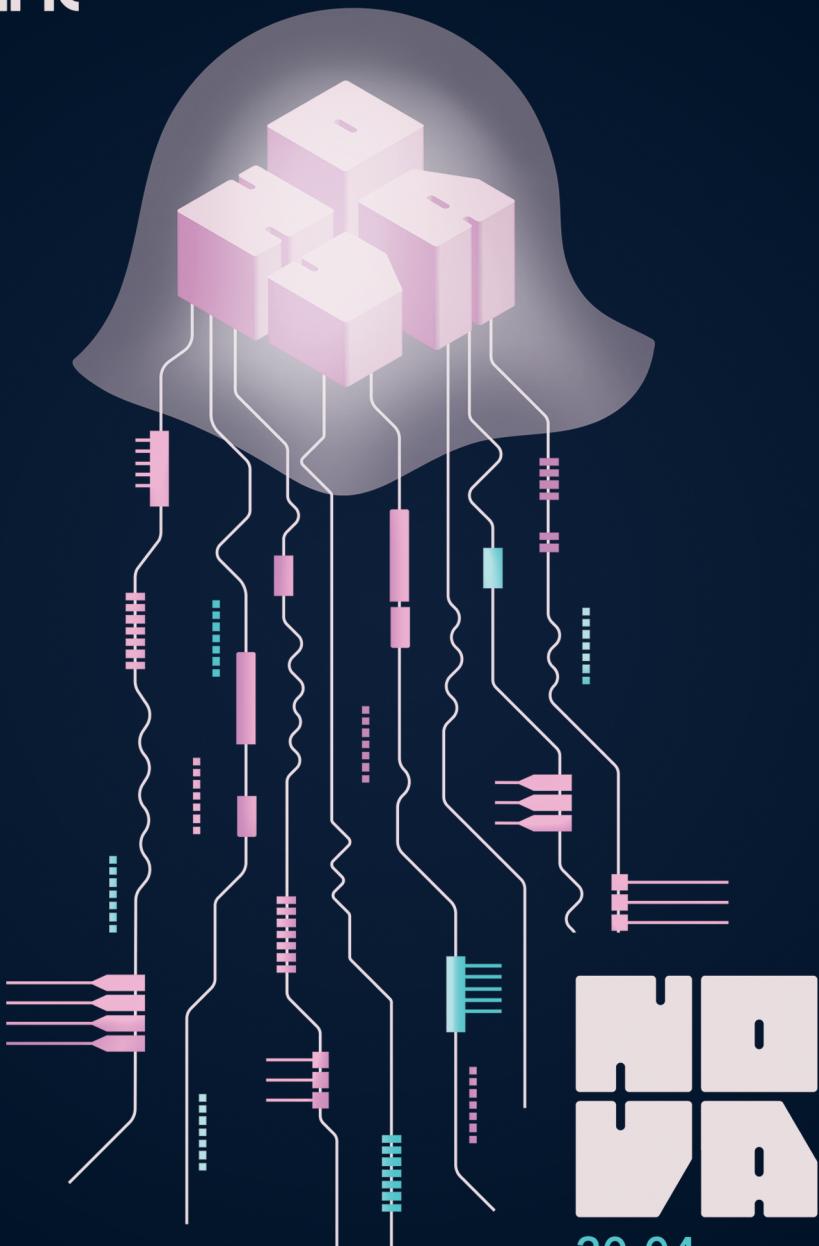
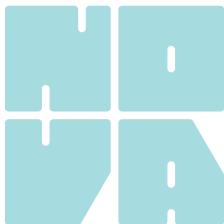


point



20.04-  
29.04



Sub impulsul electrizant al tehnologiei, limbajul artelor performative se redefineste constant cu viteza luminii, urmărind noi și noi alfabete hibride. Câmpuri abstracte, virtuale se întrepătrund cu cele concrete într-un spațiu de joacă proaspăt, cu granițe imprecise, dar și cu posibilități de expresie, interacțiune și experiență infinite pentru artiști și public.

NOVA deschide drumuri important de explorat #aicișiacum, în ton cu spiritul timpului. Tehnologia face posibilă o emoție nouă, iar artiștii o modelează în forme tot mai interesante și mai vii, pe scenă. În performance-urile, atelierele, conferințele și laboratoarele de creație ale festivalului vei descoperi fibra fragilă a tehnologiei, care sfidează natura să științifică și transformă matematica în poezie.

Peste 30 de creatori din 7 țări ale lumii vor prezenta în cele 10 zile ale festivalului invenții artistice multimedia care transformă publicul în copilot și trasează noi universuri cu noi experiențe.

Bio-senzori care scot sentimentele la suprafață și le transformă în timp real în imagine și sunet, instrumente digitale care redau compozitii olfactive, medii sonice tridimensionale, sinergii audio-vizuale, primul prototip de inteligență artificială destinat dansului, corpuși care își depășesc limitele fizice și se re-construiesc în medii noi, cvasi-virtuale, cvasi reale.

**Emilia Păunescu,  
curator NOVA**

# PROGRAM

20/04    21/04    22/04

19:00 - 20:00

**Performance:**

**BIRDVILLE <> TANGAJ  
DANCE COLLECTIVE**

20:00 - 21:00

**Opening Drink**

11:00 - 14:00

**Workshop:**

Extreme Bodies to  
Virtual Selves: Sumo,  
Butoh, Performance Art  
and Phantom Flesh  
**<> STELARC**

12:30 - 17:30

**Workshop:**

Wisp Mobile I  
3D Immersive Audio Lab  
(PART1)  
**<> Wisp KOLLEKTIV**

21:00 - 22:30

**Lecture:**

Inadequate/Ambivalent/  
Indifferent: The Cadaver,  
the Comatose & the  
Chimera **<> STELARC**

19:30 - 21:00

**Performance:**

ROTOR & Lecture:  
Mythos, Logos &  
SubHuman Theatre  
**<> VENELIN SHURELOV**

18:00 - 20:00

**Lecture - Performance:**

Osmodrama  
**<> WOLFGANG  
GEORGSDORF**

23/04

10:00 - 14:00

**NOVA lab**

24/04

10:00 - 13:00

**NOVA lab**

25/04

16:00 - 19:30

**NOVA lab**

18:00 - 22:00

**Workshop:**

Wisp Mobile I  
3D Immersive Audio Lab  
(PART2)  
**<> Wisp KOLLEKTIV**

18:00 - 21:00

**Workshop:**

BODYSCORES  
**<> ANTONI  
RAYZHEKOV**

**Performance:**  
RE SONANCE  
**<> ANTONI  
RAYZHEKOV**

19:30 - 22:30

**Workshop:**

Wisp Mobile I  
3D Immersive Audio Lab  
(PART 3 - Live session  
with guest artists)  
**<> Wisp KOLLEKTIV**

# 26/04 27/04

10:00 - 14:00

## NOVA lab

19:00 - 19:40

### Lecture - Performance:

DANCE CLINIC

<> CHOY KA FAI  
& PAUL DUNCA

20:30 - 21:30

### Lecture:

Rethink Digital Poetry

<> CHRISTIAN "MIO"  
LOCLAIR

10:00 - 13:00

## NOVA lab

19:00 - 20:00

### Concert - Instalație:

<> ZONA

IMAGINARIUM

Horia Maxim,  
Mihaela Anica,  
Cătălin Crețu

# 28/04

13:00 - 18:00

### Workshop:

CCL [Choreographic  
Coding Lab] + Pathfinder  
<> CHRISTIAN "MIO"  
LOCLAIR & NAO TO  
HIÉDA

20:00- 21:00

### Lecture:

Exploring Liminal  
Spaces <> NUMEN

# 29/04

12:00 - 17:00

### Workshop:

Intro\_VVV  
<> CHRISTIAN "MIO"  
LOCLAIR

# STELARC

Lecture:

## Inadequate/Ambivalent/Indifferent: The Cadaver, the Comatose & the Chimera

**20 APRILIE, 21:00 - 22:30**

Trăim într-o eră a corporilor aflate într-un proces continuu de transformare, stimulat de tehnologie, unde fizicalitatea devine fantomatică și fuziunea parțială sau totală cu sistemele cibernetice, o necesitate. Corpul se poate manifesta în exteriorul său, externalizându-și simțurile și acțiunile către alții oameni, aflați în alte locuri. Cei morți, cei aproape morți, cei care nu s-au născut încă și cei care trăiesc parțial există simultan. Corporile conservate prin criogenie așteaptă re-animarea într-un viitor imaginat. Corpul traumatizat „locuiește” în spații care proliferă anxietația și ambivalencea și trebuie să rămână indiferent, deschis posibilităților. El devine o himeră contemporană făcută din carne, metale și cod. A fi „om” poate va însemna

curând tocmai a nu mai fi om deloc.

Arhitecturi anatomici alternative, viitoruri contestabile. Trupul nu mai este doar un obiect al dorinței, ci mai degrabă un obiect care necesită reproiectare.

În prezentarea sa din cadrul festivalului, Stelarc explorează aceste idei, discutându-le din perspectiva propriilor proiecte dezvoltate în acest spațiu polemic, cum ar fi urechea construită în brațul său stâng, augmentată electronic și conectată la internet, sculptura inserată în propriul corp, sau performance-urile sale în care corpul artistului este suspendat sau extins prin diverse mecanisme robotice.

Workshop:

## Extreme Bodies to Virtual Selves: Sumo, Butoh, Performance Art and Phantom Flesh

**21 APRILIE, 11:00 - 14:00**

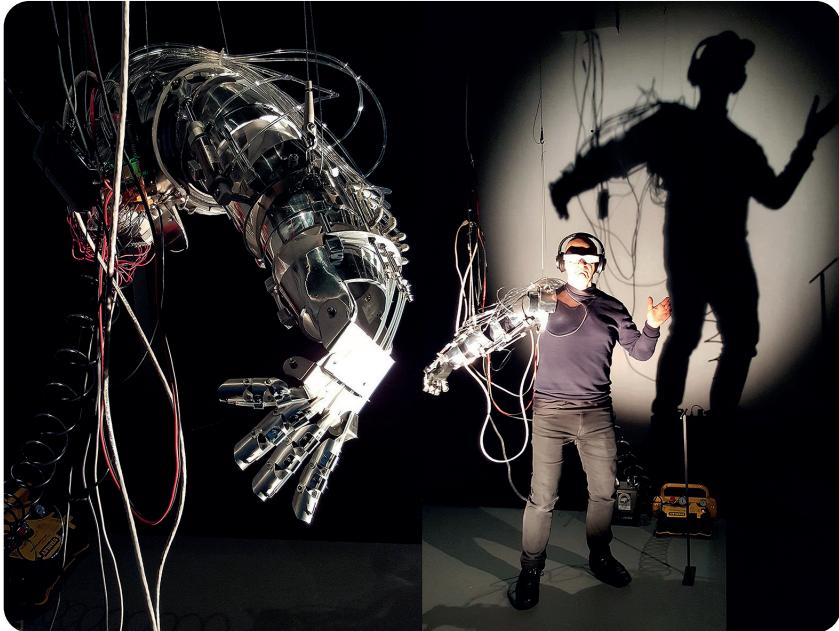
Atelierul va pune în discuție conceptul de „corp ca obiect” aflat printre alte obiecte asemenea, cum ar fi mașini de calcul, sisteme informatiche și algoritmi, care se manifestă simbiotic într-o ontologie alternativă.

În mod convențional, corpul este un aparat biologic care devine operațional, interactiv și conștient în mediul în care se desfășoară, iar pielea este granița dintre sine și restul lumii. Realitățile prezentului impun însă o nouă definiție a

corpu lui și modului în care acesta funcționează într-un teren puternic tehnologizat. Corpul își de- pășește limitele fizice și se manifestă dincolo de spațiul concret pe care îl locuiește.

Navigând într-un univers imersat

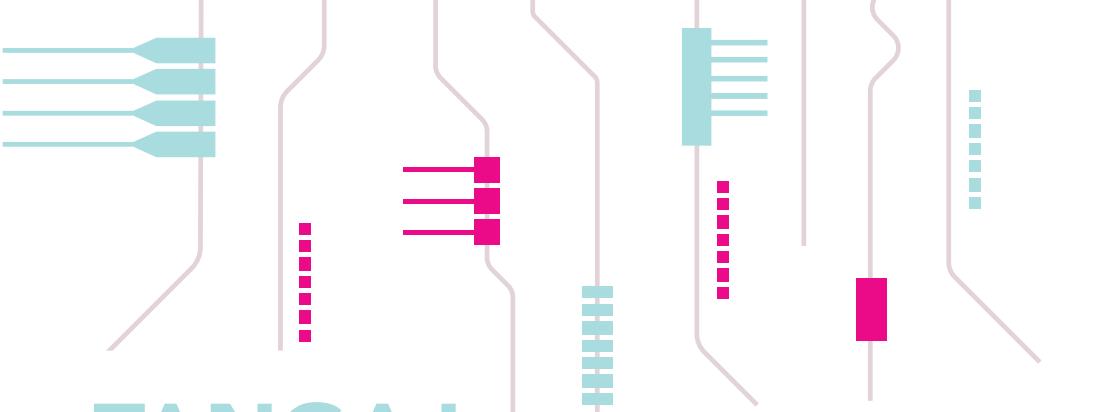
în abstracție, care îi subminează subiectivitatea, corpul adoptă dispozitive care îi extind posibilitățile și îl transformă într-o „himeră contemporană alcătuită din carne, metal și cod”.



**STELARC** este un pionier al augmentării corporale prin intermediul tehnologiei, dezvoltând încă din anii '70 lucrări care cercetează extinderea capacitaților corpului uman și reproiectarea sa sub forma unor arhitecturi anatomici alternative. Și-a adăugat chirurgical o ureche în brațul stâng care va putea transmite prin internet sunetele percepute, a dezvoltat o lucrare site-specific în propriul corp - o sculptură dinamică inserată în stomac și a susținut performance-uri cu extensii

corporale robotizate ca Exoskeleton sau Third Arm. Stelarc este în prezent cercetător emerit la School of Media, Creative Arts and Social Inquiry, Curtin University, iar în trecut a desfășurat o intensă activitate academică în Europa și America. Printre distincțiile primite se numără premiul Ars Electronica „Hybrid Art” și Australia Council's Emerging and Experimental Arts Award. Lucrările artistului sunt expuse permanent la Scott Livesey Galleries, în Melbourne.





# TANGAJ DANCE COLLECTIVE

---

Performance:  
**BIRDVILLE**

---

**20 APRILIE, 19:00 - 20:00**

**Coregrafie:** Simona Deaconescu

**Dansatori:** Denis Bolborea, Alexandra Bălășoiu, Cosmin Vasile, Eliza Trefas

**Multimedia & Platforme interactive:** KOTKI Visuals

**Sound design:** Denis Bolborea

**Scenografie:** Andreea Simona Negrilă

Birdville este un oraș virtual utopic, populat de oameni hibridizați, îmbrăcați cu corpuri augmentate, care trăiesc într-o lume generată numeric. Fiecare mișcare a lor dă naștere unui algoritm vizual și sonor, care se modifică în timp real. Cuvintele și mișările celor patru performeri rămân suspendate în spațiu și timp, într-un loop infinit. Se comunică pe un teritoriu tranzitoriu și contingent al emoțiilor incerte.

Corpul este în conflict cu sine însuși, se detașează de spațiul natural până la negarea propriei materialități. Totuși, el își conectează sinapselor cu lumea sonoră, vizuală și numerică, în speranța de a se regăsi și de a-și recoagula particulele în spațiul virtual.

Spectacolul și-a început traseul în studiourile Battery Dance Studio din New York, unde coregraful Simona Deaconescu a fost rezidentă în 2014. O primă variantă Birdville a avut premieră în cadrul eXplore dance festival 9 și a fost invitată ulterior la Ars Electronica Deep Space în cadrul Lange Nacht der Bühnen în Linz și la Istanbul în cadrul festivalului Art Dialogues.

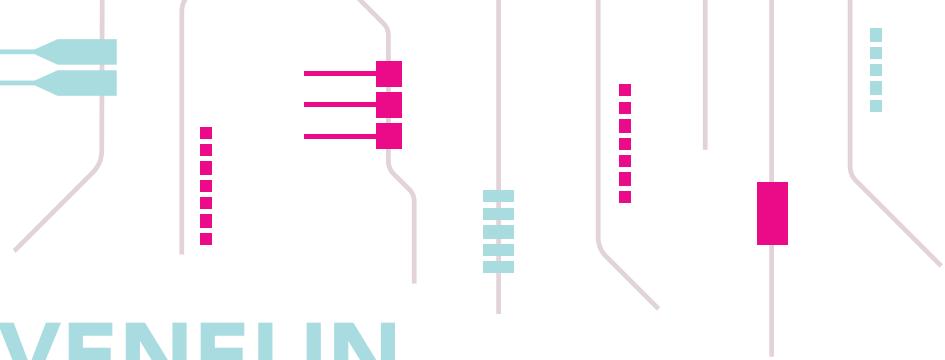
În cadrul NOVA Tangaj Dance Collective prezintă în premieră o nouă variantă a spectacolului, creată special pentru hub-ul cultural POINT, care continuă cercetarea realizată de colectivul artistic Tangaj Dance în domeniul dansului și tehnologiei.



### TANGAJ DANCE COLLECTIVE

este o companie de dans contemporan din România, bazată în București, fondată în anul 2013 de coregrafulă Simona Deaconescu. Lucrările Tangaj Dance explorează o lume incertă, creând un spațiu al confluențelor, la granița dintre rațional și irațional.

Creează spectacole science fiction, filme de dans site specific și ateliere de dans contemporan și tehnologie. Stilul Tangaj este caracterizat de o fizică extremă, bazat pe manipularea vitezei și o deconectare între corp și procesele cognitive, văzute ca două entități care pot lucra separat.



# VENELIN SHURELOV

Performance:  
**ROTOR**

**21 APRILIE, 19:30 - 21:00**

Venelin Shurelov, creator multimedia, își continuă interesul pentru interacțiunea corpului cu tehnologia și prezintă ROTOR, o compoziție în două etape, aflată la granița dintre performance și instalatie. În prima parte artistul construiește sub privirile publicului o mașinărie complexă - un dispozitiv cinetic acționat electro-mecanic, iar în a doua parte corpul artistului devine una cu mecanismul construit, o formă hibridă care se lan-

sează pe o orbită fictivă. Corpul, parțial limitat de funcționalitate, parțial eliberat de imaginație, se mișcă după regulile automaticii, dar este simultan cufundat într-o lume născocită de gând.

ROTOR a fost expus în numeroase spații culturale de referință în ce privește curentul new media, printre care Ars Electronica Center – Deep Space în Linz, Austria.

Lecture:  
**Mythos, Logos &  
SubHuman Theatre**

Teatrul SubHuman este o structură informală pseudo-teatrală, al cărei nucleu este mixul între reflexia societății și empatie, context potrivit pentru a construi o mitologie modernă ca sumă a miturilor și logos-ului, fabuloase și critice, actuale și trecute.

"Convingerea mea puternică este că artistul trebuie să își construiască propria mitologie, în concordanță cu mediul înconjurător și epoca în care trăiește." (Venelin Shurelov)



**Venelin Shurelov** este absolvent al Masterului Multimedia Set Design la The National Arts Academy în Bulgaria și doctorand cu proiectul "Actorul ca un obiect, obiectul ca un actor." De asemenea, este fondator al companiei artistice Via Pontica în 2002 - transformată, în 2004, în Subhuman Theatre. Co-fondator și lector full-time al programului masteral "Digital

Arts", National Academy of Arts, Sofia, parte din echipa curatorială DA FEST, International Festival for Digital Art, Sofia, lector al disciplinei de Scenografie la National Academy of Arts, Sofia, artist în teatrul-laborator "Sfumato", și editor al revistei de teatru "Homo Ludens".



# WOLFGANG GEORGSDORF

## Lecture - Performance: **Osmodrama**

**22 APRILIE, 18:00 - 20:00**

Ce este Osmodrama? Cum ar funcționa transmiterea pe Internet a miroșurilor? Cum putem „interpreta” mii de acorduri olfactive pe o claviatură? Cum putem transcrie miroșuri complexe în partituri? De ce sunt „smellodies” o realitate virtuală analogică?

Wolfgang Georgsdorf, artist postdisciplinar premiat, cercetător, dezvoltator, compozitor și muzician de origine austriacă, va vorbi în cadrul NOVA despre Smeller 2.0 - dispozitivul care introduce un nou tip de storytelling în artă, prin miros - într-un lecture-performance multisenzorial unde vom putea experimenta o parte din esențele folosite de Georgsdorf în inventia sa mamut.

Smeller 2.0 se află într-o continuă dezvoltare, evidențiind impactul puternic al simțului olfactiv asupra subconștientului. Wolfgang Georgsdorf consideră că olfactia este simțul nostru cel mai profund, deoarece miroșurile fac apel în mod direct la amintirile și emoțiile noastre din cea mai veche parte a creierului, iar „efectele”

artistice, culturale și psihologice ale unui astfel de sistem deschid calea către o nouă inter-disciplină artistică.

Peste 25 de ani au fost investiți în vizionarea și efortul de a construi Smeller 2.0, primul instrument digital pentru creații olfactive din lume, dezvoltat de Georgsdorf în colaborare cu experti din IT și parfumerie, știință olfactivă, chimie, inginerie mecanică, ingineria ventilației, psihologie. Cu această tehnologie revoluționară poți crea, programă, înregistra, arhiva sau reda către public compoziții dramatice construite din sute de mii de miroșuri.

Prima expunere a acestei sculpturi funcționale a adus în spațiul expozițional 77 000 de vizitatori, oferindu-le posibilitatea de a experimenta „arta dramatică olfactivă”, iar datorită acestei creații, Georgsdorf a primit Premiul de Excelență în Artă pentru Interdisciplinaritate de la Ministerul Culturii din Austria.



# WISP KOLLEKTIV

Workshop:

## Wisp Mobile | 3D Immersive Audio Lab

22, 23, 25 APRILIE

Workshop-ul oferă o introducere în tehnologia folosită și posibilitățile de creație în lucrul cu materiale audio multichannel și designul unor compozitii de sunet imersive, tridimensionale. Participanții vor putea explora spațialitatea sunetului și modul în care percepția noastră se raportează la aceasta într-un spațiu de joacă dotat cu 28 de difuzeoare.

Laboratorul se desfășoară pe durata a trei zile și are un caracter

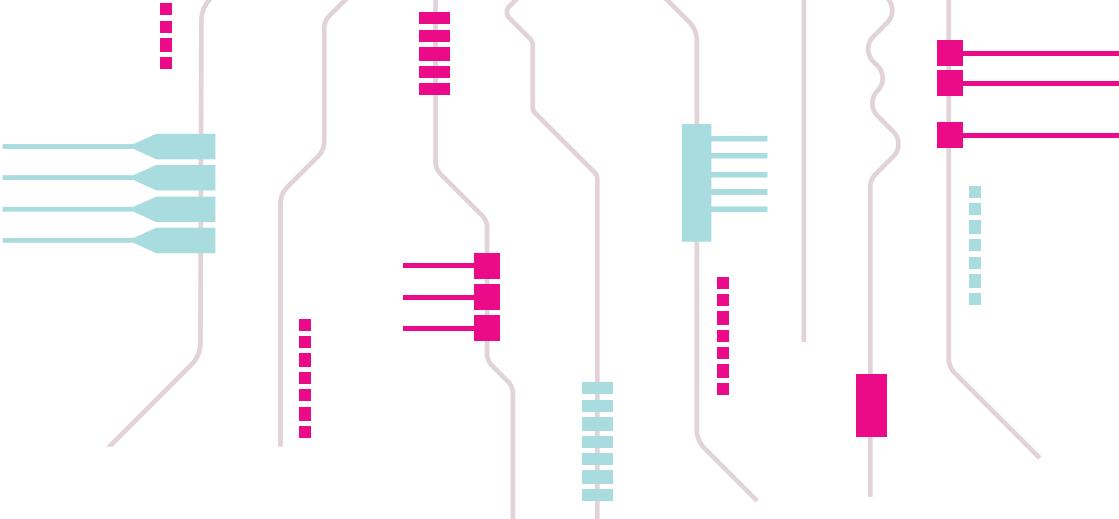
practic, implicând activ participanții în sesiuni de producție și experiment cu tehnologiile puse la dispoziție. Fiecare persoană devine aici arhitectul propriului univers, format din sunete.

Rezultatele experimentelor realizate de participanți în cadrul workshop-ului vor fi prezentate într-un live jam session deschis publicului pe 25 aprilie, la care se vor alătura artiști îndrăgiți de pe scena locală.



**Felix Deufel** este un artist și producător de muzică din Leipzig. În ultimii ani, munca sa gravitează în jurul compozitiei audio imersive și ceea de el numește „auzul spațial” al omului. Ca parte a Wisp Kollektiv, a creat mai multe instalații audio-vizuale și ateliere de lucru și a fondat Festivalul Wisp pentru Arte, Tehnologie și Comunicare.

**David Simmons** este inginer de sunet și regizor care trăiește în Leipzig. Membru al Wisp Kollektiv, el este implicat în documentarea și realizarea proiectelor audio imersive și a designului de sunet.



# ANTONI RAYZHEKOV

Lecture - Workshop:  
**BODYSCORES**

**24 APRILIE, 18:00 - 21:00**

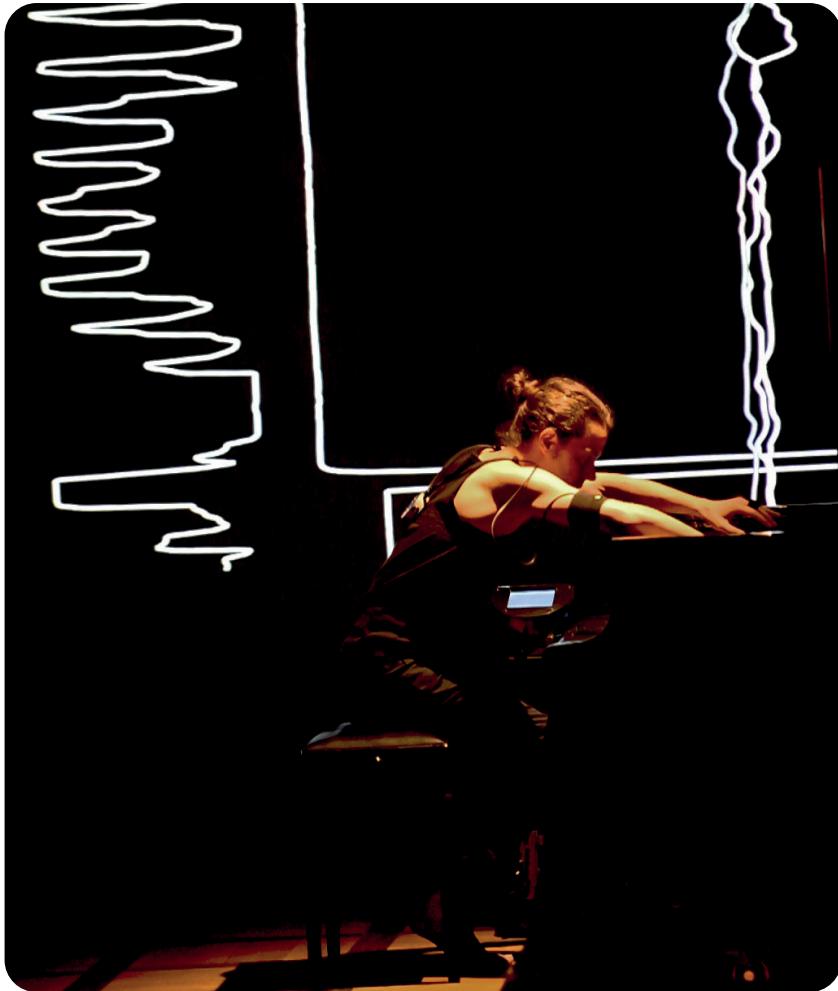
Acest lecture-workshop se concentrează pe integrarea tehnologiilor în performance-ul audio-vizual contemporan, folosindu-se de bio-feedback, motion tracking, sunet generativ și crearea de imagini adiacente sunetului, în timp real.

Antoni Rayzhekov face o incursiune în lumea senzorilor și a limbajului grafic de programare vvvv într-o sesiune participativă, în care publicul va putea experimenta pe propria piele tehnologiile folosite de artist în munca sa.

Duet audio-vizual pentru pian augmentat și performer:  
**RE SONANCE**

Antoni Rayzhekov a proiectat un instrument electro-acustic ce augmentea sunetele unui pian cu informații de tip bio-feedback, captate de un dispozitiv purtat de artist. Parametrii fiziologici (ritm cardiac, tensiune arterială) și mișcările artistului în timp ce acesta cântă la pian sunt captate de acest dispozitiv și modifică în timp real sunetele

redate de placa de rezonanță a pianului. Astfel, condiția fizică și mișcările artistului devin un soi de partitură, iar compoziția audio se bazează pe conexiunea dintre interpret și instrument, amplificând procesele ascunse care apar în corp, răspunsuri emoționale și fizice ale artistului, în timpul performance-ului.



**Antoni Rayzhekov** este un artist interdisciplinar, creator de performance-uri hibrid care intersectează muzica, teatrul, artele vizuale și noile tehnologii. Absolvent al Masterului de Regie de Teatru și cu o licență în Actorie la Academia Națională de Teatru și Artele Cinematografice K. Sarafov (Sofia). Diploma obținute și la Conservator-

ul din Viena și Londra IT Learning Tree. Lucrează ca expert în consultantă IT la United Nations Office, Viena. Este co-fondator al Institutului New Media THIS.PLAY din Viena și lector universitar la Universitatea de Științe Aplicate din St. Polten și la Academia Națională de Artă din Sofia.



# CHOY KA FAI

Lecture - Performance:  
**DANCE CLINIC**

**26 APRILIE, ORA 19:00 - 19:40**

Imaginați-vă un viitor în care coregrafia poate fi generată sau îmbogățită cu ajutorul inteligenței artificiale!

Artistul multimedia și coregraful Choy Ka Fai îl invită în clinica lui de dans pe Paul Dunca pentru un consult-performance care ilustrează cercetarea din spatele proiectului Dance Clinic și abilitățile surprinzătoare la care a ajuns Ember Jello, primul prototip de AI destinat dansului,

dezvoltat de Ka Fai în ultimii ani.

Dance Clinic este un program de studiu care explorează posibilitățile de îmbunătățire a metodei de lucru a artiștilor din lumea dansului prin tehnologii avansate care își propun să sprijine procesele creative, să accelereze inventivitatea și să ofere „stimulare și tratament” în posibilele „afecțiuni” și blocaje întâmpinate de artiști.



**Choy Ka Fai** este un artist din Singapore care locuiește în prezent în Berlin, absolvent al reputatului Royal College of Art din Londra. Inspirat de istorii și teorii care vorbesc despre incertitudini ale viitorului, cercetarea lui Ka Fai este ghidată de dorința de a înțelege condiționarea corpului uman, amintirile sale intangibile și forțele

care îi modeleză expresiile. De aici rezultă articulații complexe aflate la intersecția dintre artă, design și tehnologie. Proiectele sale au fost prezentate pe scene importante la nivel internațional, printre care Sadler's Wells (Londra), Festivalul ImPulsTanz (Viena) sau Tanz im August (Berlin).

# CHRISTIAN “MIO” LOCLAIR

Talk:

## Rethink Digital Poetry

**26 APRILIE, 20:30 - 21:30**

Christian “Mio” Loclair vorbește despre o nouă estetică ce se impune în prezent, caracterizată deoarece de armonie și divergențe digitale. O nouă sănătatea creativă aprinsă de coliziunea dintre poezie și tehnologie.

Conferința prezintă evoluția studio-ului de creație berlinez Waltz Binaire, de la experimentele de programare de la început și underground breakdance, până la teatru contemporan și formele complexe de interacțiune dintre oameni și mașini de calcul pe care le-a dezvoltat, recunoscute la nivel internațional.

„În prezent, inteligența artificială poate recrea arta aşa cum o cunoaștem, prin identificarea unor algoritmi și a unor pattern-uri și „copierea” lor. Pentru a ajunge, însă, la „nivelul” de artă originală, ar trebui să creeze ceva ce nu a

mai fost creat niciodată (să identifice algoritmi și pattern-uri și să creeze exact opusul lor). Evoluția rapidă a inteligenței artificiale va face posibilă crearea unor opere de artă digitală originale, care nu vor semăna cu nimic din ceea ce cunoaștem.” (Christian „Mio” Loclair)

Waltz Binaire este un studio de creație specializat pe proiecte aflate la intersecția dintre artă și tehnologie. Creațiile studio-ului dau naștere unor momente definite de o puternică interacțiune, în performanțe-uri media și experiențe audio-vizuale imersive și narăriuni digitale. Prin utilizarea designului generativ și a inteligenței artificiale, Waltz Binaire traduce date în opere de artă și convertește algoritmii în parteneri creativi. Se conectează cu oamenii prin imagini dinamice, platforme mobile, teatre și scene neobișnuite din întreaga lume.



# CHRISTIAN „MIO” LOCLAIR ȘI NAOTO HIÉDA

Workshop:

## CCL [Choreographic Coding Lab] + Pathfinder

**28 APRILIE, ORA 13:00 - 18:00**

Workshop-ul oferă participanților ocazia unică de a experimenta lucrul cu Pathfinder, un instrument revoluționar de improvizare care stimulează prin animații generative creativitatea dansatorilor și îi determină să iasă din automatisme, mișcări săblon și să exploreze limbaje coregrafice noi.

Pathfinder extinde ideea de creație colaborativă, integrând în procesul artistic o entitate digitală intelligentă. Atunci când lucrează cu Pathfinder-ul, pe de o parte performerii pot adapta parametrii algoritmilor folosiți de instrument pentru a se plia pe ideile și nevoile lor, dar în același timp soft-ul își impune anumite direcții de funcționare și astfel îl provoacă pe performer să își recalibreze abordarea coregrafică și să încerce rute noi.

În cadrul workshopului, vei descoperi alături de Christian „Mio” Loclair și Naoto Hiéda, cum se pot interseca armonios liniile de cod cu performance-ul de dans. Atelierul nu implică cunoștințe prealabile de programare. De altfel, el ajută performerii întocmai să învețe să se folosească de inteligență artificială în creația artistică, fără a ști să mânuiască limbaje de programare.

Workshopul oferă totodată o introducere în arta generativă și dans per se. Mentorii vor prezenta participanților lucrări sem-nificative contemporane care abordează acest dialog dans-tehnologie și cele mai recente experimente care au rezultat în urma atelierelor anterioare de tipul Choreographic Coding Lab.

**Christian „Mio” Loclair** este un coregraf și artist multi-media consacrat la nivel internațional, care explorează conexiunea dintre corp, mișcare și estetică digitală, de mai bine de 15 ani. Este licențiat în Computer Science la University Potsdam și Hasso Plattner Institute, specializat în Inginerie Media și Interacțiune Uman-Computațională și director de creație al studioului Waltz Binaire din Berlin.

**Naoto Hiéda** este un artist japonez multidisciplinar, care în prezent lucrează ca cercetător la Topological Media Lab, Universitatea Concordia

(Canada). A absolvit Facultatea de Inginerie de la Institutul de Tehnologie din Tokyo și Masteratul în Inginerie de la Universitatea McGill. Lucrările sale au fost prezentate în Miraikan (Japan), Works/San Jose (US), Laval Virtual (France), ImPulsTanz (Austria), Science Gallery Dublin (Ireland), Société des Arts Technologiques, TEDxMontréal, Canadian Centre for Architecture, Tangente Danse, and Never Apart (Canada).

Participarea lui în cadrul NOVA este posibilă cu ajutorul Fundației Art Pola.

# CHRISTIAN „MIO” LOCLAIR

## Workshop: Intro\_VVVV

**29 APRILIE, 12:00 - 17:00**

Workshopul este o introducere în utilizarea software-ului multi-funcțional vvvv, care îți va oferi baza necesară pentru a experimenta într-un mod facil cu sisteme interactive și grafică generată în timp real.

Sub îndrumarea lui Christian “Mio” Loclair participanții vor descoperi nenumăratele posibilități pe care le oferă kit-ul vvvv, de la maparea imaginilor pe obiecte

în mișcare, conectarea unui corp dinamic cu geometrii 2D sau 3D abstrakte, până la crearea de aplicații interactive audio-vizuale impresionante - toate fără a fi nevoie să scrii nici o linie de cod.

Workshop-ul este adresat începătorilor. Experiența cu platforme asemănătoare este de ajutor, dar nu condiționează participarea la atelier.

Mai multe detalii aici -

<https://www.org/documentation/vvvv-a-multipurpose-toolkit>

La workshop trebuie să ai cu tine:

- un laptop cu Windows pe care să ai instalată cea mai recentă versiune a vvv și addonpack-ul (ambele pot fi descărcate gratuit aici <https://www.org/downloads>)
- 3-button scrollwheel mouse

Te poți documenta suplimentar pentru workshop urmarind materialele de aici  
<http://www.org/documentation/video-tutorials>



# ZONA IMAGINARIUM

Horia Maxim, Mihaela Anica, Cătălin Crețu

## Concert - Instalație

**27 APRILIE, 19:00 - 20:00**

Sunetul cuminte, din partituri, pulsează îmbrățișat tehnologic, emoționează modelat, rostogolit și spațializat, lasă umbre pe suprafețe și se transformă în lumină și formă prin explozii de instantanee captate în timp real. Sunetul și imaginea capitulează sub tehnica procesărilor algoritmice, muzică de pian și flaut sunt înglobate în designul interior al spațiului

ce devine astfel o cameră augmentată, modelată audio-vizual: Zona Imaginariu.

Prezentat sub forma unui concert-instalație, proiectul conduce publicul spre noi stări imaginative, unde acesta devine actorul principal într-o amplă călătorie, în care sunetul este imagine și imaginea devine sunet. Pentru a transpune spectac-



torii într-o nouă dimensiune artistică, Zona Imaginarium folosește tehnici vizuale moderne, procesări ale unor imagini mixate cu capturi în timp real ale muzicienilor și spectatorilor, toate transformate interactiv prin intermediul gesturilor și sunetelor datorate instrumenților și proiectate pe medii neconvenționale: pânză, perete deformați, oglinzi etc.

În cadrul NOVA, cei trei artiști parte din proiectul Zona Imaginarium - Mihaela Anica (flaut), Horia Maxim (pian) și Cătălin Crețu (multimedia) vor prezenta o construcție specială, bazată pe un repertoriu mixt clasic-modern, care plusează și mai mult pe tehnologie, prin interpretări și fuziuni spectaculoase, transformări continue și legături neașteptate.

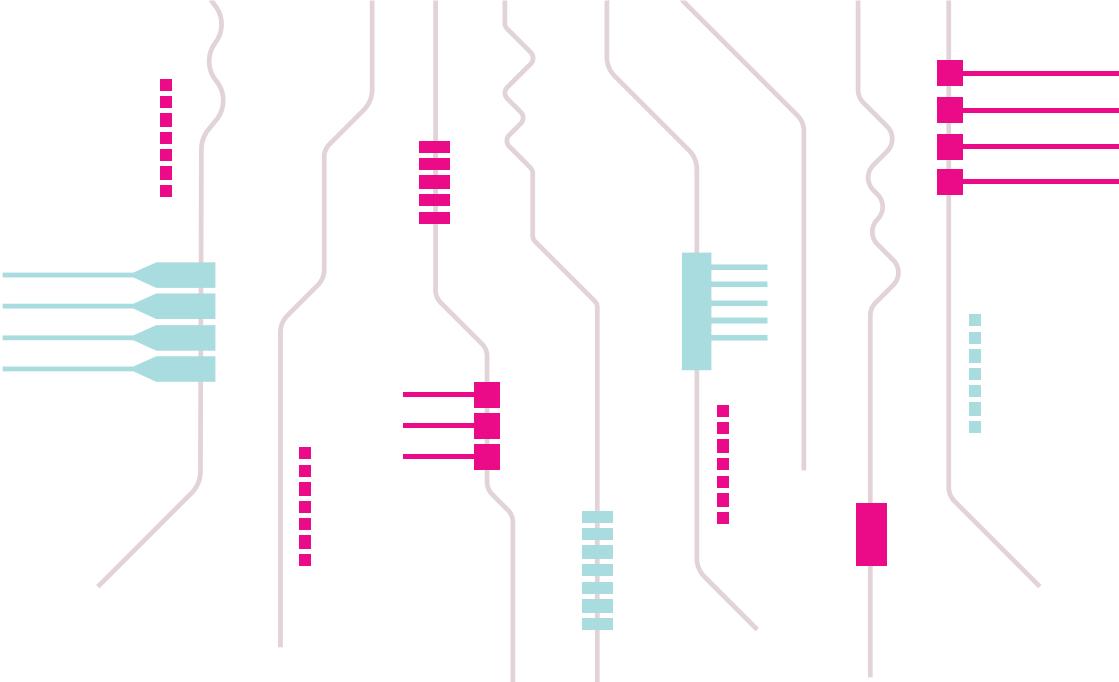
**Mihaela Anica** desfășoară, atât în Austria, țara sa de adopție, cât și dincolo de granițele acesteia, o activitate scenică bogată, interpretând, în numeroase recitaluri și concerte, unele dintre cele mai valoroase lucrări din întreaga creație camerală și concertantă dedicate flautului. Mihaela Anica a câștigat, de-a lungul anilor, importante distincții și burse de excelență – Werner Tripp Memorial Fund și Tokyo Foundation, iar în prezent este membră a grupului «Maxim Quartet», al cărei succes a condus la participarea acesteia la festivaluri internaționale precum «Festspiele Europäische Wochen» (Germania), «Israel Festival» (Israel) sau «George Enescu» (România).

**Horia Maxim** este considerat a fi unul dintre cei mai buni pianisti ai generației sale. Abordează un repertoriu vast și complex, atât ca solist concertist – colaborator, în peste 500 de concerte, al majorității orchestrelor simfonice din România – cât și ca parten-

er al unor importanți interpreți români și străini în recitaluri camerale susținute pe scene din întreaga lume. Muzicianul participă la festivaluri naționale și internaționale „Europäische Wochen Festspiele” (Germania), „Festivalul Internațional George Enescu” (România), „Israel Festival” (Israel), „Nuova Consonanza” (Italia). În paralel cu activitatea solistică, Horia Maxim desfășoară o activitate pedagogică susținută, în cadrul Universității Naționale de Muzică din București.

**Cătălin Crețu** este compozitor, artist multimedia, cercetător științific și membru fondator al Centrului de Muzică Electroacustică și Multimedia al Universității Naționale de Muzică din București; Cătălin este recunoscut atât în țară, cât și prin proiecte în plan internațional pentru aportul său adus universului sonor interactiv. Proiectele sale au fost prezentate în Germania, Franța, Austria, Irlanda, Italia, Portugalia și desigur în mai multe orașe ale României.





# NUMEN

Lecture:  
**Exploring Liminal Spaces**

**28 APRILIE, 20:00 - 21:00**

Sven Jonke, parte a colectivului artistic Numen va susține o conferință în care va explora modalitățile inovatoare de realizare a unei scenografii, în contextul artelor performative contemporane, prin utilizarea tehnologiilor de ultima oră în compoziția scenică.

În cadrul conferinței Exploring Liminal Spaces, Sven Jonke va face o prezentare a celor mai importante proiecte de scenografie ale Numen, evidențiind tehnologiile folosite în cadrul acestora. Printre proiectele discutate se numără și două impresionante puneri în scenă a spectacolelor Erde și Parsifal, la operele de stat din Berlin și Sofia. Proiectele au

implicat folosirea tehnologiei N-light, obiecte construite din raze de laser care formează construcții virtuale pe scenă sau membrane transparente umplute cu diverse particule de aer, ce creează un cosmos în continuă transformare, în care artiștii sunt imersați.

De asemenea, vor fi aduse în discuție concepte precum libertatea oferită vis-à-vis de crearea unei scenografii ampreنate de tehnologie, deschiderea părților implicate într-un astfel de proiect, provocările unui tip de creație care împrumută noțiuni și mijloace dintr-o mulțime de domenii (design, arhitectură, teatru, tehnologie, știință, etc).



**Numen** este un colectiv artistic interdisciplinar, format în 1998, cunoscut pentru instalatiile hibride pe care le creează și monumentalitatea lucrărilor pe care le semnează, în care mijloacele high-tech generează forme noi de estetică pline de poezie.

Cu o carieră prolifică de 20 de ani, Numen a implementat proiecte de scenografie pe scenele a numeroase teatre importante din Europa. Lucrările lor, hibride, experimentale, din zona artei conceptuale și designului industrial, au fost prezentate în galerii

și spații expoziționale de înaltă clasă ca London Design Museum, Viena Contemporary Art Museum, Ars Electronica Centre, Palais de Tokyo din Paris, Bienala de Arhitectură din Veneția 2014, K Museum of Contemporary Art din Seul, Muriel Guépin Gallery din New York, sau Wattis Institute of Contemporary Art din San Francisco și au primit numeroase distincții internaționale.

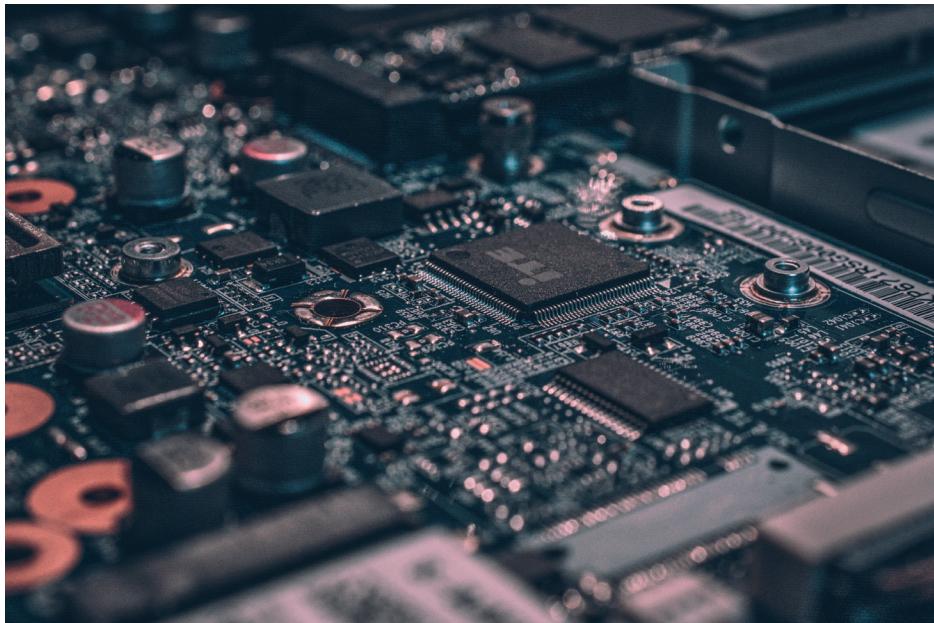


# NOVA lab

**23 - 27 / 29 APR**

NOVA invită performeri, muzicieni, artiști vizuali, designeri de interacțiune digitală, cu interes pentru lucrul cu noi tehnologii, să participe la prima ediție a laboratorului de creație al festivalului, NOVA lab.

În cadrul atelierului participanții vor descoperi tehnici de interactivitate audio-vizuală și motion tracking și modalitățile prin care le pot integra organic într-un moment performativ.



Prin intermediul diverselor tipuri de senzori (de mișcare, proximitate, vibrație, sunet, atingere și efort), NOVA lab propune modalități de lucru bazate pe generativitate și transformare, care se vor finaliza prin realizarea unor instalații performative de maximum 10 minute și vor fi prezentate la hub-ul cultural POINT, pe 29 aprilie, de la ora 19.00.

Laboratorul este coordonat de 3 mentori cu vastă experiență în domeniu:

Grigore Burloiu - cercetător, programator și muzician interesat de machine musicianship, live electronics și sonificare. A obținut un doctorat în muzica asistată de calculator în 2016 și predă programare și muzică interactivă la CINETIC (UNATC) și PCON (Politehnica) în București. Printre proiectele de interacțiune digitală la care a contribuit se numără instalațiile Laboratorul de Imaginar (2017) de Adrian Damian, Andreea Ciobica solo show (2017), Natalia, Turn the Lights On (2015) de Ioana Păun.

Simona Deaconescu - coregraf, regizor, director artistic Bucharest International Dance Film Festival, a fondat colectivului artistic Tangaj Dance, care produce proiecte la intersecția dintre artă și știință, film și dans. În 2016 Simona a fost premiată de Centrul Național al Dansului București pentru contribuția adusă dansului contemporan românesc. Predă în mod frecvent ateliere de dans, precum și laboratoare interdisciplinare în care mixează dansul, filmul și tehnologia. Spectacolele, filmele și atelierele realizate de Simona au fost prezentate până acum în peste 20 de țări.

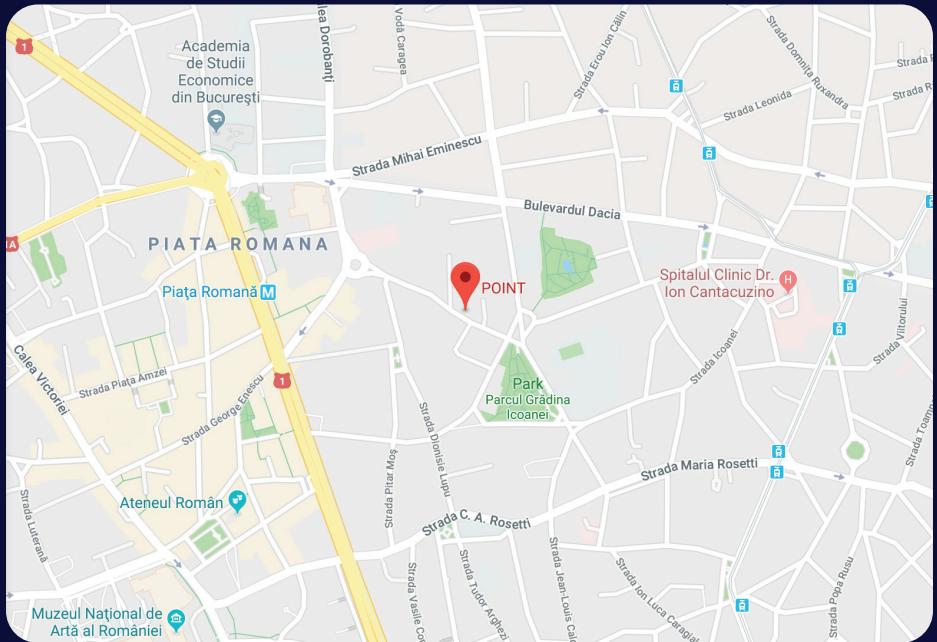
Cătălin Crețu - compozitor, artist multimedia, cercetător științific și membru fondator al Centrului de Muzică Electroacustică și Multimedia al Universității Naționale de Muzică din București; Cătălin este recunoscut atât în țară, cât și prin proiecte în plan internațional pentru aportul său adus universului sonor interactiv. Proiectele sale au fost prezentate în Germania, Franța, Austria, Irlanda, Italia, Portugalia și desigur în mai multe orașe ale României.



# point

POINT este un hub dedicat manifestărilor cultural-artistice din București. Line-up-ul său cultural se află într-o continuă evoluție și merge dincolo de eclectic: teatru, dans, instalații performative și construcții artistice inovatoare în ton cu ultimele dezvoltări de pe scena contemporană internațională, expoziții de arte vizuale, concerte, workshop-uri, proiecții cinematografice, conferințe culturale.

POINT are un ADN multidisciplinar, își sincronizează activitatea cu hub-uri culturale internaționale și își propune să inspire oamenii în a descoperi și a iubi artele performative. Manifestările artistice care iau naștere sau sunt invitate la POINT deschid orizonturi noi și dialoguri între tehnologie și artă. Sustinem curajul noii generații de artiști și al noii generații de public, pe care îi provocăm să exploreze noile dimensiuni ale artelor performative și impactul acestora în identitatea societății.



**Organizator:** POINT

**Curator festival:** Emilia Păunescu

**Echipa POINT:** Ada Mușat, Noni Surugiu, Dragoș Petrișor, Serghei Chiviriga, Sorin Grigoreanu, Iulian Gospodin

**Concept vizual:** Ioana Trușcă

**Video:** Diana Rădulescu & **Graphic design video:** Dorel Gnatiuc – MUMUS STUDIO

**NOVA este un proiect cultural co-finantat de Administrația Fondului Cultural Național.**

PROJECT CO-FINANȚAT DE:



**PARTENERI STRATEGICI**



**PARTENERI MEDIA:**



THE INSTITUTE  
MIȘCAREA ÎNINDUIILOR CREATIVÉ



DESIGNIST  
CONCEAȚĂ DE IDEI PINE



Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția Administrației Fondului Cultural Național. AFCN nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosite. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.



str. Eremia Grigorescu  
nr. 10  
[www.pointhub.ro](http://www.pointhub.ro)