

ARTYŚCI:

HEINALI (UA)

Heinali to pseudonim Olega Shpudeiko – ukraińskiego kompozytora i artysty dźwięku parającego się muzyką elektroniczną i elektroakustyczną. Gdy zaczynał jako samouk w 2003 roku, skupiał się głównie na muzyce elektronicznej, posiłkując się swoim doświadczeniem w dziedzinie informatyki. Jego najnowsze prace zgłębiają techniki generatywnego kontrapunktu w syntezie modularnej oraz stany transcendentne poprzez procesy przetwarzania tekstur polifonicznych i dźwięków. Inspiracją do ich powstania była renesansowa polifonia, a według niektórych sprawiają wrażenie „jakby Palestrina komponował muzykę na małe, okablowane elektryczne pudełka; różnica w tym, że to te pudełka tworzą muzykę w stylu Palestriny”. Heinali jest autorem uznanej przez krytyków ścieżki dźwiękowej do wydanej w 2016 roku gry komputerowej „Bound” stworzonej przez studio Plastic we współpracy z Sony Santa Monica, a także muzyki do spektaklu tanecznego „A Thread” przygotowanego przez Jeana Abreu i wystawionego w Southbank Centre w Londynie w 2016 roku. Skupiając się na interdyscyplinarności – w ścisłej kooperacji z artystami wideo, poetami i muzykami – zrealizowali razem liczne performansy audiowizualne i koncerty. Heinali ma za sobą długą historię występów na żywo w wielu miejscach i na wielu festiwalach, na których prezentuje muzykę opartą na technikach kontrapunktu generatywnego i technikach polifonicznych w syntezie modularnej.

Albert Karch & Hania Podladowska (PL)

Koncert będzie premierowym występem perkusisty Alberta Karcha i architektki i ilustratorki Hani Podladowskiej. Hania odpowiedzialna będzie za adaptację przestrzenną i wizualną wydarzenia, Albert za oddanie dźwiękiem ich przemyśleń. Punktem wyjścia dla tej dwójki jest repetycja, echo, przekształcenie przestrzeni muzyką.

Albert Karch współtworzy elektroniczny duet NENNE ze Szwedką Lo Ersare. Jako perkusista udziela się w różnych zespołach oraz produkuje płyty. Bardzo lubi podróżować, jego ulubioną destynacją jest Japonia, gdzie współpracuje z Ichiko Aobą, gra w akustycznym zespole Leisure Children i jazzowym kwartecie z Yutą Omino. Wydał kilkanaście płyt, w tym z trio Sundial czy sekstem Franciszka Pospieszalskiego. Można go obserwować na Instagramie, na którym od czasu do czasu coś umieszcza.

Hania Podladowska to ilustratorka i architektka, jej prace można było zobaczyć na festiwalach: La Biennale di Venezia, Triennale di Milano, SXSW, w publikacjach: „Wallpaper*”, „The Calvert Journal”, „Architektura Murator” i innych. Współpracuje z pracowniami architektonicznymi, muzykami, artystami z Polski i Kolumbii oraz przyjmuje zamówienia specjalnie od każdego, kto chciałby podzielić się swoim pomysłem lub zabrać ze sobą do domu jej prace.

Zajmuje się ilustracją, kolażem i fotografią analogową.

MELODNIE: Jerzy Mazzoli & Jerzy Przeździecki (PL)

Spotkanie tych dwóch postaci zaowocowało niezwykłym spięciem twórczym. Na styku analogowej elektroniki i brzmienia akustycznego powstało niesubordynowane studium abstrakcyjnego kontrapunktu. Tu nie ma miejsca na sprawdzone patenty i bezpieczną zachowawczość. Połączone siły Mazzolla i Przeździeckiego przełamują muzyczne stereotypy, oferując muzykę żywą, nieobliczalną i niepowtarzalną.

Jerzy Mazzoli to jedna z najbardziej charyzmatycznych postaci polskiej sceny alternatywnej. Wirtuoz klarnetu basowego, sięgający głęboko do tradycji polskich improwizatorów i twórców muzyki współczesnej połowy XX w. Twórca albumów, które zmieniły oblicze polskiej muzyki improwizowanej. Był jednym z inicjatorów tzw. rewolucji yassowej, jednak odciął się od tego nurtu, tworząc ideę Arhythmic Perfection i zajął się europejskim aspektem improwizacji w sztuce. Na początku lat 90. spotkał Dereka Baileya i na jego osobiste zaproszenie wyjechał do Londynu na legendarny już festiwal „company week”. Wydał serię płyt „Diffusion Ensemble”, improwizując na scenie z artystami różnych dziedzin sztuki. W czasie tej praktyki spotkał Petera Kowalda oraz Olę Szwejgier i poprowadził z nimi warsztaty, które miały wpływ na całe pokolenie muzyków. Tworzył festiwal Art Depot, zajmujący się naturą improwizacji w różnych kulturach.

Jerzy Przeździecki to jeden z najciekawszych nadwiślańskich twórców szeroko pojętego techno, doceniony także przez świat zachodni. Jako 10-latek zaczął grać na fortepianie, zafascynowany Chopinem, Bachem i Beethovenem. Muzyką elektroniczną zainteresował się podczas studiów na Akademii Sztuk Pięknych. Odkrycie takich zespołów jak Coil, Throbbing Gristle i Psychic TV zainspirowało go do samodzielnego komponowania. Od tamtej pory nieustannie poszukuje własnej definicji muzyki, przekracza gatunkowe granice, łączy rozmaite stylistyki i wychodzi daleko poza klubowe ramy. Ze swoimi energetycznymi setami didżejskimi dotarł już do Portugalii, USA, Afryki Południowej, a nawet do Japonii i Australii. Jest miłośnikiem syntezy modularnej, zawsze twórczo niespokojny i kierowany potrzebą dalszego rozwoju. Studiuje kompozycję, grę na fortepianie i teorię muzyki współczesnej.

RESONANTPICTURES: Knuth & Rito Primitivo & Iga Świeściak (PL/DE)

Robert Knuth

Sounds(!) – oddech, którego nie sposób zatrzymać. Knuth prowokuje słuchacza do zawężenia uwagi, do innego poczucia czasu. Otwiera przed nami zapomniane poziomy emocjonalnej ekspresji. W swoich wypowiedziach często przytacza słowa Zhuangzi, który sam sobie stawiał pytanie czy podczas swojego snu, kiedy śni że jest motylem, nie jest przypadkiem tak, że jest motylem, który śni, że jest człowiekiem. Knuth jest inicjatorem projektu RESONANTPICTURES.

Rito Primitivo

Peter Bruch (pseud. Rito Primitivo) generuje muzykę ekstremalną, eksploruje preparowane przez siebie multiobiektory za pomocą smyczków, samochodowych szyb i blach. Jego gra jest jak połączenie organiczności ciała z wirującym i pulsującym minimalizmem.

Iga Świeściak

Zasadniczym punktem odniesienia do pracy z instalacją, performansem i wideo pozostaje dla niej nadmierny lub niekompletny, fragmentaryczny ruch ciała. Jej animacje pasywnie na erotycznych ilustracjach, schematach instrukcji i odpadkach wideo, chcą jednocześnie desperacko uwodzić i odpychać. Lubi krępujące gry, terapie błyskawiczne, wstyd i rozkosz.

Andy Guhl (CH)

Urodził się w 1952 roku w St. Gallen w Szwajcarii. Jako nastolatek grał na kontrabasie i perkusji. Gdy skończył 16 lat, zainteresował się elektroniką i rozpoczął eksperymenty z dźwiękami generowanymi za pomocą niskonapięciowych obwodów elektrycznych, które sam lutował. Jednocześnie kontynuował naukę klasycznej gry na kontrabasie. Występował w duetach – początkowo z przyjaciółmi, by w 1972 roku zacząć formować małe, improwizacyjne ensemble'e z Gierim Battaglią, Norbertem Möslangiem oraz Herbim i Bernhardem Leutholdami. Skład Möslang/Guhl zaczął karierę od festiwalu amatorskich. W 1977 roku wzięli udział w festiwalu wolnej muzyki organizowanym przez Free Music Production w Berlinie, gdzie nagrali LP „Deep Voices”. W 1984 roku z duetu zrodził się Voice Crack, od czasu do czasu zapraszający do współpracy również innych muzyków. Voice Crack zajęli się crackowaniem urządzeń elektronicznych codziennego użytku, co ostatecznie doprowadziło do stworzenia i rozwoju gatunku znanego jako „cracked everyday electronics”. Manipulując tymi urządzeniami tak, by wydawały dźwięki, przełamali tradycyjną barierę między przedmiotami codziennego użytku a instrumentami muzycznymi oraz ich akustyczną percepcją. W latach 90. poszerzyli swoje horyzonty o wizualne reprezentacje fenomenów akustycznych. Zrobili to, realizując wiele instalacji, wśród których znalazła się także praca „Sound Shifting” prezentowana w 2001 roku na Biennale w Wenecji na zaproszenie Swiss Art Council. Andy Guhl jest pionierem wśród artystów posługujących się dźwiękiem i jednym z ojców europejskiej, eksperymentalnej muzyki elektronicznej. Ma w swoim dorobku ponad 30 albumów oraz udział w koncertach i wystawach w ponad 20 krajach.

BLACK BURST SOUND GENERATOR (AT)

Wspólny projekt Brigitty Bödenauer i Susanne Gartmayer został powołany do życia w 2012 roku. W trakcie swoich występów artystki precyzyjnie wykorzystują interakcje zachodzące między rejestrowanym mikrofonem klarnetem kontraltowym a dźwiękami elektronicznymi. W ciągu ostatnich lat udało im się wypracować unikatowy program, w którym elementy elektro, IDM, nagrań terenowych, industrial, drone, dark ambientu współgrają muzycznie z multifonicznymi możliwościami klarnetu kontraltowego. Zredukowane bity, abstrakcyjne dźwięki i powolnie budowane struktury łączą się w nim w staranną dramaturgię.

Brigitta Bödenauer jest artystką eksperymentującą w dziedzinach filmu, muzyki i instalacji. Ukończyła studia magisterskie poświęcone teatrowi, filmowi i mediom na Uniwersytecie Wiedeńskim, obecnie wykłada o filmie i mediach wizualnych. Organizuje wydarzenia muzyczne i kulturalne. Od wczesnych lat 90. działa aktywnie jako DJ-ka na wiedeńskiej scenie muzyki eksperymentalnej i noise oraz tworzy prace wizualne inspirowane i silnie związane z muzyką. W trakcie produkcji kilku filmów współpracowała z takimi muzykami, jak: Peter Votava (PURE), Miguel Carvalhais, Ivan Pavlov, (CoH), Didi Bruckmayer i Michael Strohmann (Fuckhead).



Susanna Gartmayer – klarnecistka, która działa na polach improwizacji, eksperymentalnej muzyki rockowej, muzyki współczesnej oraz multimedialnych performansów dźwiękowych. Posiada tytuł magistra sztuk pięknych. Komponowania i gry na klarnecie basowym nauczyła się dzięki samokształceniu. Szczególną uwagę poświęca zgłębianiu bogatego, multifonicznego potencjału klarnetów niskiego rejestru, graficzno-filozoficznym rozgrywkom wewnątrz utworów muzycznych, a także teorii i praktyce procesu wspólnej pracy w zespołach i kolektywach. Występuje solo oraz jako członkini wielu zespołów muzycznych (broken.heart.collector, The Vegetable Orchestra, möström...).

Reinhold Friedl (DE)

Urodził się w 1964 roku, od 1987 roku mieszka w Berlinie. Jest założycielem i kierownikiem zespołu Zeitkratzer. Reinhold Friedl koncentruje się głównie na inside-piano. Grał wiele utworów skomponowanych z wykorzystaniem technik gry na inside-piano i wydał kilka artykułów z tej dziedziny. Studiował grę na fortepianie u Renate Werner, Alana Marksa i Alexandra von Schlippenbacha oraz matematykę i muzykologię w Stuttgarcie i Berlinie. Razem z profesorem Behrendsem prowadził seminarium „Muzyka i matematyka” na Wolnym Uniwersytecie Berlińskim. Pracował również jako kurator dla Centrum Sztuki Współczesnej Podewil w Berlinie i kierował Off-ICMC (Międzynarodowa Konferencja Muzyki Komputerowej) w Berlinie (2000). Był członkiem jury Ars Electronica i Fundacji Gulbenkiana w Lizbonie. Jako pianista i kompozytor współpracował z muzykami i kompozytorami, takimi jak: Lee Ranaldo (Sonic Youth), Phill Niblock, Helmut Oehring, Nicolas Collins, Lou Reed, MERZBOW aka Masami Akita, Radu Malfatti, Bernhard Guenter, Mario Bertoncini (nuova cooperanza), Keiji Haino. Zrealizował liczne nagrania radiowe. Razem z Lillevanem Reinhold Friedl zagrał w 2013 roku wspólny koncert w Toruniu, w ramach festiwalu „Pole widzenia – Pole słyszenia. Lutosławski”.

PANEL DYSKUSYJNY:

28.03.2020 (sobota), CSW, Czytelnia, godz. 14.00

„Chrupanie kości i zgrzyt opon – projektowanie dźwiękowe na co dzień”

Spotkanie wokół numeru #37 magazynu „Glissando” z udziałem redaktorki prowadzącej numeru, Justyny Stasiowskiej, oraz Dariusza Brzostka i Antoniego Michnika.

Filmowe dźwięki nie są zazwyczaj tym, za co się podają. Oglądając film grozy, science-fiction czy drastyczny kryminał, często nie tylko nie potrafimy uwierzyć w to, co na ekranie, ale także w to, co dobiega do naszych uszu. Jeżeli tak się dzieje, a strach paraliżuje nas od bębenków do palców stóp – koniecznie w tej kolejności – oznacza to, że imitator dźwięku (*foley artist*) wykonał swoje zadanie.

Jednak czy projektowanie brzmień ogranicza się tylko do przestrzeni ekranu? Przykładowo, pod maską elektrycznych samochodów ukrywa się największa iluzja. Firma Nissan zatrudniła formację Man Made Music, pracującą nad efektami dźwiękowymi w telewizji i radiu, aby stworzyć bazę hałasów informujących kierowcę o przyspieszeniu pojazdu, zachowaniu silnika i zmianach innych komponentów. Szczególnym wyzwaniem było stworzenie dizajnu dźwiękowego, którego nikt nie spostrzeże.

Spotkanie wokół premiery nowego, #37 numeru Glissanda skupi się na dźwięku, który powinien pozostać niesłyszalny. Skupimy się na praktykach tworzenia efektów dźwiękowych i tworzeniu hiperrzeczywistości, korzystając z kulturowych przyzwyczajeń odbiorcy.