrazioni puntillistiche in ottica digital-zen, un mondo - per parafasare Beckett - di "contorni che respirano, che ansimano... equilibri... stasi brulicante... un mondo senza peso, senza forza, senza ombra". Onkyo all'ennesima potenza.

La formazione austriaca è composta da Martin Brandlmayr al laptop e alle percussioni, Stefan Németh al sintetizzatore e al laptop e John Norman al basso. La loro musica è una sorta di b-side sotterranea ma geologicamente ancestrale. Fondata su ritmiche scomposte, scure e sensibili a parametri di temperature e di luci, più che di suoni, la musica di Radian evoca paesaggi solo apparentemente disabitati, in cui ogni singolo suono, spesso un campione, sembra essere iperlavorato e accuratamente ponderato prima di essere abbandonato alla diffusione nell'ambiente. Le ritmiche distorte, i suoni di chitarre, i feedback e le alterazioni in sospensione fra elettronica ed elettroacustica, danno forma ad un bizzarro folk da periferia metropolitana. Radian scolpisce meticolosamente una materia sonora ricchissima di rumori che generano atmosfere psicologicamente tortuose ed instabili. Il più recente lavoro di Radian 'rec.extern', ed il prossimo, attualmente in lavorazione, sono prodotti dal musicista di Chicago John Mc Entire. Radian ha inciso per Thrilljockey, Mego/Rhiz, and the next, currently in the live presented at Netmage 04 è in prima nazionale.

Starting from their experience of concrete music, [z_e_l_l_e](#) link themselves to Pierre Schaeffer's historic lesson, i.e. a rarefied stylisation, identical to his 'narration of the memory', with the most recent evolution in post-digital music (glitch, click'n'cuts, microsound etc.). The duo is comprised of Maurizio Martusciello and Nicola Catalano and has up until now produced two albums, 'nth' (Line, 2001) and 'rjct:nw' (CubicFabric, 2003). A world of impalpable abstraction, pointillistic prospective, digital-zen, a world - to paraphrase Beckett - "of vibrating outlines... equilibria... which divides and recombines as we watch ... of colours that breathe and pant... a teeming steady state... a weightless world, without strength and without shadow". Onkyo to the 'nth degree'. [z_e_l_l_e](#), Maurizio Martusciello and Nicola Catalano's Italian micro-sound designing unit is by now well known, following on from their debut album 'nth' on LINE (Brooklyn, US). Maurizio is also known as an improvisational and experimental drummer/sound composer with his energetic work and solo pieces from Metamkine. Nicola works as a radical journalist and radio programmer, introducing strange and unusual world music.

Two years on from 'nth' (LINE), [z_e_l_l_e](#) has finally come out with their second release. [www.cubicmusic.com/fabric/index.html](#)

This Austrian formation is comprised of Martin Brandlmayr on laptop and percussion, Stefan Németh on synthesiser and laptop and John Norman on bass. Founded on broken rhythms, dark and sensitive to the parameters of light and temperature, more than sounds, Radian's music evokes landscapes which are only apparently uninhabited, in which each single sound, often a sample, seems hyperworked and accurately thought out before being abandoned to its diffusion in the environment. Its distorted rhythms, the guitar sounds, feedback and distortion noises that generate tortuous and electro-acoustic, give form to a bizarre folk music from the metropolitan outskirts. Radian meticulously unshapable psychological atmospheres. Radian's most recent work 'rec.extern', and the next, currently in production, are produced by the Chicago musician John McEntire. Radian have cut for Thrilljockey, Mego/Rhiz, Rhiz, charhizma, and the next, currently in production, are produced by the Chicago musician John McEntire. Their live show to be presented at Netmage 04 will be their first time in Italy. [www.radian.at](#)

Richard Chartier (USA)
sala borsa meridiana

Pensare al materiale sonoro come ad una materia plasmabile, in uno spazio tridimensionale che comprende tra le sue variabili gli elementi di materialità costituiti dalla spazio di ascolto: le mura, l'impianto, il pubblico. Un vero plus, rispetto alla tridimensionalità virtuale come definita nello spazio digitale strettamente inteso. E' questo il tipo di approccio utilizzato da Richard Chartier, esemplare per un certo tipo di ricerca che al sonoro approda a partire da componenti per certi versi concrete, pur nella estrema mediazione degli apparati utilizzati.

Un suono trattato con una integralità scultorea, come se si trattasse di una installazione, ricontestualizzando nella specificità del luogo (site-specific) e operando sul controllo dei parametri ambientali. L'ascoltatore/osservatore si impegna della fisicità del suono e della percezione messa in relazione alla propria posizione nello spazio. Installazione che è pensata per re-indirizzare la concentrazione e portare l'attenzione su aspetti molto precisi dell'esperienza sonora.

Di fatto si tratta di una composizione eseguita dal vivo, un processo mai del tutto concluso -Chartier parla di processo compositivo asintotico- che si sviluppa nel corso degli anni di adattamento in adattamento. A partire dagli anni novanta, quando il percorso di ricerca di Chartier partiva da una estetica dell'inudibile, sul carattere di quasi-silenzo del suono ottenuto nel suo stato di energia, fenomeno fisico, spesso messo in opera a volumi bassissimi, in cuffia piuttosto che riprodotto su impianti audio; per arrivare, oggi, ad una definizione più articolata, potremmo quasi definirlo sintonica, della interdipendenza tra suono, silenzio e processo di ascolto.

Richard Chartier musicista e designer minimale di Baltimora (USA) ha all'attivo una serie di acclamate produzioni uscite per la Trente Oiseaux (D), LINE (USA), Meme (J), Falit (Irlanda), una serie di collaborazioni con Nosei Sakata (*0), Taylor Deupree, Kim Cascone e numerose presenze su compilation internazionali. Nel 2001 vince la prestigiosa menzione del Prix Ars Electronica di Linz nella sezione di musica digitale. Nel 2002 è presente alla biennale del Whitney, che gli produce per l'occasione il cd 'Series'.

A Netmage 04, è con il suo primo live in Italia.
www.3particles.com

Richard Chartier (USA)
sala borsa meridiana

Think of all sound material as mouldable, in a three dimensional space which includes among its variables the material elements constituting the listening space, i.e.: the walls, sound system, and the public. A real plus, with respect to virtual three dimensionality as defined by a strict interpretation of digital space. This is the type of approach used by Richard Chartier, a model for a certain type of research where the sound is created, starting from components which are in some ways concrete, though in extreme mediation with the equipment used.

A sound treated with a sculptured integrity, as if it were an installation, being re-contextualized in the specificity of the site (site-specific) and operating under the control of environmental parameters. A listener/observer is soaked by the physicality of the sound and his/her perception, put in relation to his/her own position in space. These installations which have been planned in order to focus the concentration and bring the mind to bear on very precise aspects of the sound experience.

This composition is to be preformed live, a process that's never completely concluded -Chartier speaks of an asymptotic process of composition - that develops over the course of years from adaptation to adaptation. Starting from the 90's, when Chartier's research path would start from an aesthetic of the audible, on the near silent character of sound obtained in its pure state of energy. This is a physical phenomenon, often put in pieces at very low volumes, in head phones rather than being played through audio systems. It has arrived today at a more articulated definition, which we could almost define as symphonic, on the interdependence of sound, silence and the listening process.

Chartier, born in 1971, is a musician, minimal sound/installation artist and designer (Germany), LINE (USA), and Falit (Ireland), as well collaborative works with Nosei Sakata (*0), Taylor Deupree, and Kim Cascone on 12k (USA) and has appeared on numerous international compilations. In 2001 he was awarded an honourable mention in the Digital Music category of the Prix Ars Electronica, Linz (Austria). In 2002 Chartier's CD 'Series', was featured in the Whitney Biennial exhibit at the Whitney Museum of American Art (New York).
Netmage 04 will be his first live performance in Italy.
www.3particles.com

Saule (B)
sala borsa meridiana

Saule è il belga Xavier Garcia Bardon. La sua ricerca musicale si iscrive nelle vie più colte del turntablism, del lavoro sui loop e delle sovrapposizioni di sonorità a partire da più piatti suonati contemporaneamente. Le sue sono sonorità in cui i rumori, le imperfezioni, i salti e le graffiature di vecchi lp recuperati nei mercatini, costruiscono la trama di un paesaggio ritmico affascinante, in costante evoluzione, improbabilmente melodico, senz'altro ipnotico. Philip Jeck, Jan Jelinek, Odd Nosdam soprattutto, sono le immediate referenze che si potrebbero citare, anche se i lunghi excursus ritmici di Saule non hanno equivalenti nello scenario musicale contemporaneo per magia e magnetismo diffuso.

Saule si è esibito nell'edizione 02 di Netmage in coppia con il cineasta sperimentale Mirco Santi, con cui spesso collabora. Nel 2003 è uscito il cd 'Sentimental Journey' per Sub Rosa. Il live presentato a Netmage 04 è in prima nazionale.

www.subrosa.net

Saule (B)
sala borsa meridiana

Saule is the Belgian Xavier Garcia Bardon. His musical research has inscribed the most cultivated paths of turntablism, as has his continuous work on loop and his overlaying of sound, starting from a large number of discs being played simultaneously. His sound in which noises, imperfections, jumps and the scratches of old LPs, found in second hand markets, builds the theme of a fascinating rhythmic landscape, in constant evolution, improbably melodic, always hypnotic.

Philip Jeck, Jan Jelinek and above all Odd Nosdam, are the immediate references that could be cited, even if Saule's long rhythmic excursions don't have any musical equivalents in the current scene, for magic and diffused magnetism.

Saule exhibited at Netmage 02 together with the experimental film maker Mirco Santi, who he freely collaborates with. The live show to be presented at Netmage 04 is an italian première.

In 2003 his CD 'Sentimental Journey' came out on Sub Rosa. www.subrosa.net

Wang inc./Saul Saguatti: Woods Roads (I)
 sala borsa meridiana

A che cosa serve la musica? A vivere meglio, probabilmente. E se per vivere meglio bisogna cercare luoghi e situazioni nuove, la musica e' uno degli 'strumenti' privilegiati per arrivare nei luoghi, viverli e raccontarli. La musica dell'ultimo lavoro di Wang Inc. si chiama 'Woods Roads' e nasce dal viaggio, dal desiderio di trovare un nuovo luogo e dal fascino ricevuto nello scoprirlo. Una nuova opzione di vita, lontana dala isterica congestione micrometropolitana, in cui c'e' molto piu' ossigeno e verde (virtuale) sullo schermo televisivo che attorno alle quattro mura di turno.

'Woods Roads' e' il racconto di questo percorso, un racconto messo in opera tanto dalla musica di Wang Inc. quanto dalle immagini del videartista Saul Saguatti, montate in sequenza animata ed in microloops e proiettate durante le esibizioni live. La sinergia e l'integrazione totale di musica ed immagini restituiscono una rappresentazione del viaggio e dei luoghi.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

www.wanginc.it
 www.bip-hop.com
 www.sonig.de
 www.context.fm

Wang inc./Saul Saguatti: Woods Roads (II)
 sala borsa meridiana

What end does music serve? To live better, probably. And if to live better requires searching for places and new situations, then music is one of the preferred 'instruments' in order to arrive in these places, to live them and talk about them.

Music is the latest work of Wang Inc. called 'Woods Roads' and was born out of journeying, out of the wish to find a new place and the charm of discovering it. A place that represents a new life choice, far from the hysteria and congestion of the micro-metropolitan, incubated and constantly lived inside four walls, always different but always such, that they incessantly contain the 'everyday', already 'boxed', where there is much more oxygen and green (virtual) on the TV screen than around the four walls of the moment.

'Woods Roads' is the tale of this path, a tale put in motion as much by the music of Wang Inc. as by the images, edited in animated sequences and in micro-loops, of the video-artist Saul Saguatti and projected during the live performance of 'Wood Roads'. The synergy, the 'completeness' of the music and the images represent the journey and all the places.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

www.wanginc.it
 www.bip-hop.com
 www.sonig.de
 www.context.fm

Wang inc./Saul Saguatti: Woods Roads (I)
 sala borsa meridiana

What end does music serve? To live better, probably. And if to live better requires searching for places and new situations, then music is one of the preferred 'instruments' in order to arrive in these places, to live them and talk about them.

Music is the latest work of Wang Inc. called 'Woods Roads' and was born out of journeying, out of the wish to find a new place and the charm of discovering it. A place that represents a new life choice, far from the hysteria and congestion of the micro-metropolitan, incubated and constantly lived inside four walls, always different but always such, that they incessantly contain the 'everyday', already 'boxed', where there is much more oxygen and green (virtual) on the TV screen than around the four walls of the moment.

'Woods Roads' is the tale of this path, a tale put in motion as much by the music of Wang Inc. as by the images, edited in animated sequences and in micro-loops, of the video-artist Saul Saguatti and projected during the live performance of 'Wood Roads'. The synergy, the 'completeness' of the music and the images represent the journey and all the places.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

www.wanginc.it
 www.bip-hop.com
 www.sonig.de
 www.context.fm

Wang inc./Saul Saguatti: Woods Roads (II)
 sala borsa meridiana

What end does music serve? To live better, probably. And if to live better requires searching for places and new situations, then music is one of the preferred 'instruments' in order to arrive in these places, to live them and talk about them.

Music is the latest work of Wang Inc. called 'Woods Roads' and was born out of journeying, out of the wish to find a new place and the charm of discovering it. A place that represents a new life choice, far from the hysteria and congestion of the micro-metropolitan, incubated and constantly lived inside four walls, always different but always such, that they incessantly contain the 'everyday', already 'boxed', where there is much more oxygen and green (virtual) on the TV screen than around the four walls of the moment.

'Woods Roads' is the tale of this path, a tale put in motion as much by the music of Wang Inc. as by the images, edited in animated sequences and in micro-loops, of the video-artist Saul Saguatti and projected during the live performance of 'Wood Roads'. The synergy, the 'completeness' of the music and the images represent the journey and all the places.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

Wang inc. Aka Bartolomeo Sailer
 altoatesino, vive a Bologna. Ha pubblicato il suo primo 12 pollici per la Sonig nel 1999. Da allora ha pubblicato l'album 'risotto in 4/4' per la francese Bip-Hop e partecipato a numerose compilations. Nel 2004 usciranno per l'etichetta statunitense context.fm l'album 'woods roads' e il relativo singolo. Ha suonato in tutta europa nonchè per il progetto Oreste alla Biennale di Venezia del 1999 e in numerose altre istituzioni italiane ed europee.

www.wanginc.it
 www.bip-hop.com
 www.sonig.de
 www.context.fm

Scanner: 52 Spaces (UK)
 sala borsa meridiana

progetto curato da Cristiana Perrella e prodotto dalla British School-Roma, con il supporto di 'The Henry Moore Foundation'.

Difficile riassumere e inserire all'interno di una categoria il lavoro di Robin Rimbaud, più noto con il nome di Scanner. Amplissima è di fatti la sua produzione, decisamente poliedrica, in buona misura, già ampiamente divulgata, anche in Italia. Giusto per ricordare e riconnettere: collaborazioni del calibro dei Kronos Quartet, Charlemagne Palestine, Bryan Ferry.

A Netmage 04, proponiamo '52 Spaces', un omaggio alla cinematografia di Michelangelo Antonioni, prodotto dalla British School di Roma. Scanner si confronta con questa grande referenza della memoria italiana, in un'opera cinematografica di estremo rigore e semplicità. Non propriamente un visual: giusto la traccia video, proiettata alle spalle del musicista, con un re-editing dilatato di certi frammenti e atmosfere, seguito da una certa ossessione sulla materia del tempo e dell'immagazzinamento tecnologico della memoria collettiva. Frammenti di posture, gesti, ma il più delle volte spazi, luoghi e paesaggi intravisti, non immediatamente riconoscibili che rappresentano il nesso tra questi due autori a distanza di anni, di climi e di latitudini: certamente, nel caso di Scanner, una strana capacità di rievocazione fantasmatica, di quel qualche cosa che è iniziato a permanere nel clima generalizzato del pianeta intero, surriscaldato, a partire da un deserto rosso, italiano, di ormai trenta anni fa.

www.scannerdot.com/

Scanner: 52 Spaces (UK)
 sala borsa meridiana

a project curated by Cristiana Perrella and produced by the British School-Roma, as part of "Viva Roma" with the support of the Henry Moore Foundation.

It is difficult to summarize or place the work of Robin Rimbaud, better known under the name of Scanner, into any single category. His production is in fact very large, decidedly versatile, and for good measure, already widely known, even in Italy. Just to remind and to reconnect, he has collaborated with artists of the calibre of the Kronos Quartet, Charlemagne Palestine and Bryan Ferry.

For Netmage 04, we are putting forward one of his more rarely seen works, '52 Spaces' pays homage to the cinematography of Michelangelo Antonioni and as previously mentioned, is being produced by the British School of Rome. Scanner confronts himself with wide references to Italian recollections of their past, in a cinematic of extreme rigour and simplicity. Not really a visual; just the video track, projected behind the musician, with the re-editing having enlarged on certain fragments and atmospherics, following his particular obsession with the subject of time and the technological storage of fragments of postures, gestures, but most often of spaces, places and landscapes glimpsed, though not immediately recognisable, that represent the nexus between these two authors across the distance of the years, of climates and latitudes. Certainly, in the case of Scanner, a strange capacity to re-evolve the illusionary, of that certain something that has started to make itself permanent in the generalized climate of the entire planet, overheated, starting from a red desert, Italian, from by now thirty years ago.

www.scannerdot.com/

cassero

Thomas Köner: Banlieue du vide (D)
cassero

In 'Banlieue du vide' Köner intraprende la sua prima moving images live performance: è il frutto di un'enorme ricerca sul web con l'assemblaggio di oltre 3000 immagini da webcam che, montate insieme, hanno dato vita a un film che Köner stesso sonorizza dal vivo.

Un'esperienza audiovisiva di microvariazioni di tonalità di grigiore della durata di 12', in cui paesaggi innevati notturni disegnano una via possibile del sentimento contemporaneo.

Prima nazionale a Netmage 04.
www.koner.de

DJ ip@bip-hop.com (F)
cassero

DJ ip@bip-hop.com (alias Philippe Petit) inizia la sua carriera come dj, conduttore radiofonico e redattore di fanzine intorno alla metà degli anni '80. Passato attraverso una decennale esperienza di labelling (Pandemonium rec. e Bip_Hop), ha continuato, parallelamente, a coltivare pratiche di mixaggio, mescolando repertori di elettronica, ambient, avant hip hop, minimal techno, con una tecnica decisamente spinta.

Un ritmo-narrativa sonoro in cui si intessono le tracce mescolate di tre cd-players, un laptop, chitarra preparata e svariati aggeggi elettroacustici.

Crea un tappeto sonoro con un radio-apparecchietto portatile, al quale è particolarmente affezionato, sopra a questa base, improvvisa con un radio-apparecchietto portatile, al quale è particolarmente affezionato, surfando tra le frequenze e i canali morti.

Un multilayer che è in grado di creare una insospettabile profondità acustica.

Per ciò che riguarda i rapporti con gli ambienti di sperimentazione visiva, ha collaborato con Ric Hidgins e Phase4, membro di Twine e della Pirate Tv dei ColdCut.
www.bip-hop.com

cassero

Thomas Köner: Banlieue du vide (D)
cassero

In 'Banlieue du vide' Köner is undertaking his first 'moving images' live performance. This is the result of intensive research on the web with the assembling of over 3000 webcam images that, edited together, have given life to a film on life which Köner himself accompanies live.

The film is a 12 minute long audio-visual experience of micro-variations in shades of grey, in which snow covered nocturnal landscapes design a possible mode of contemporary feeling. Italian premiere.
www.koner.de

DJ ip@bip-hop.com (F)
cassero

DJ ip@bip-hop.com = Philippe Petit who started Djing, animating radio shows and editing zines in the mid-80s.

In the 9Ts founded the experimental label Pandemonium Rôz.
www.pandemoniumrecords.com

41 records later, he needed to rejuvenate and started a new label. Bip_Hop was physically born in 2000 and will document avant electro for the century to come... Philippe has chosen to use his e-mail address, Ip@bip-hop.com, as his alias to keep it easy, and avoid pretentiousness too often encountered among DJ circles. DJ ip@bip-hop.com is specialised in mixing electronica, ambientism, avant-hip-hop, dubby and minimal-techno in a plunderphonic way, essential part of different songs all mixed together to keep the rythmn alive. Using 3 CD players + a laptop to add sci-fi, prepared guitar chords, various clicks & electro-acoustic or field recordings in the background forming a tapestry of sound, running up to 6 different sources altogether to create a mess of assymetrical electroid. Topping it all he surfs thru the waves of his mobile radio player, improvising through radio frequencies, noises. With many levels going at once, its a great depth that he creates.

His mixes are enhanced by the beautiful and futuristic videomixes of Ric Hudgins, aka Phase4 from Ohio - a member of Twine and Coldcut,s Pirate TV.
www.bip-hop.com

Rechenzentrum (D) cassero

I berlinesi Rechenzentrum nascono nel 1997 in occasione di Documenta X a Kassel, come progetto di musica elettronica che vuole fare del confronto con la produzione di visuals un punto centrale del proprio lavoro di ricerca. Rechenzentrum è composto attualmente da 1 live di Rechenzentrum sono un'esperienza di attraversamento di paesaggi cinematici click & cuts da cui emergono imperiose progressioni minimal-atmosferiche techno. Hanno pubblicato, fra l'altro, per le etichette Kitty-Yo, Marc Weiser ai suoni e Lilleyan Pojboi alle immagini. Hanno dichiarato alla tradizione del cinema sperimentale e alla poetica di Jean-Luc Godard nel cercare le relazioni possibili fra immagini, loro intensità e textures. Collabora inoltre regolarmente con Zbigniew Karkowski, Zeitblom, Christine Hill e Tarwater. www.rechenzentrum.org

Un'impurità non calcolata (I) cassero

Un'impurità non calcolata è un film di animazione mixato dal vivo della durata di un ora. I suoi propositi sono quelli di raccontare una storia tramite dei blocchi più o meno predefiniti, che di volta in volta vengono rimontati dal vivo in maniera diversa, dando sempre nuove versioni e sfaccettature al racconto. Il progetto è stato lungamente premeditato dalla multitask milanese composta da Tatiana, GGTarantola, Bo130, Unz, Microbo, Dario Panzeri, Matteo Mariano: un raggruppamento di animatori, designers, filmmaker e visualizer, parzialmente provenienti dall'esperienza storica di Sun-Wu Kung, che rappresenta oggi uno dei concentrati di creatività artigianal-digitale più promettenti della penisola.

Rechenzentrum (D) cassero

Rechenzentrum was formed in 1997 on the occasion of Documenta X of Kassel. It is an electronic music project, based in Berlin, where it was decided to establish the comparison with the production of images as a central point of their own research work. Rechenzentrum live is an experience of crossing cinematic snapshot landscapes from which emerge imperious minimal-atmospheric techno progressions. Rechenzentrum is currently made up of Marc Weiser on sounds and Lilleyan Pojboi on the images. They have released on the Kitty-Yo, Shitkatapult, Bip-hop and Mille Plateaux labels, among others. Lillevan declares to be inspired directly by the experimental cinematic tradition and by Jean-Luc Godard's poetic vision in the search for possible relationships between images, their intensity and textures. In addition, she regularly collaborates with Zbigniew Karkowski, Zeitblom, Christine Hill and Tarwater. www.rechenzentrum.org

An uncalculated impurity (I) cassero

'An uncalculated impurity' is an hour long, animated film mixed live. Its purpose is to tell a story by using more or less defined blocks. These can, from time to time, be re-edited live in various ways, guaranteeing a fresh version of the story with a new appearance. This project has been a long time in planning by Milan's Multitask, which consists of: Tatiana, GGTarantola, Bo130, Unz, Microbo, Dario Panzeri and Matteo Mariano. Multitask are a group of animators, designers, filmmakers and 'visualizers', coming, at least in part from a previous experience with Sun-Wu Kung, which today represents one of the most promising concentrations of handcrafted-digital creativity in the peninsular.

Tonne (Uk)
cassero

Paul Farrington, alias Tonne, nella veste di musicista elettronico ed editore, è un designer multimediale specializzato nella relazione tra graphic design e musica; un aspetto che ha segnato una sua centralità, verso la fine degli anni novanta, sia in relazione alla partecipazione creativa all'interno della scena musicale, sia in relazione allo sviluppo di interfacce web e multimediali. Incontro difficile e non sempre risolto, Tonne si concentra sulla realizzazione di una serie di progetti ove la collaborazione creativa sia in grado di dare vita ad oggetti dalla singolare natura.

E' il caso di Soundtoys, presentati nel workshop, ma anche di una serie di 'noise-toys', realizzati per la Mute records, di una serie di 'online educational music games' prodotti per Channel 4, o per 'Sound Polaroids', installazioni interattive realizzate in collaborazione con Scanner, oltre ad una lunga serie di live-media presentati nei principali festival e centri di cultura contemporanea europei e canadesi.

In ognuno di questi casi, Tonne adotta un sistema di cultura contemporanea diverse di accordare alle forme visive un percorso di udibilità. E' un'altra forma di concretismo virtuale, governato da algoritmi che ne limitano entro certi limiti le variazioni, le 'serie' parametriche.

Il risultato sono degli oggetti la cui natura è per statuto ambigua: a cavallo tra il software, il gioco elettronico, l'opera interattiva.

www.studiotonne.com

Teamtendo (F)
cassero

Non c'è troppo da anticipare sulla performance del duo parigino dei Teamtendo (Cute e Atm), without a rischio di venire comunque sbugiardati dai fatti. Lasciamo pertanto la sorpresa, dicendo giusto l'essenziale: il progetto nasce dalla scoperta della qualità timbriche del Gameboy, evocazione di un universo lowtech nella sua ampia dispiegabilità di mezzi e assoluta dignità.

L'esito, garantito superenergetico, ha la sua lieve sfumatura polemica, allorquando...

www.teamtendo.net
www.micromusic.net

Tonne (Uk)
cassero

Paul Farrington, alias Tonne, in his role as an electronic musician and publisher is a multimedia designer, specializing in the relationship between graphic design and music. This aspect signalled its centrality, towards the end of the 90's, both in relation to creative collaboration inside the music scene and in relation to the development of web interfaces and multimedia. In this difficult and not always resolved coming together, Tonne concentrates on creating a series of projects in which creative collaboration would be able to give life to objects of a singular nature.

This is the case of Soundtoys, to be presented in his workshop, but also of a series of 'noise-toys', created for Mute Records. These are a series of 'online educational music games' produced for Channel 4, or for 'Sound Polaroids'. They are interactive installations created in collaboration with Scanner, as well as a long series of live-media presented in the main festivals and European and Canadian cultural centres.

In each of these cases, Tonne adopts a system that looks for a different form to match the visual, an audible pathway. variation, within certain limits, of parametric 'series'. games and interactive works.

www.studiotonne.com

Teamtendo (F)
cassero

This is another form of concretism, virtual, in this case and governed by algorithms that don't limit the variation, within certain limits, of parametric 'series'. From this comes forth objects whose nature is ambiguous by design, i.e. a horse among software, electronic games and interactive works.

There isn't much to say about the performance of Parisian duo, Teamtendo (Cute e Atm), without risking, however, being made a liar of by events. The project was born from the discovery of the timbric quality of Gameboy, which evokes a low tech universe in its ample 'displayability' of means and absolute dignity.

The outcome is guaranteed to be super-energetic, with a light polemical nuance, then when ...

www.teamtendo.net
www.micromusic.net

netmage 04
a project by Xing
creative and innovative images on art, media, communication
festival Internazionale - 4a edizione /International festival - 4th edition

Direzione artistica/Directors: Daniele Gasparinetti, Andrea Lissoni.
Coordinatore International Live Media Floor/International Live Media Floor Coordinator: Lino Greco.
Sezione performativa/Performance Curator: Silvia Fanti.
Collaborazione all'organizzazione/organization assistance: Federica Rossi.
TDK communication manager: Fabio Vergani
Branding supervisor for Tdk's events: Paola Torrente-The digital K. Production

Direzione tecnica/General Executive Directors: Paolo Liaci, Davide Rossi
Installazioni Video/Video Installation supervisor: Giovanni Gelli.
Accoglienza/Guest Coordinator: Sandra Murer.
Coordination ufficio stampa e promozione/Press and Promotion Coordinator: Silvia Fanti.
Fundraising: Giovanna Amadasi
Amministrazione/Administration: A lato scari.
Grafica/Design: Otolab.
Soluzioni allestitiva/Styling: Hamb.
Tecnica/Equipments: Videoservizio, BH.

Netmage 04 è un 'iniziativa all'interno del programma di "Viva Bologna. Eventi e Cultura in città",
in occasione di Arte Fiera.

In collaborazione con/In collaboration with: Sala Borsa, Circolo Arcigay Il Cassero, Goethe-Institut Mailand,
Ambasciata d'Olanda, Ambasciata del Canada, Canada Council for the Arts.

Media partners: The Wire, Edizioni Zero, fwd -Visual magazine.

Con il sostegno di/With the support of: Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna,
Comune di Bologna, Provincia di Bologna.

Scanner, Kim Cascone, Maikko (Otolab), Z_e_l_l_e, Thomas Köner/Asmus Tietchens, Richard Chartier,
[The User], Radian, Rechenzentrum, Teamtendo, Wang Inc., Mou, Lips!, Saule

Subrosa, Mille Plateaux, Asphodel, Staalplat, Thrilljockey, List

netmage 04 Cd compilation
13 tracce di /Featuring 13 tracks by:
A cura di/Compiled by: Daniele Caspar, Lino Greco, Andrea Lissoni
in collaboration with Andrea Martignoni, Federica Rossi.
Masterizzato da/Mastered by: Andrea Martignoni, Pierangelo Galantino.
Prodotto da/Produced by: Netmage and Made and Played on TDK.
Distribuito da/Distributed by: The Wire - January 04 issue.

Ringraziamo/Thanks to:
Stefania Aluigi, Andrea Amichetti, Carlo Antonelli, Marcello Bellan,
Gianluca Bernardini, Martin Brandlmayr, Cheti Corsini, Daniele Del Pozzo,
Christian Fennesz, Lavinia Garulli, Giordano Gasparini,
Laiki Kostis/Mille Plateaux, Cristiana Perrella,
Bruno Pompa, Caterina Tomeo, Enrica Viola, Mario Zanzeni, Marco Zanzi.

Xing:
Xing Bologna
Raum
via Ca' Selvatica 4/d Bologna
info: tel ++39.051.331099
info@xing.it
www.xing.it

Xing Milano
Lima (un progetto di Xing e Studioper)
via Masera di fronte al civico 10 Milano (accesso al
pubblico)
Galleria Buenos Aires 10 Milano (per la posta)
info: tel ++39.02.89697501
ima@xing.it info@spaziolima.it
www.xing.it
www.spaziolima.it