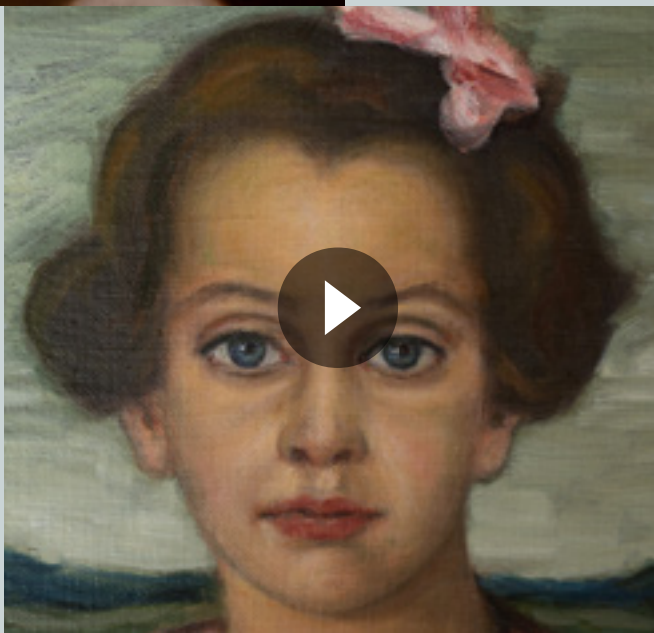
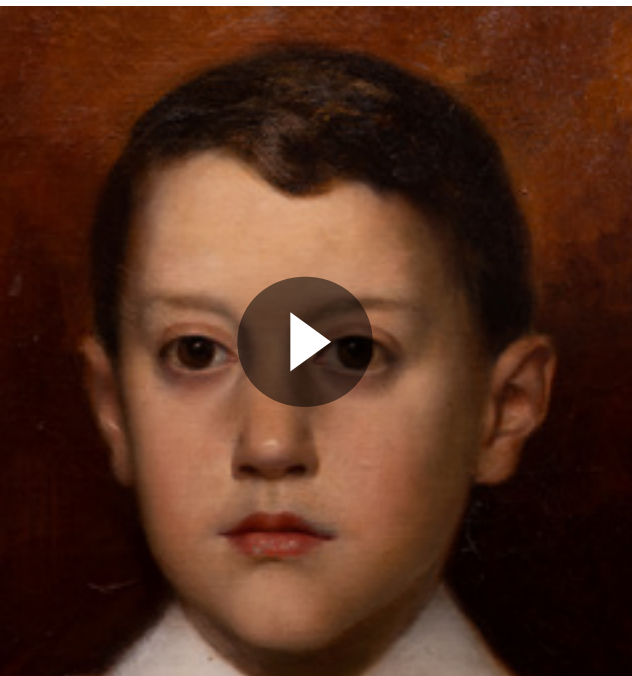


OLTRE IL SENSO

INSTALLAZIONI E PROIEZIONI **IMMERSIVE**

SPAZIO **MUSICA**
RICERCA PRODUZIONE DIDATTICA





Musei Civici
Cagliari

IN COLLABORAZIONE CON



OLTRE IL SENSO

INSTALLAZIONI E PROIEZIONI IMMERSIVE

CAGLIARI
CASTELLO DI SAN MICHELE

DAL 20 MAGGIO AL 26 GIUGNO 2022

ORARIO

10,00 - 13,00

15,00 - 20,00

MARTEDÌ > DOMENICA

PROGETTO FINANZIATO CON IL BANDO CULTURELAB 2018 - POR FESR 2014-2020

Ideazione e coordinamento generale: **Fabrizio Casti**

Coordinamento artistico: **Marco Peri**

Coordinamento tecnico: **Sandro Mungianu**

Comune di Cagliari

Assessora alla cultura e spettacolo

Maria Dolores Picciau

PROIEZIONE IMMERSIVA

Creazione contenuti 3D: **Carlo Lai (Solter)**

Elaborazione digitale immagini e animazioni: **Barbara Pirisi**

Regia, sceneggiatura e video design: **Valentino Nioi**

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI INTERATTIVE

Elaborazione contenuti video: **Fabrizio Casti, Sandro Mungianu, Roberto Musanti, Valentino Nioi, Roberto Zanata**

Progettazione, sviluppo e realizzazione sistema video e luci: **Manuel Carreras**

Guide Sonore e audio design: **Emanuele Balia, Andrea Deidda, Enrico Sesselego**

Progettazione attività educative: **Marco Peri, Alessandra Seggi**

SPAZIOMUSICA

Marcello Pusceddu Presidente

Fabrizio Casti Direttore artistico

Alessandra Seggi Segretario/Tesoriere

Sandro Mungianu e Roberto Zanata Soci

Federica Siervo Segreteria operativa

ATTANASIO - COLLEZIONE INGRAO - MUSEI CIVICI CAGLIARI



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



REPUBBLICA ITALIANA



REGIONE AUTONOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA





Fabrizio Casti

OLTRE IL SENSO

Tutto è immerso in uno spazio sensibile, dove i piani scivolano, i contorni vibrano, i corpi sembrano sfumare. Equilibri che un niente può spezzare, spazio che si riforma man mano che lo si ascolta, che lo si guarda, che lo si vive.

Oltre il senso è un progetto di trasfigurazione di segni artistici in forma musicale e visuale, con il fine di ricreare uno spazio artistico senza peso e senza ombra ma in grado di respirare ed entrare in sintonia con le persone che lo abitano.

Oltre il senso è un ambiente immersivo e multipercettivo che valorizza alcune opere scelte dalle raccolte dei Musei Civici di Cagliari (Collezione Ingrao, Collezione Ugo, Collezione Artisti Sardi).

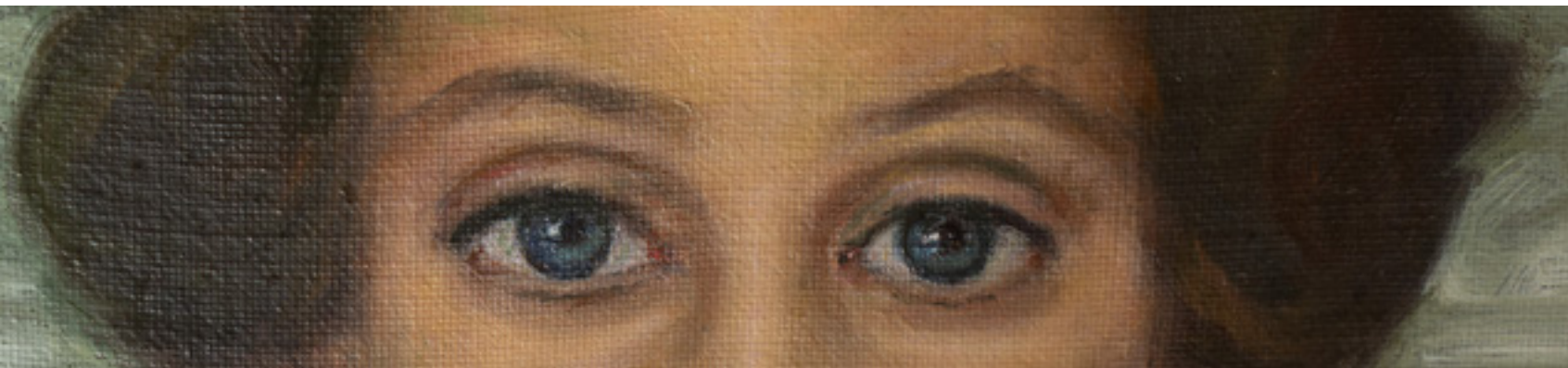
Oltre il senso ha preso forma a partire da idee installative a cui i ricercatori artistici e scientifici hanno lavorato condividendo il loro guardare, il loro toccare e il loro ascoltare, interrogandosi sui modi in cui quei segni artistici possono diventare altro, pur rimanendo sé stessi, aprendo ad un immaginario inesauribile. Interpretare spesso frena, nasconde, impedisce l'accesso a questo immaginario che può essere riattivato con il percepire. La musica e il suono rinforzano l'immaginario percettivo facendo da guida sonora insolita. Davanti ad un'opera d'arte il sonoro può cambiare il nostro modo di percepirla, gli stimoli sonori ci suggestionano, ci stimolano, cambiano l'atmosfera complessiva permettendoci di vedere altro.



Oltre il senso, attraverso una serie originale di dispositivi come elaborazioni multimediali, installazioni interattive e l'ausilio di particolari guide sonore, intende ripensare i processi di relazione tra pubblico e opere. Questa relazione è, in genere, incentrata sul lavoro di interpretazione dell'opera d'arte: qui l'opera d'arte diventa il centro di un lavoro di percezione, ognuno con il proprio corpo, con il proprio sentire, con i propri limiti, con il proprio vivere impressioni significative.

Oltre il senso si presenta con 4 postazioni dislocate in ambienti diversi del Castello di San Michele. Al piano terra lo spazio immersivo incentrato sulla presentazione delle opere in un ambiente 3D (opere scelte dalla collezione Ingrao); al piano ammezzato (Torretta) un video interattivo che esplora gli sguardi e l'assenza degli sguardi, il guardare e l'essere guardati (opere scelte dalla collezione Ingrao e della Collezione Sarda); al primo piano un video interattivo che elabora e trasforma i segni delle opere più contemporanee (opere scelte dalla collezione Ugo Ugo) e, sempre al primo, nella Torretta, un'installazione interattiva che si ispira allo "Spazio elastico" di Gianni Colombo (collezione Ugo Ugo).

Parallelamente si svolgeranno diverse attività legate al progetto: azioni performative e workshop, per sperimentare nuove forme di esperienza dell'arte.





Carlo Lai

IL DESTINO DELL'ARTE

Il destino delle opere d'arte è stato nei secoli legato alle vicende storiche che le hanno viste coinvolte. Spesso distrutte durante i conflitti, perché caricate di forti valenze ideologiche e considerate simboli, o sottratte al nemico come simbolo del trionfo, sono state in tempi più recenti al centro di eroiche operazioni di salvataggio dalla distruzione della guerra. Si può morire per una Madonna con Bambino scolpita da Michelangelo? "Non c'è alcun dubbio", avrebbe risposto il britannico Ronald Edmund Balfour, che fu parte dei leggendari Monuments Men, un gruppo di circa 345 tra uomini e donne di 14 diverse nazionalità che rischiarono la vita per proteggere i più grandi tesori dell'arte e della civiltà dalla distruzione della Seconda guerra mondiale. Fu ucciso da un'esplosione mentre operava oltre la linea del fronte alleato a Kleve, dove era impegnato a salvare alcune di quelle opere che amava tanto. Vale la pena chiedersi qual è la ragione che porta a considerare un'opera d'arte, per quanto di valore inestimabile, più preziosa e degna di essere preservata della vita umana stessa.

Forse che in (un prossimo?) futuro - tra i cumuli di rovine delle nostre città, in cui la natura faticosamente riprende i suoi spazi, dove non più il sangue, ad alimentare membra e menti, ma qualche residua fonte di energia a tenere accesi, con lo stesso rosso, alcuni semafori, come per un ultimo ascoltato monito - l'arte possa essere lì a testimonianza della contraddizione tra una meravigliosa grandezza creativa e un irrimediabile destino di distruzione.

Barbara Pirisi

ANIMARE L'IMMAGINE

Le opere della Collezione Ingrao sono state dipinte nel secolo scorso, e tutti le conoscono nella loro forma immobile e per questo immortale.

Il legame tra dipinto e movimento esiste e arriva quasi un secolo dopo grazie al digitale. Per dare una vita diversa e inaspettata ai volti, ai corpi e alla natura delle opere esposte, occorre un lavoro artigianale e attento; è un intervento sartoriale, che seleziona con cura i piccoli dettagli che nascondono la possibilità di accogliere il movimento: i petali di un fiore possono essere trasportati da un vento che prima era solo in potenza; un volto può chinarsi delicatamente da un lato: si è forse accorto di essere osservato? Poco importa che gli strumenti usati siano dei moderni software: occorre maneggiarli con la stessa attenzione con cui si impugna un pennello. L'intervento sulle opere si è svolto in più fasi: la prima di analisi e studio dei dipinti, un momento fondamentale di progettazione basato sull'osservazione delle aree e delle porzioni di pittura, del rapporto fra soggetti e ambiente, unito a una riflessione sulle forme e le loro possibili scomposizioni. Conclusa la prima fase, si è passati all'intervento attivo: selezione delle macro-aree dei dipinti, separazione dei singoli elementi da animare, intervento di restauro digitale per mantenere intatto l'aspetto del dipinto anche dopo il movimento.

La fase di animazione è molto delicata: il movimento non deve manipolare in maniera eccessiva l'opera, il rapporto fra i pieni e i vuoti si trasforma con l'animazione, ma le forme devono essere sempre riconoscibili: si tratta di un intervento molto attento, realizzato grazie ad uno scheletro digitale che viene creato all'interno dell'opera, che mette in collegamento i diversi elementi e permette di animarli in maniera armoniosa.

Valentino Nioi

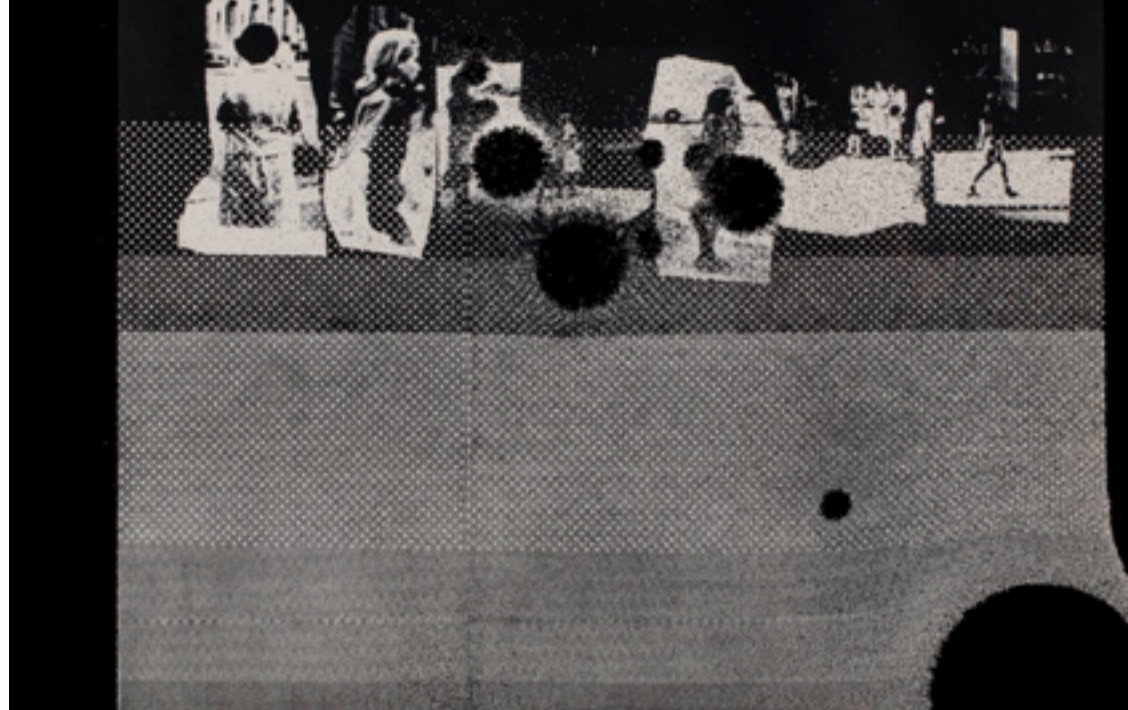
RIDIMENSIONANDO IL PROTAGONISTA

La grammatica cinematografica più commerciale ha da sempre messo al primo posto due concetti: l'essere umano come protagonista e il suoi vari conflitti. Aristotele stesso, già nel suo manuale "Retorica e poetica" codificò questi aspetti, che sono riusciti a rimanere pressoché intatti fino ai giorni nostri, grazie anche alle piattaforme di streaming, che li ha resi principi cardine di una narrazione che dovrebbe essere in realtà multimediale e multimodale. Con questa premessa, è facile notare come gli schemi dello storytelling che si ripetono da secoli sono radicati in tantissime produzioni audiovisive e multimediali, le quali però, grazie a questi stessi meccanismi, hanno avuto anche il merito di rafforzare lo scambio empatico che si crea fra il protagonista della narrazione e lo spettatore. Il progetto "Oltre il senso" ha quindi concentrato la riflessione su cosa può accadere se da un racconto con un marcato aspetto cinematografico viene totalmente estromesso l'elemento umano.

Questo ha creato un secondo pensiero altrettanto rilevante, come ricreare in questo ambiente l'esperienza empatica protagonista-spettatore? Nelle fasi iniziali questi sono sembrati aspetti fortemente problematici, soprattutto se accompagnati all'idea centrale del progetto, ovvero offrire un'opportunità per una fruizione più attenta e curiosa delle opere d'arte, obiettivo difficile in un'epoca in cui la soglia di attenzione è ridotta al minimo.

Durante un brainstorming, una singola idea, però, è riuscita a germogliare e crescere molto velocemente: "alla fine di tutto e tutti, ciò che rimane è solo l'arte". È bastato il tempo di assorbire questo concetto affinché il percorso creativo cominciasse ad apparire in discesa. Tutti quelli che sembravano dei limiti narrativi, sono diventati degli spunti da utilizzare come appiglio: il cambio del punto di vista in senso lato, l'invito alla riflessione personale, la lentezza dell'osservazione.

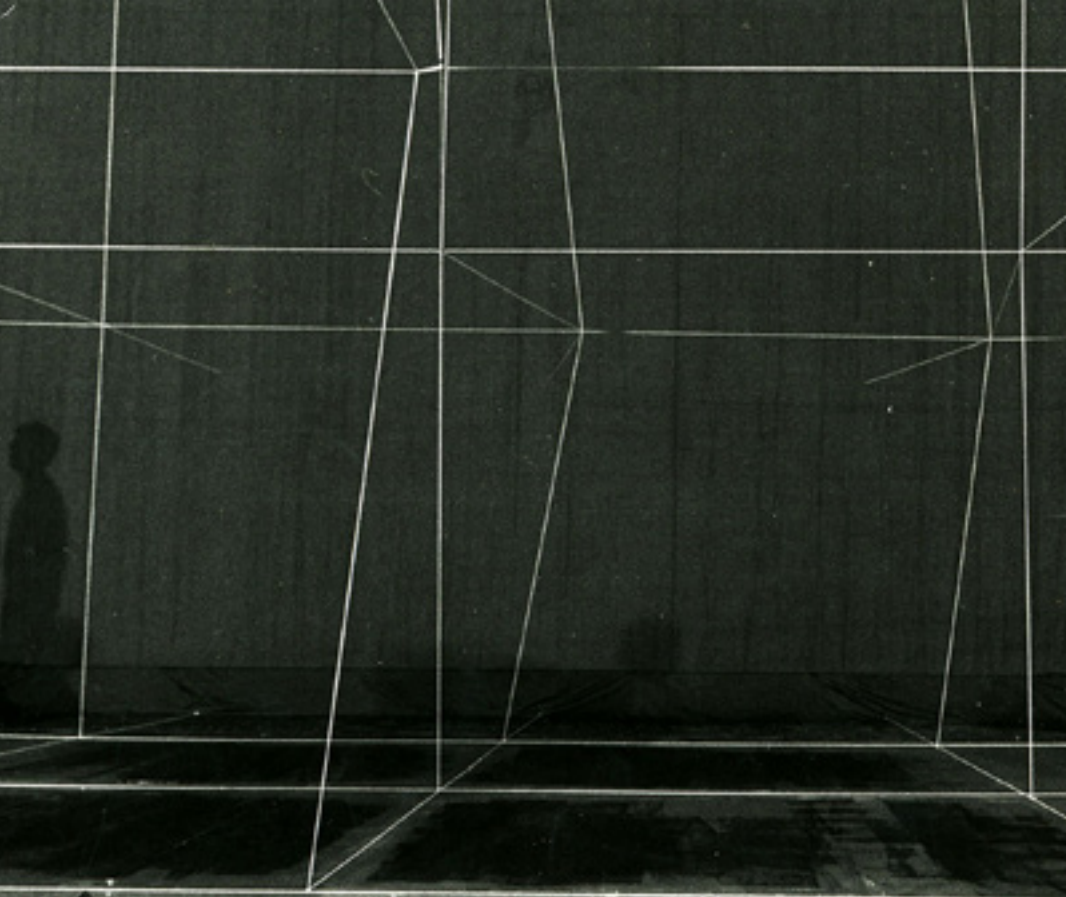
Adesso, il fruitore, quasi come uno spirito sprovvisto di corpo e quindi non più legato al mondo fisico, ha la possibilità di eluderne le regole. Diventa un semplice osservatore di ciò che dev'essere accaduto, di ciò che è rimasto e di ciò che potrà rinascere, creando così un desiderio di risposte e di domande. Dal punto di vista della grammatica cinematografica la soluzione è diventata chiara: spostare l'attenzione dall'arco narrativo del protagonista all'arco narrativo dello stesso spettatore, che ritorna ad essere protagonista per mezzo dell'ambiente immersivo.



Roberto Musanti / Roberto Zanata

IMMAGINI SONORE

Questa installazione interattiva nasce dall'idea di investigare il possibile rapporto che si crea tra immagine, suono e sistemi informatici-tecnologici. Le immagini digitali utilizzate sono rappresentazioni delle opere della Collezione Ugo Ugo. L'impiego di mezzi digitali nella valorizzazione di opere artistiche consente di modificarne sensibilmente l'aspetto estetico rendendole dinamiche e personalizzabili. Dinamiche, perché in grado di rispondere a un cambiamento di flusso di dati generando così visuali complesse e processi astratti. Personalizzabili, in virtù della loro predisposizione ad adattarsi al singolo fruitore e alle proprie sinestesie. Lo scopo è quello di far diventare in questo modo il pubblico sempre più partecipe e sempre meno contemplatore. L'installazione può essere fruita alternativamente in maniera interattiva o meno, lo spettatore è invitato a modificare attraverso i suoi movimenti e gesti le immagini rappresentate.



Sandro Mungianu

INTERAZIONE E ROBOTICA PER UNA NUOVA FRUIZIONE DELL'ARTE

La luce e la sua assenza, le linee ortogonali, questi sono gli elementi visivi dell'opera "Spazio elastico" che Gianni Colombo realizzò per la prima volta a Graz nel 1967. Corde immerse nel buio che evocano la presenza di pareti, alterando la nostra percezione dell'orizzontalità o della verticalità. Quando gli occhi abituati all'oscurità d'istinto cercano un appiglio, trovano un punto di approdo nelle linee fluorescenti degli elastici bianchi. Si tratta di arte programmata perché gli artisti, secondo Bruno Munari, dovevano abbandonare colori e scalpello e dedicarsi alle macchine, artisti-scienziati che programmano percorsi in spazi esperienziali per favorire nell'osservatore la consapevolezza dei meccanismi che si innescano durante la percezione. Se lo spazio elastico appare intangibile, la nostra esperienza si fa invece sempre più concreta man mano che lo percorriamo e diventa la vera protagonista dell'opera. Proprio per questo, fin dalla nascita di Oltre il Senso, pro-

getto di reinterpretazione multimediale di opere artistiche del passato, ho ritenuto che l'interazione fosse il vero elemento da amplificare attraverso le nuove tecnologie. Durante l'allestimento delle torri del Castello di San Michele di Cagliari, il collettivo artistico di Spaziomusica ha fortemente desiderato che questi spazi potessero essere esperiti con tutti i sensi: non solo con la vista ma anche con l'udito e il tatto. Le linee fluorescenti che apparivano intangibili possono così essere accarezzate o addirittura tirate e deformate da noi stessi e non più dagli elettromotori previsti da Colombo. Ogni nostro tocco, inoltre, produce suono. Le corde diventano così parte di un'enorme arpa, i sensori ne percepiscono il movimento e attraverso i microchip lo trasmettono a servomotori che operano sulla cordiera di un pianoforte. Dello strumento rimane però solo la struttura di metallo, la cassa di risonanza di legno laccato nero è sostituita dal buio dello spazio, in questo modo tutta la torre risuona e noi che il suono lo generiamo siamo dentro lo strumento stesso. La robotica diventa una protesi utile a superare il potenziale naturale del nostro corpo, ci porta a ragionare sul fatto che l'interazione tra uomo e macchina si autodetermina attraverso un processo di evoluzione interdipendente: dipendiamo dalle macchine perché le progettiamo e le realizziamo per far fronte alle nostre necessità, conseguentemente orchestriamo la nostra vita e i nostri comportamenti per soddisfare la società tecnologica che abbiamo creato. Non è un caso che la cultura cyberpunk susciti ancora grande fascinazione, non solo in ambito letterario e cinematografico ma anche in ambito artistico. Si pensi ad esempio alla ricerca dell'artista performativo Stelarc e ai suoi esperimenti sul corpo pensato come una struttura componibile, pronta ad ospitare innesti tecnologici che possano operare, agire o addirittura evolversi autonomamente. Il nostro stesso futuro inizia ad osservarci. Così, quando abbiamo iniziato a lavorare sui volti dei ritratti della collezione Ingrao dei Musei civici di Cagliari, osservati per anni dai visitatori, ci siamo sentiti osservati e abbiamo deciso di amplificare questa sensazione attraverso la "reenactment technology", un processo in grado di animare digitalmente i volti dei dipinti donando loro espressioni vitali. I ritratti ci guardano ma a loro volta sono richiamati dalle nostre azioni e interagiscono con la nostra presenza attraverso i dati forniti da sensori (PIR, microfoni a contatto, sensori di prossimità), gestiti da microcontrollori (Arduino e Raspberry Pi) e infine interpretati in ambienti di sviluppo (Max/MSP e Adobe Character Animation). Il percorso multimediale è guidato ma imprevedibile, perché ognuno, con la propria individualità, darà vita a reazioni diverse della tecnologia che muove le proiezioni e i suoni. L'opera è aperta non solo nella sua interpretazione ma anche nel suo manifestarsi e il nostro compito da artisti si conclude alla fine dell'allestimento, quando i visitatori sono finalmente invitati ad entrare e diventare parte attiva del processo artistico. «Non si tratta di creare forme a caso, ma di dare delle forme al caso», diceva Umberto Eco.

Alessandra Seggi

ASCOLTARE CON LE MANI

L'esperienza che tutti noi facciamo del mondo include i nostri sensi e ci permette un dialogo costante con l'ambiente che ci circonda.

Esiste un legame stretto tra individuo e ambiente così come tra azione e pensiero che si strutturano in una circolarità dove non domina la gerarchia del "prima percepisco e poi penso" ma piuttosto una sorta di "sapere agito" che si definisce sulle possibilità motorie del singolo.

Quindi azione e visione fanno parte entrambi di uno stesso processo, di un unico insieme visuo-motorio che ci orienta nel mondo e ci rende costruttori attivi del nostro mondo.

I recenti studi scientifici definiscono la visione non come una forma di rappresentazione neutra della realtà ma come un'esperienza legata alle sensazioni cinesastiche ed emotive che accompagnano i movimenti dell'osservatore.

L'esperienza multisensoriale, che facciamo quotidianamente nella nostra vita, diventa esplorazione che attiene all'agire, all'emozione e all'intenzionalità che si esplicita anche nella relazione che stabiliamo con l'opera d'arte.

Siamo spettatori e attori allo stesso tempo, capaci d'interagire con le immagini ricreando una nuova realtà parallela che vive del nostro sentire in una modalità flessibile e generatrice di risonanze anche impensabili.

Ed è qui che desideriamo soffermarci: dilatando il momento esplorativo in un caleidoscopio multisensoriale che possa farci cogliere la dinamicità dell'azione presente nelle diverse opere.

L'occhio curioso e attento progressivamente osserva tutto ciò che si mostra da prospettive inconsuete, perfino sotto il colore per scoprire la texture, la consistenza o la trasparenza dei materiali, che la tela restituisce fino ad intuire i diversi tipi di pennello e di azione che le hanno generate.

Sarà un po' come disegnare "di nuovo" la gestualità dell'artista in un movimento che connette i diversi elementi presenti nello spazio, formando una raffigurazione che nasce dallo scomporre e ricomporre a partire dall'immagine originale.

In questa esperienza immersiva, che coinvolge il corpo e la mente, sarà possibile navigare dentro un'esplorazione sinestetica che orienta alla divergenza ri-visitando il proprio sapere, il proprio sentire, il proprio pensare l'opera, scoprendo un modo di osservare oltre il noto.

Così potremo ascoltare con le mani, toccare con l'udito, suonare con i gesti...e il senso dell'udito, al pari e tramite il tatto, sarà lo strumento per viaggiare creativamente dentro l'opera attraverso prospettive non viste prima.

Un sonoro molteplice, generato a partire dalla suggestione visiva, libera la possibilità d'indagare l'opera senza configurazioni pre-stabilite dove i sensi sono rivitalizzati in una nuova esperienza del sentire che va al di là del ristretto ambito specialistico musicale o estetico.

Il presente sonoro, che così si esperisce a partire dall'immagine, può esprimersi in uno spazio-tempo mobile e vibrante, che permette la sua stessa risonanza e che

produce l'essere ascoltato. In questo senso l'ascolto, libero e liberato, apre il corpo di chi ascolta, risuona in lui ponendo l'individuo in con-divisione fra interno ed esterno. L'ascolto e il suono, così come l'immagine e il gesto, si mostrano perciò non come veicoli di significati preesistenti ma come spazi dove si costruisce un senso che trova nei suoni e nei gesti creativi vita e forma, corpo e identità.

Marco Peri

OLTRE IL SENSO, L'EDUCAZIONE ESTETICA

L'esperienza dell'arte è l'occasione per vivere un'intensa esperienza estetica.

Il termine "estetica" in questo contesto non fa riferimento alle riflessioni filosofiche avviate da Alexander Baumgarten che per primo lo utilizzò per definire gli orizzonti della sensibilità e della bellezza nell'arte. Estetica deriva etimologicamente dal greco *aïsthesis*, che significa "sensazione", "percezione", dunque è la forma della conoscenza che passa attraverso i sensi.

L'esperienza estetica comincia dalla partecipazione del nostro corpo sensibile ma impegna anche le memorie individuali, sollecita le emozioni, l'immaginazione, e non ultimo, il pensiero. È un'esperienza totale, capace di coinvolgere una persona nella globalità del suo essere. Per chiarire meglio le implicazioni di quest'ultima affermazione, è sufficiente ricordare che l'opposto di estetico è "anestetico", cioè mancanza di sensazioni, non sentire nulla, nessun coinvolgimento.

Nella società contemporanea i nostri corpi sono costantemente impegnati in rapporti più o meno intensi con varie forme di stimoli percettivi, eppure siamo abituati a vivere con i sensi quasi anestetizzati: vediamo moltissime immagini ma non sappiamo più osservare, sentiamo ma non riusciamo ad ascoltare, abbiamo a disposizione continue sollecitazioni ma non sappiamo prestare la giusta attenzione.

L'arte (e la vita) ci offrono un immenso laboratorio per praticare attenzione, sensibilità e meraviglia, un'opportunità per accordare la nostra percezione, proprio come si accorda uno strumento musicale, per aumentare l'estensione, la limpidezza, l'empatia.

Prima di essere una raffinata esperienza culturale, l'esperienza dell'arte è un'occasione di percezione che coinvolge tutti i sensi in un sentire globale.

Lo spazio espositivo immersivo offre una serie di possibilità per esplorare le molteplici dimensioni del sentire, per andare oltre il predominio della visione e recuperare la globalità dinamica delle personali sensazioni.

Le installazioni e le proiezioni sonore allestite per il progetto "Oltre il senso" sono capaci di attivare le diverse capacità sensoriali del pubblico, sono un invito a superare la condizione passiva di spettatore e trasformarsi in un soggetto attivo nello spazio espositivo.

Attenzione: la percezione richiede impegno

L'esperienza dell'arte è potenzialmente capace di attivare tutti i canali percettivi, per questo è necessario parlare di "educazione estetica" come educazione dei sensi, ovvero: coltivarli, prendersene cura, raffinarli.

Maturare una maggiore consapevolezza delle proprie risorse conoscitive significa prendersi un tempo e uno spazio in cui essere pienamente presenti, un atto di volontà che dipende dalla disponibilità di mettersi in gioco, di lasciarsi andare, di seguire un proprio percorso di suggestioni, immergendosi in un'esperienza di riflessione oppure liberamente immaginativa.

Vedere, osservare, percepire

Tra i nostri sensi, quello della vista gode di un predominio indiscusso, è quello capace di portare maggiori informazioni alla nostra conoscenza. La nostra possibilità di visione si è perfezionata ogni giorno di più, possiamo guardare attraverso lenti di telescopi e microscopi, il nostro sguardo si confronta continuamente con immagini simultanee e in movimento che ci assediano dagli schermi di tv, tablet e smartphone. Questa "furia delle immagini" come afferma l'artista fotografo Joan Fontcuberta ci ha abituati a "visioni passive", viviamo immersi in un mondo densissimo di messaggi visivi ma osserviamo davvero poco. Vedere è un atto quasi meccanico, involontario, osservare invece è molto di più, è comprendere, scoprire relazioni, scegliere, interpretare.

L'incontro con le opere d'arte, immagini e manufatti densi di storie e significati, può essere il contesto ideale per esercitare un'osservazione attenta e contrastare la fretta del consumismo visivo.

Essere visti

La vista è centrale nel linguaggio delle metafore, parliamo della nostra "visione" del mondo, di avere una prospettiva (vedere avanti), oppure di introspezione (guardarsi dentro). Lo sguardo è una relazione tra noi e ciò che osserviamo, non osserviamo mai solo una cosa, guardiamo sempre al rapporto tra le cose e noi stessi. Alcune antiche tradizioni indigene sono convinte che il mondo percepisca i nostri sguardi e ci guardi a sua volta, anche gli alberi e i cespugli, anche le rocce. Con un gioco di parole possiamo affermare che l'esperienza dell'arte ci guarda, o meglio ci ri-guarda, cioè restituisce uno sguardo su di noi in cui possiamo osservarci come siamo realmente, non come pensiamo di essere, ma come siamo intimamente.



AUTORI

Emanuele Balia, artista e programmatore, sviluppa sistemi audio musicali per installazioni e performance live. La sua ricerca esplora il campo dell'arte generativa e l'interazione tra natura e nuove tecnologie. Attualmente è ricercatore e musicista presso l'associazione culturale "Umanesimo Artificiale", ed è attivo con il progetto di musica generativa lcc01234art. È membro dell'etichetta SUPRANU Records dove rilascia le sue release musicali e si occupa di A&R e Strategie e Management dei Social Media. Attivo nel campo della musica algoritmica, da anni porta la sua ricerca artistica in diversi campi, come elettroacustica, improvvisazione, 3D art e pop music, collaborando con realtà come Ars Electronica, Tempo Reale, CRS4, Sant'Anna Arresi Jazz Festival, Bastl Instrument e Sineglossa.

Manuel Carreras è nato a Cagliari nel 1982, si occupa di luci, installazioni video e sistemi interattivi. Da anni è impegnato in progetti assai diversi tra loro e collabora pertanto sia a produzioni legate al teatro, alla danza e le arti performative che ad eventi strettamente legati alla musica, con un interesse particolare verso l'elettronica e le sue contaminazioni. La sua ricerca si sviluppa a partire dall'integrazione tra luci e video in relazione allo spazio, con l'obiettivo di suscitare emozioni in armonia con lo spirito dell'evento.

Fabrizio Casti deriva la sua estetica dalla composizione strumentale, ma compone anche per strumenti e live electronics, opera nell'ambito dell'installazione d'arte, del multimedia, delle arti visive e dell'improvvisazione elettroacustica. Ha partecipato con commissioni, inviti e performance a Festivals e Rassegne nazionali e internazionale. Ha studiato composizione a Cagliari con Franco Oppo e musica elettronica a Venezia con Alvisè Vidolin e passato lunghi periodi di studio e ricerca presso il CSC dell'Università di Padova. È Direttore Artistico della Associazione Spaziomusica che con le sue attività si occupa di produzione, promozione e diffusione della musica e delle arti performative contemporanee. È docente presso il Conservatorio Statale di Musica di Cagliari dove insegna Elementi di composizione e analisi musicale.

Andrea Deidda si avvicina alla musica elettronica profondamente affascinato dalla possibilità di comporre partendo fin dalla creazione del materiale sonoro tramite sintesi e sound design. I suoi lavori sono debitori del linguaggio elettroacustico consolidato quanto rivolti alle nuove possibilità compositive e sempre scaturiti dall'urgenza di raccontare l'ineffabile.

Carlo Lai nasce a Terralba. Diplomato in Elettrotecnica ha lavorato come grafico per 5 anni presso lo Studio ABC Oristano, azienda che si occupa di ideazione e creazione di materiale illustrativo, documenti multimediali e articoli pubblicitari, e per 2 anni presso la CUEC a Cagliari. È titolare e lavora da 25 anni presso la Solter a Cagliari, occupandosi principalmente di Desktop publishing, Grafica 3D e Animazione. Conseguita la Certificazione Professionale sul software avanzato di grafica e animazione 3D "Autodesk MAYA" e sul software di riferimento per l'animazione 2D "TOON-BOOM" ha collaborato e collabora con diverse aziende sarde e nazionali per la realizzazione di illustrazioni, animazioni e pre visualizzazioni.

Sandro Mungianu è nato a Cagliari nel 1988. Il suo percorso musicale e artistico si svolge nell'ambito della musica contemporanea e dell'arte multimediale. Ha conseguito il diploma accademico di I livello in Musica e nuove tecnologie e il diploma accademico di II livello in Musica elettronica presso il Conservatorio Giovanni Pierluigi da Palestrina di Cagliari e ha proseguito il suo percorso all'estero conseguendo la laurea in Composizione e teoria della musica presso il Conservatorio della Svizzera italiana (SUPSI), a Lugano. Durante i suoi percorsi di ricerca ha costruito e sviluppato diversi strumenti robotici, implementando gli strumenti musicali tradizionali con microcontrollori e attuatori elettromeccanici. Le sue composizioni e le sue performance sono state presentate in numerosi festival in Italia e all'estero, come il Prix Ars Electronica, a Linz, e ha ricevuto premi in prestigiose competizioni internazionali come Unique Forms Of Continuity in Space, in Australia. Parallelamente all'attività musicale, si è avvicinato al mondo delle arti visive e multimediali, collaborando con diversi registi e visual artist per i quali ha realizzato software specifici per la danza, il teatro di prosa e altre performance sperimentali. È il responsabile tecnico dell'Associazione Spaziomusica con cui realizza eventi nell'ambito della musica contemporanea e delle installazioni multimediali. Attualmente è docente nella cattedra di Multimedialità al Conservatorio "Giuseppe Verdi" di Como.

Roberto Musanti, docente e media artist, diplomato in musica elettronica ma fondamentalmente autodidatta, attualmente insegna Multimedialità al Conservatorio di Musica di Sassari. I suoi lavori sono stati presentati in vari festival, tra cui: Alghero (Italian Chapter of ACM SIGCHI), Amsterdam (Galleria "Opera Nuda"), Barcellona (Festival "Zeppelin" – CCCB), Bath (Seeing Sound), Belfast (Sonorities Festival of Contemporary Music 2016), Brasilia (Understand Visual Music Conference, Mostra international de video artes, IVAF-International video arts festival), Cagliari (Festivals: "Kontakte", "Music in touch", "Spaziomusica", "Polartist", "XXI Colloquio di Informatica Musicale"), Ciudad de México (IVAF), Granada (IVAF), Hamburg (Klingt gut! Symposium on sound 2016), Lisbon (Festival "Musica Viva"), Ljubljana ("Video Evening #4 – Photon Gallery), Lviv ("MediaDepo"), Marseilles (Festival Electronicità, IVAF), Milan (IVAF), Montevideo – Uruguay (IVAF), Naples (Festival "Evenienze – Konsequenz"), New York (NYCEMF New York City Electroacoustic Music Festival 2016), Roma ("Decennale CEMAT", Festival "Saturazioni", "EMUFest" 2010 2012 2013, 2015), Sao Paolo ("Hypersonica" 2012, "File" Festival" 2013, 2015, 2016), Sintra – Portugal (IVAF), Staordshire – England (IVAF), Stockholm (IVAF), Tampa (IVAF), Timisoara (Festival "Simultan" #6 #7 #8 2013, 2015), Viña del Mar – Chile (IVAF).

Valentino Nioi, nasce ad Iglesias nel 1988 e si laurea nel 2017 presso il conservatorio di Cagliari, nel corso di Musica Elettronica, facendo convergere l'esperienza accademica alla produzione multimediale. Nello stesso si trasferisce a Londra dove lavora principalmente come artista multimediale e filmmaker per la società SDNA, e come video-engineer per la società Phenomen Film nella realizzazione dei film DAU, che ripercorrono tutta la vita dello scienziato russo Lev Landau. Dal 2020 torna in Sardegna, diventando socio dell'associazione culturale Ticonzero, e continuando a lavorare come filmmaker e artista multimediale collaborando con altri professionisti del territorio e sviluppando una serie di progetti personali, legati alla regia e alla sceneggiatura.

Marco Peri, Storico dell'Arte, specializzato in progetti educativi nei musei, ricercatore e docente. La sua ricerca si focalizza sulla sperimentazione di attività interdisciplinari tra arte e educazione. Progetta e sviluppa percorsi culturali per i Musei e corsi di alta formazione per professionisti, operatori e insegnanti. Collabora abitualmente con Musei, festival, istituzioni e associazioni nella cura e sviluppo di programmi culturali e nella creazione di risorse didattiche innovative. Ha collaborato con il Museo MART, Palazzo Grassi/Punta della Dogana, Peggy Guggenheim Collection, National Gallery di Londra e la Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea di Roma. Nel 2018 ha ricevuto The Marsh Award for Excellence in Gallery Education per le sue ricerche sulle pratiche educative nel museo. Nel 2019 ha pubblicato il libro: "Nuovi occhi. Reimmaginare l'educazione al museo", saggio dedicato a nuovi approcci per l'educazione nel museo contemporaneo. Attualmente è docente di Storia dell'Arte Contemporanea, Semiotica dell'Arte e Fenomenologia delle Arti Contemporanee e collabora con il Master "Museum Experience Design" presso l'Istituto Europeo di Design. Milano.

Barbara Pirisi, cresciuta a Macomer, si laurea in Scienze dell'architettura all'università di Cagliari. Si trasferisce a Londra per continuare gli studi in Illustrazione e grafica per poi approfondire la formazione in Motion Graphics. Lavora come freelance per diversi progetti di grafica e illustrazione per poi tornare in Sardegna per seguire il corso di alta formazione come tecnico di animazione su piattaforma Harmony Toon Boom, promosso dalla Sardegna Film Commission. Lavora come tirocinante per il cortometraggio animato Blu, della regista Michela Anedda, in qualità di junior rigger, per poi approdare alla pre produzione della serie animata per bambini Millie&Lou, dello studio inglese BlueZoo. Da questa esperienza matura le competenze per lavorare come Lead Rigger al lungometraggio animato Un Viaggio a Teulada, prodotto da Mommotty, 2d3D e Isla Production. Dal 2022 entra nel team di coordinamento del progetto New Animation in Sardegna ricoprendo il ruolo di Lead Rigger per la supervisione della sezione rigging dei progetti di tirocinio.

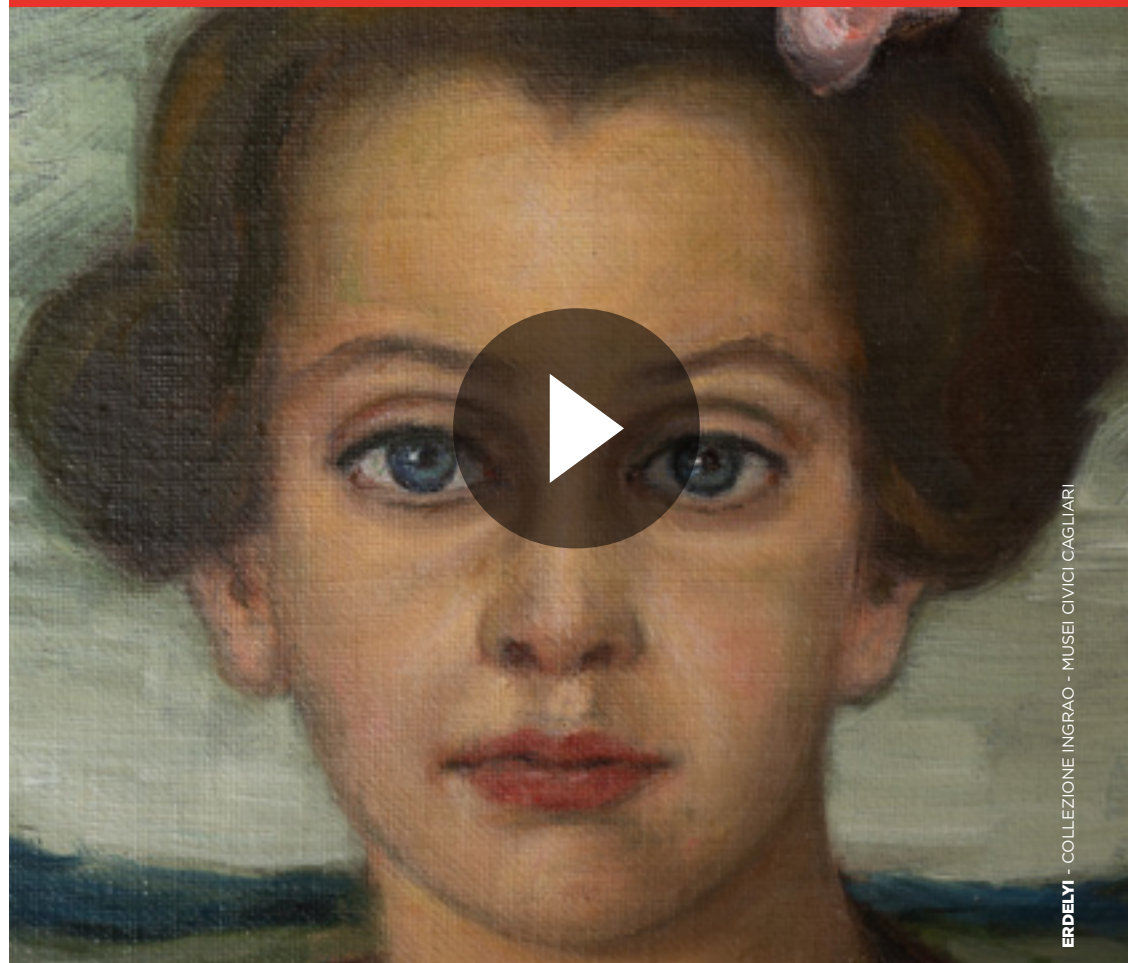
Alessandra Seggi, diplomata in Flauto ed in Didattica della Musica. Ha svolto una lunghissima attività didattica come docente nell'ambito dell'aggiornamento per gli insegnanti promossi da vari Centri di ricerca in Italia e all'estero. Ha anche svolto un'intensa attività musicale e concertistica in qualità di fondatore e direttore dell'Insieme Vocale Tourdion di Arezzo con un repertorio di musica vocale contemporanea, gregoriana e ortodossa russa. Ha pubblicato diversi lavori di didattica della musica, tra cui il libro Il Maestro il Bambino la Musica, Proposte operative per l'insegnamento dell'educazione al segno, al suono e alla musica, Edizioni Suvini Zerboni. È socia dell'Associazione Spaziomusica di Cagliari dove svolge attività di formazione,

progettazione e ricerca nell'ambito dell'educazione musicale con particolare attenzione alla didattica della musica contemporanea anche in attività performative con il progetto TSuono in collaborazione con Francesca Romana Motzo e Stefania Russo con cui cura anche la rubrica Musica Studio, Letture, parole, riflessioni intorno al Sonoro. Si occupa di studi centrati sulla connessione tra pedagogia musicale, benessere, cura e ricerche neuroscientifiche applicate sia all'ambito formativo che performativo musicale (www.alessandrasedgegi.it). Dal 2021 è Delegato per le disabilità e i DSA presso il Conservatorio di Musica di Cagliari. Insegna Pedagogia della Musica presso il Conservatorio Statale di Musica "Giovanni Pierluigi da Palestrina" di Cagliari.

Enrico Sesselego, laureato con lode in "Chitarra Contemporanea" e "Ingegneria Audio" presso il Musicians Institute di Los Angeles, ha lavorato per Steve Vai (e la sua etichetta Favored Nations), Paul Gilbert e al fianco di ingegneri come Ken Allardyce, Jeff Peters e Eddie Kramer. Ha insegnato nello stesso Musicians Institute per diversi anni, in vari SAE (Nashville, Mumbai e Città del Capo) e presso il Conservatorio di Cagliari e continua a condurre un'intensa attività di formazione audio a livello globale. Non ha mai abbandonato lo studio e la composizione sul suo strumento, la chitarra, in tutte le sue forme, conducendo al tempo stesso una ricerca approfondita sull'improvvisazione contemporanea con carattere analogico.

Roberto Zanata, nato a Cagliari, ha studiato Filosofia, Composizione e Musica Elettronica diplomandosi con il massimo dei voti e la lode presso l'Università e il Conservatorio di Cagliari. Ha partecipato nel 1996 agli Internazionali Ferienkurse für Neue Musik di Darmstadt dove ha studiato tra gli altri con K. Stockhausen e M. Spalinger. Ha partecipato nel 1999 a Szombathely (Ungheria) ai Seminari di composizione organizzati in occasione dell'Internazionale Bartok Festival dove ha studiato con M. Jarrell e M. Stroppa. Dal 2000 al 2010 si è trasferito in Croazia dove ha collaborato con l'Accademia della Musica e l'Università di Zagabria e presso l'Istituto Italiano di Cultura. Ha partecipato nel 2003 alla Biennale di Musica Contemporanea di Zagabria sia come compositore che conferenziere. Gli è stata eseguita in prima assoluta la composizione "Cifre per quartetto d'archi" per elettronica e quartetto d'archi. Ha tenuto una conferenza dal titolo "Criticism and sound: Music for programs" in occasione del Simposio Internazionale dedicato al tema "Musical constellations in the digital age". Nel 2004 ha collaborato come compositore con un'equipe di architetti alla realizzazione del progetto "Urban development of Buzin motorway intersection" promosso dal comune di Zagabria per l'edificazione e l'animazione di una zona periferica della città adiacente all'aeroporto. Il progetto è stato insignito del secondo premio. Nel 2006 ha composto le musiche per lo spettacolo teatrale "Orazi e Curiazi" per la regia di A. Iovinelli realizzato in collaborazione con la filodrammatica dell'Università di Zagabria e l'Istituto Italiano di Cultura rappresentato sia in Croazia che in Ungheria. Rientrato in Italia, dal 2010 collabora attivamente con l'Associazione Spaziomusica e l'Associazione Spaziomusica Ricerca per l'organizzazione del Festival Spaziomusica (Cagliari). Le sue opere sono state eseguite nei più importanti Festival Internazionali di musica contemporanea di tutto il mondo e premiate in Francia, Germania, Messico e Polonia. È titolare della cattedra di Elettroacustica e Coordinatore del Dipartimento di Musica Elettronica presso il Conservatorio di Cesena.

Durante la preparazione del progetto "Oltre il senso" è venuto a mancare Ugo Ugo, che per primo ha avviato una raccolta di opere per la collezione civica della Galleria Comunale d'Arte. Alcune opere della Collezione che oggi porta il suo nome sono parte del progetto Oltre il senso. Come Direttore di Museo ricordiamo la straordinaria apertura verso i nuovi linguaggi, la volontà di aprire gli orizzonti di ricerca artistica, e l'instancabile ruolo di animatore di eventi di carattere culturale e politico.



ERDELYI - COLLEZIONE INGRAO - MUSEI CIVICI CAGLIARI

Allestimento: **Walter Mostallino (Penty Service)**, **Giovanni Carlini (Live Studio)**

Web strategist: **Giulia Pizzo**

Comunicazione e progetto grafico: **MangioDesign**

Produzione: **Spaziomusica**

Ufficio stampa: **Giuseppe Murru (Consorzio Camù)**

Organizzazione, comunicazione, servizi museali e didattici, collaborazione all'allestimento, bookshop
Consorzio Camù, Centri d'Arte e Musei - Orientare Srl

INFO

spaziomusica@gmail.com

www.oltreilsenso.org

www.consorziocamu.it

