

Akademia Muzyczna w Krakowie  
Studio Muzyki Elektroakustycznej  
Narodowe Centrum Kultury  
Centrum Sztuki Współczesnej Solvay  
Zakopiańska 62, Kraków

## **S e z o n 6**

13.02.2017, godz. 19.00

# **IMERSJA 217**

Jonathan Reus  
**IMAC Music**

Maciej Ożóg / Mariusz Knysak  
**Epheremal Interferences**

Anton Stuk  
**The Subway of Kyiv for symphonic orchestra and tape**

w ramach programu Gaude Polonia w Studio Muzyki Elektroakustycznej Akademii Muzycznej w Krakowie

Myrosław Trofymuk  
**EKTRONER**

w ramach programu Gaude Polonia na Wydziale Intermediów ASP w Krakowie

Artur Lis aka no.art  
**noisy electrocute**

Piotr Madej  
**Sol-Way**

GrupLab  
Marek Chołoniewski, Nikodem Kupczyński, Artur Lis, Piotr Madej, Anna Olszewska,  
Maciej Ożóg, Andrzej Rabenda, Anton Stuk, Myrosław Trofymuk, Nastia Vorobiova  
**Plejrek 70**

[www.sme.amuz.krakow.pl](http://www.sme.amuz.krakow.pl)

## **Jonathan Reus (USA/NL) performens "IMAC Music"**

Performens "IMAC Music" to wydarzenie audiowizualne, w którym artysta wykorzystuje stary model komputera iMac G3 jako źródło obrazu i dźwięku. Urządzenie poddawane jest różnym manipulacjom opartym na ingerencji w wewnętrzną strukturę układów elektronicznych. Jak podkreśla artysta „celem performansu jest ukazanie możliwości wtórnego, niekonwencjonalnego wykorzystania elektroniki konsumenckiej i zarazem nadanie nowego znaczenia przestarzałym już gadżetom technologicznym”.

**Jonathan ReusBrodsky** – pochodzący z USA kompozytor i performer, którego projekty artystyczne łączą estetykę maszyn cyfrowych ze swobodną improwizacją. Jego zainteresowania artystyczne wiążą się z problematyką twórczego, niekonwencjonalnego wykorzystania powszechnie stosowanych, jednak poddawanych różnorodnym modyfikacjom na potrzeby konkretnych działań artystycznych, technologii jako narzędzi kreacji artystycznej i zarazem kulturowo zdefiniowanych artefaktów. Analiza powszechnej percepcji technologii oraz zróżnicowanych sposobów wykorzystania technicznych artefaktów stanowi zasadniczy element jego twórczości. Projekty i performensy ReusaBrodsky'ego przedstawiane były w wielu miejscach na świecie podczas ważnych imprez poświęconych sztuce technologicznej. Niektóre z ostatnich wystąpień artysty miały miejsce podczas takich wydarzeń jak: Hangar (Barcelona), Today's Art Festival (Haga), De Brakke Grond (Amsterdam), International Film Festival (Rotterdam), Renew Festival (Kopenhaga), STUK (Leuven), Sound Performing Body Festival (Kaohsiung), LIG Art Foundation (Seul), APO33 (Nantes), Media Lab Prado (Madryt), and NK Projekt (Berlin). W 2009 roku otrzymał stypendium fundacji Fulbrighta na badania poświęcone rozwojowi komputerowych systemów muzycznych, które realizowane były w Studio for ElectroInstrumental Music (STEIM) w Amsterdamie. Następnie pracował w STEIM jako kurator, koordynator projektów badawczych oraz edukator. Jest jednym z założycieli Instrument Inventors Initiative, kolektywu artystyczno-badawczego z Hagi oraz inicjatorem Platform for Thought in Motion – inicjatywy kuratorskiej, której celem jest stworzenie platform wymiany opinii i współpracy między artystami i przedstawicielami różnych dziedzin nauk ścisłych i humanistycznych. ReusaBrodsky jest wykładowcą w Institute for Culture and Aesthetics of Digital Media in Leuphana University, Lüneburg. Wykłada też performatywną sztukę dźwięku w akademii artystycznej ArtEZ w Arnhem.

<http://jonathanreus.com/>

## **OZOG / KNYSAK (PL) – „Ephemeral Interferences”**

„Ephemeral Interferences” to audiowizualny performans oparty na ścisłych zależnościach pomiędzy improwizowanym dźwiękiem a generowanymi "na żywo" wizualizacjami. Specyfika performansu wynika ze ścisłej interakcji pomiędzy dźwiękiem a obrazem, które wpływając na siebie wzajemnie wytwarzają złożoną, dynamiczną, ewolucyjną, organiczną strukturę - wydarzenie, w którym łączy się sonifikacja obrazu i wizualizacja dźwięku. Relacje między dźwiękiem a obrazem rozwijają się w niekończącej się pętli sprzężenia zwrotnego, w którym intencjonalne działania twórców zderzone zostają z nieprzewidywalnymi i niezdeteminowanymi impulsami generowanymi przez analogowo-cyfrową maszynę audiowizualną. Maciej Ożóg operuje dźwiękiem. Do jego wytworzenia wykorzystuje sensory pola elektromagnetycznego oraz zaprojektowane przez Adama Łutkowskiego urządzenie do przechwytywania i akustycznej reprezentacji aktywności sieci bezprzewodowych: bluetooth, WiFi, telefony komórkowe (Analog RF Power Detector for Sonification of Wireless Network Traffic). Pozyskiwane w trakcie performansu dźwięki poddawane są licznym operacjom i przetworzeniom tworząc "krajobraz dźwiękowy", który stanowi swoistą sonifikację niewidzialnej architektury przepływów elektromagnetycznych specyficznych dla danego miejsca. Mariusz Knysak odpowiada za wizualną stronę performansu. Wykorzystuje zaprojektowany przez siebie system generowania obrazów, którego główny element stanowią zwierciadła. Posiadają one ekstremalnie zmienną geometrię, modyfikowaną ręcznie. Pracując w grupach od kilku do kilkudziesięciu odbijają snop światła z projektora. W ten sposób powstają wielowymiarowe, przypominające hologramy obrazy wypełniające przestrzeń. Na specyfikę obrazów wpływają wybrane parametry dźwięku (głośność, częstotliwość, dynamika), które odwzorowywane są w charakterystyce barwnej, kompozycji, intensywności, ruchu oraz dynamice światła projektora. Równocześnie powstające w ten sposób obrazy monitorowane są przez sensory światła i kamery, które sterują wybranymi parametrami efektów dźwiękowych. W ten sposób zasadniczym czynnikiem kształującym specyfikę performansu jest dynamiczny dialog pomiędzy twórcami-ludźmi a działającym do pewnego stopnia autonomicznie generatywnym systemem technologicznym. W wyniku interakcji między człowiekiem i technologią powstaje

nieprzewidywalny i zmienny spektakl audiowizualny. Performens prezentowany był w Sztokholmie, Amsterdamie, Wilnie, Hadze oraz w kilku miejscach w Polsce.

**Maciej Ożóg i Mariusz Knysak** rozpoczęli współpracę pod koniec 2014 roku. Pierwszym jej efektem była seria rejestracji wideo oraz fotografii Knysaka, które inspirowane były między innymi kompozycjami przygotowywanymi na płytę Ożoga "Electric Disobedience of Flesh" (Requiem Records 2015). Niektóre ze zdjęć stanowiły podstawę projektu oprawy graficznej tego wydawnictwa. Punktem zwrotnym współpracy była realizacja filmu "Access 3" będącego wizualizacją jednego z utworów zamieszczonych na płycie Ożoga. Dał on impuls do rozpoczęcia prac koncepcyjnych nad audiowizualnym performensem, mającym opierać się na głębokiej integracji sfery wizualnej i dźwiękowej. W efekcie licznych, trwających ponad rok eksperymentów, zbudowany został analogowo-cyfrowy system techniczny wykorzystujący sprzężenia zwrotne pomiędzy generowanymi na żywo projekcjami a improwizowanym dźwiękiem. Jest on podstawą do realizacji performansu "Ephemeral Interferences", którego premiera miała miejsce w maju 2016 roku.

### **Anton Stuk**

This is some tape parts from my project **The Subway of Kiyv for symphonic orchestra and tape**. Total time of the route which will be performing on 13.02.2017 in Solvay = 12 minuts.

This is a big project, that contains more than 30 parts. It was started in 2011. The pieces arranged in 3 lines like in the order of passing stations real Kiev subway.

One route have been performed on 22.07.2017 in the Great hall of National Musical Academy of Ukraine with the Kyiv Symphony & Pops orchestra. That was this route: Poshtova Ploscha -> Tunel2 -> Maydan Nezalezhnosti -> Transfer to line1 -> Khreschatyk -> Tunel1 -> Teatralna -> Transfer to Line3 -> Zoloti Vorota -> Lvivska brama ("Ghoust" station) -> Lukianivska -> Tunel3 -> Dorogozhychy. But in the concert, that will take place on Monday I decided to show another route, (it is only contains tapes): Railroad to the Hydropark station -> Hydropark | Tunel2 -> Petrivka | Transfer from the line2 to line3 (->) Lvivska brama. It's look like that 4 of 6 parts of this route would be performed for the first time.

**Myroslav Trofymuk Jr.** aka EKTRONER – handyman in the area of culture — Masters in classical philology, photographer, designer, musician, author of scientific articles on the history of literature, writer, founder of a creative group Pup Zemli ("The Hub Of The Universe") and musical/social project HATNYEHRANNYA ("HOMEPLAYING"). During 1996 – 1999 studied piano at a music school. Started making music in 2004. His main areas of interest are: audio poetry, sometimes close to the hiphop music, and the synthesis of Ukrainian folklore and experimental electronic or techno music, so-called "etchno". He utilizes computer software in combination with analog sound sources. An important component of his musical compositions are experiments with ambient sounds, soundscapes and human voices. Participant of the festivals "Noc Kultury" (2014), "Hamselyt" (20142015), "Litfest" within the Lviv Publishers Forum (20132014), „Vox Electronica" (20132015) and the International Festival of Contemporary Music "Contrasts" (2015). In 2013 Myroslav debuts with the ZONA ("AREA") project in which he tries to identify, through a combination of dark ambient music and the prose of Oksana Zabuzhko, the nature of the typical "restricted zones" of a modern Ukrainian citizen. The Project was published in a limited DIY form of 74 CDs. Composition "Pripyat", from this project, was first performed at the festival "Vox Electronica". In collaboration with HATNYEHRANNYA project, and media artist Ula Bugaeva, Myroslav initiates the project City parts. Lviv – the audiovisual presentation of the Lviv city. Project was published as a limited edition of 758 CDs. Each copy has a unique cover photo chosen in the open call. In 2015 Myroslav organizes the First International Forum of Independent Initiatives HATNYEHRANNYA. KITCHEN, which provides a platform for exchange of experiences between independent grassroots initiatives from Europe, especially Poland and Ukraine.

### **no.art**

...:noisy electro-cute:..

Próba ujarznienia i przeciwstawienia się falom elektrycznym pochodzącym od elektroencefalografu lub inaczej kompozycja na mózg, EEG i strumień myśli.

Instrumentem sterującym jest mindwave mobile, wizualizacje, dźwięki szumów i oscyloskopów generowane są przez komputer w oparciu o sygnał z urządzenia sterującego.