

01

AOS Art is Open Source / Salvatore Iaconesi & Oriana Persico

youbiquity

MACERATA RACCONTA//Macerata 2-6 May 2014

Un progetto di



TEATRO REBIS



Art is Open Source

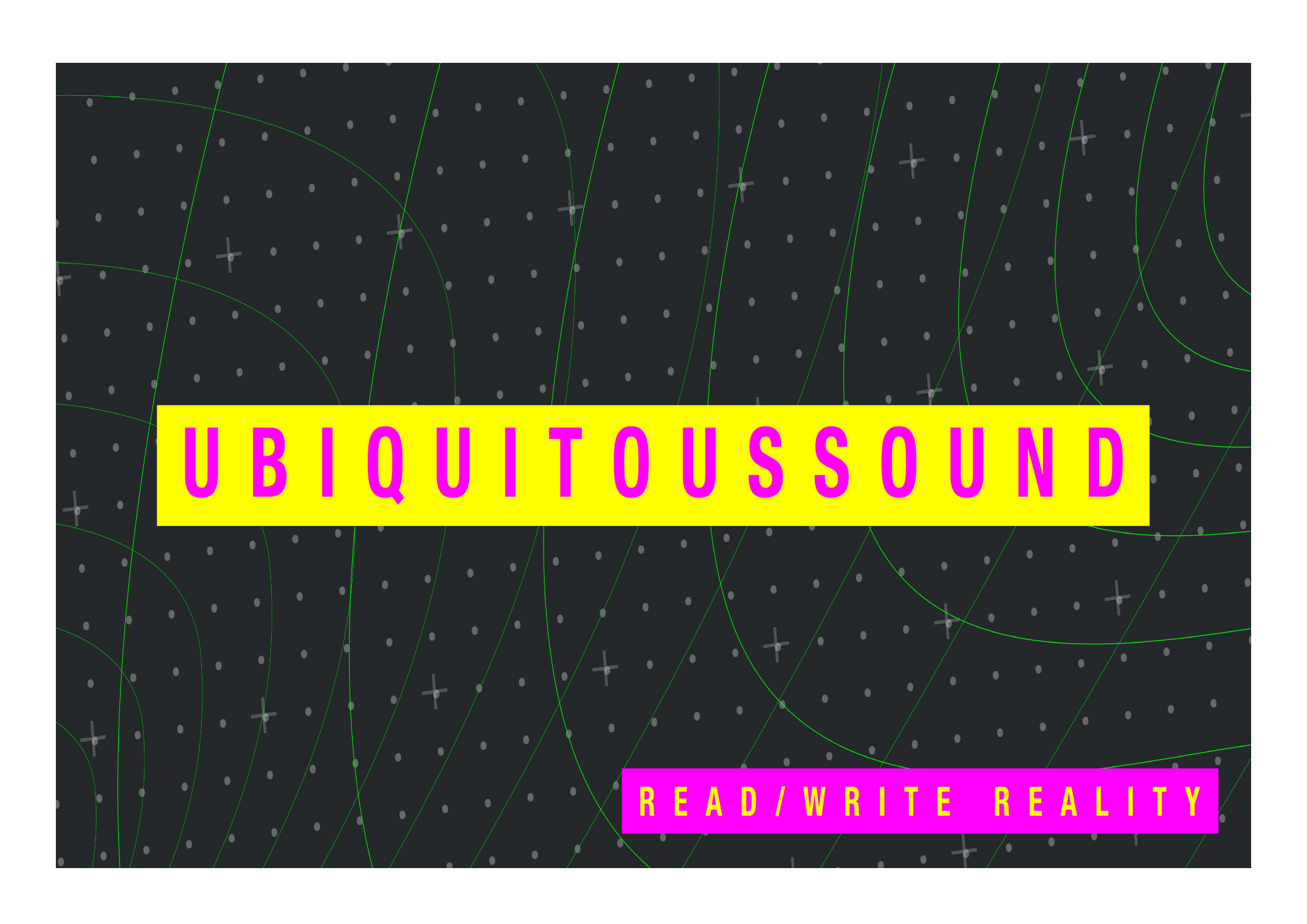
Il progetto di avvale del cofinanziamento della Regione Marche del Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile della Presidenza del Consiglio dei Ministri



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale



www.youbiquityfestival.wordpress.com – youbiquity.giorgio@gmail.com - +39 349 6441703



UBIQUITOUS SOUND

READ / WRITE REALITY

RWR – Read/Write Reality

UbiquitousSound



“Il paesaggio sonoro, quando lo ascolti con attenzione, diventa miracoloso.”
R. Murray Schafer

RWR, Read/Write Reality, Ubiquitous Sound, è un workshop immersivo volto a creare un Ubiquitous Soundscape: un paesaggio sonoro fruibile attraverso una esperienza in Realtà Aumentata e producibile in maniera collaborativa, attraverso il campionamento di suoni e la rappresentazione sonora di dati ed informazioni. I partecipanti impareranno a realizzare una particolare applicazione in Realtà Aumentata per smartphone (iOS e Android), su cui pubblicare il proprio Soundscape Ubiquo, creato mediante campionamenti sonori di ogni genere e la rappresentazione sonora di dati e informazioni. Il tutto andrà a formare una esperienza immersiva, in cui camminare tra i suoni disseminati negli spazi naturale ed urbano.



“When you listen carefully to the soundscape it becomes quite miraculous.”
R. Murray Schafer

RWR, Read/Write Reality, Ubiquitous Sound, is an immersive workshop whose objective is to create an Ubiquitous Soundscape: a sonic landscape which can be experienced using Augmented Reality, and which can be produced collaboratively, through sound sampling and audio representation of data and information. Participants will learn how to design a specific Augmented Reality smartphone application (iOS and Android), on which to publish their Ubiquitous Soundscape, created through sound samples of any kind and the audio representation of data and information. All of this will form an immersive experience, in which it will be able to walk through the sounds disseminated across natural and urban spaces.

[it] Descrizione Dettagliata

Il Soundscape

Il suono o la combinazione di suoni che emerge da un ambiente immersivo. Questa definizione di soundscape viene dal compositore Canadese R. Murray Schafer, che ha identificato le tre principali componenti del soundscape di ogni luogo: i Keynote Sounds, creati dalla natura, geografia e clima, e che il più delle volte rimangono sullo sfondo della nostra percezione; i Sound Signals, che sono quelli a cui prestiamo attenzione consapevolmente; e il Soundmark, dall'idea del landmark, che è il suono tipico di un certo luogo.

Bernie Krause ha classificato gli elementi del soundscape ponendo l'attenzione sulla loro sorgente generativa: la Geofonia del luogo, generata dalle sorgenti non-biologiche; la Biofonia, generata dagli esseri viventi non-umani; e l'Antroponia, generata dagli esseri umani.

Entrambe le definizioni possono essere aggiornate per provare ad affrontare le dimensioni dello spazio che, completamente inedite, sono entrate a far parte del dominio della nostra percezione.

I dati, le informazioni e le comunicazioni digitali sono diventati disponibili ed accessibili in maniera ubiqua, ed ogni cosa che facciamo genera dati ed informazioni da qualche parte.

Abbiamo imparato ad usare tutte queste sorgenti aggiuntive di informazione nella trasformazione dei nostri modi di comunicare, lavorare, collaborare, apprendere, esprimere noi stessi e le nostre emozioni, per relazionarci e consumare. L'informazione ubiqua è entrata a far parte delle nostre vite quotidiane, sfumando i confini tra cosa è digitale e cosa è fisico. A tal punto da rendere questa distinzione progressivamente meno significativa.

Con **RWR UbiquitousSound** desideriamo affrontare la fenomenologia dell'*Ubiquitous Soundscape*.

Il nostro obiettivo è di realizzare un modo naturale per creare ed interagire con i suoni digitali che prodotti e disseminati nell'ambiente.

Così come accade per la biofonia, geofonia e antrofonìa dei luoghi, vogliamo creare una Infonia dello spazio, da attraversare, in cui orientarsi, e di cui avere esperienza. Desideriamo descrivere e implementare le parti del nostro soundscape che possono essere realizzate attraverso le tecniche di *Ubiquitous Publishing*, dai social network, dai dati, e dalle informazioni digitali che produciamo costantemente da tutti i luoghi del pianeta, nel nostro vivere quotidiano. Vogliamo rendere quest'informazione fisi-



ca, emergente, fruibile, immersiva, complessa, proprio come le altre componenti del soundscape.

Vogliamo creare un ponte esplicito tra i domini fisici e digitali delle nostre vite, attraverso il suono, permettendoci di creare informazione in maniera ubiqua, e di averne esperienza immersiva.

Che cosa faremo

Creeremo una applicazione di Realtà Aumentata che ci permetterà di avere esperienza immersiva dell'*Ubiquitous Soundscape*, attraverso le cuffie.

Creeremo insieme l'applicazione, co-progettandone gli elementi. L'applicazione ci permetterà di caricare campionamenti sonori e rappresentazioni sonore di set di dati e di informazioni, e di mappare tutto questo sullo spazio fisico. Le cuffie verranno usate per avere esperienza immersiva del soundscape: camminando verso i suoni, allontanandosi, realizzando una nuova modalità di orientamento attraverso l'*Ubiquitous Soundscape*, nel mondo fisico.

Creeremo in nostro Ubiquitous Soundscape.

Lo metteremo in mostra attraverso una performance per le strade di Macerata, e una mostra.

Per chi è il workshop

Per ogni artista, designer, hacker, architetto o chiunque altro che sia interessato nell'esplorazione delle possibilità offerte dall'opportunità di creare esperienze sonore ubique usando campionamenti, dati e informazioni.

Seppure verranno utilizzate numerose tecnologie, nessuna competenza tecnologica pregressa sarà necessaria per partecipare al workshop. Il workshop è per tutti. Di certo, le persone con competenze tecnologiche specifiche saranno in grado di cogliere dettagli aggiuntivi delle soluzioni adottate.

Cosa vi servirà

Il vostro laptop. Tutti i vostri smartphone (iOS e Android).

Opzionale: tecnologie audio (registratori digitali, effetti, controller, software, microfoni...).

Un kit di software, delle informazioni e i materiali verranno forniti al workshop.

Pubblicazione e distribuzione digitale

Read/Write Reality sarà anche una pubblicazione digitale dei risultati del workshop includendo come autori anche tutti i partecipanti.

Prodotta da AOS (Art is Open Source) in collaborazione con Teatro Rebis e Yobiquity e Macerata Racconta, nella pubblicazione verranno inseriti gli approcci teorici e critici usati durante il laboratorio, le esercitazioni, le tecniche e gli strumenti utilizzati. Un libro per progettisti, artisti, architetti, hacker, comunicatori, etnografi e sviluppatori che desiderano ampliare le loro prospettive sull'editoria ubiqua.

[en] Detailed Description

Soundscape.

The sound or combination of sounds which arises from an immersive environment. This definition of soundscape comes from Canadian composer R. Murray Shaffer, who identified three main elements of each place's soundscapes: the Keynote Sounds, created by nature, geography and climate, and which live in the background of our conscious perception most of the time; the Sound Signals, which are the ones we consciously listen to; and the Soundmark, coming from landmark, which is the sound which is unique to an area.

Bernie Krause classified the elements of the soundscape according to their originating source: the Geophony of a place, generated by non-biological sources; the Biophony, as generated by non-human living beings; and the Anthrophony, generated by human beings.

Both of these definitions can be updated to try to engage the fact according to which entirely new dimensions of space have now entered our realms of perceptions.

Digital data, information and communication has become ubiquitously available and accessible, and everything we do generates data and information somewhere.

We have learned to use all these additional sources of information to transform the ways in which we communicate, work, collaborate, learn, express ourselves and our emotions, relate and consume. Ubiquitous information has entered our daily lives, blurring the boundaries between what is digital and physical, so much that it is progressively losing sense to make the distinction in the first place.

In *RWR UbiquitousSound* we wish to address the phenomenology of the Ubiquitous Soundscape.

Our aim is to create a natural way to create and interact with digitally and ubiquitously produced sound in the environment.

As it happens for the biophony, geophony and anthrophony of places, we want to create an Infophony of space, in which we can walk through, orient, experience. We wish to describe and implement the parts of our soundscape which could be created through *Ubiquitous Publishing* techniques, from social networks, data sets, and from the digital information which we constantly produce from all the places in the world, through our daily lives. We want to make this information physical, evolving, emergent, experienceable, immersive, complex, just as the rest of the soundscape.

We want to create an explicit bridge between the physical and digital realms of our lives, through sound, allowing us to create information ubiquitously, and to experience it immersively.



What we will do

We will create an Augmented Reality application which will allow us to experience the immersive Ubiquitous Soundscape by wearing headphones.

We will create the application together, also co-designing its elements. The application will allow us to load sounds samples and sound-representations of datasets and information, and to map them to a physical space. Then headphones will be used to experience the soundscape in an immersive way: walking up to the sounds, away from them, being able to achieve a new form of sound orientation through the Ubiquitous Soundscape, in the physical world.

We will create our own Ubiquitous Soundscapes.

We will showcase them in a final performance through the streets of Macerata, and through an exhibit.

Who is this workshop for

Any artist, designer, hacker, architect or other who is interested in exploring the possibilities brought on by the opportunity to create ubiquitous sound experiences using samples, data and information.

Although many technologies will be used, no previous technological knowledge is required. The workshop is for everyone. Of course, people with additional technological expertise will be able to appreciate additional levels of detail.

What you need

Your laptop. All your smartphones (iOS or Android).

Optional: sound-related technologies (digital recorders, effects, controllers, software, microphones...).

Publication and digital distribution

Read/Write Reality will be also a digital publication about the results of the workshop, including as authors also all the participants.

Produced by AOS (Art is Open Source) in collaboration with Teatro Rebis and Youbiquity and Macerata Racconta, in this publication will be included critical theoretical approaches used during the workshop, exercises, techniques and tools used. A digital book for designers, artists, architects, hackers, communicators, ethnographers and developers wishing to expand their perspectives on ubiquitous publishing.



Salvatore Iaconesi

[it]

è un interaction designer, ingegnere robotico , artista, hacker. TED Fellow 2012 e Eisenhower Fellow dal 2013.

Attualmente insegna Interaction Design e pratiche di cross-media presso la Facoltà di Architettura dell'Università "La Sapienza" di Roma , presso l'ISIA di design di Firenze, presso l'Università di Roma di Belle Arti e presso l'Istituto IED Design .

Ha prodotto videogames, intelligenze artificiali, sistemi esperti dedicati ai sistemi di intrattenimento, gli ecosistemi mobili, architetture interattive, pubblicazioni cross-mediali, sistemi di realtà aumentata, applicazioni dedicate a fornire prodotti e servizi, progettazione di sistemi esperti e di supporto alle decisioni, nel design dei sistemi di condivisione della conoscenza, dei sistemi dedicati alle comunità multiculturali, delle tecnologie ubique, delle esperienze interattive e dei processi di innovazione. I suoi progetti sono stati presentati in tutto il mondo in festival e conferenze.

Salvatore partecipa attivamente alle discussioni globali e le azioni sui temi della libertà, nuove forme di espressione e sugli scenari futuri del nostro pianeta dal punto di vista energetico, ambiente, società multiculturali, mutazioni di genere, sostenibilità e innovazione rivolte alla società, collaborando con istituzioni, imprese e gruppi di ricerca internazionali .

[en]

is an interaction designer, robotics engineer, artist, hacker. TED Fellow 2012 and Eisenhower Fellow since 2013.

He currently teaches Interaction Design and cross-media practices at the Faculty of Architecture of the "La Sapienza" University of Rome, at ISIA Design Florence, at the Rome University of Fine Arts and at the IED Design institute.

He produced videogames, artificial intelligences, expert systems dedicated to business and scientific research, entertainment systems, mobile ecosystems, interactive architectures, cross-medial publications, augmented reality systems, and experiences and applications dedicated to providing products, services and practices to human beings all over the world, enabled by technologies, networks and new metaphors of interactions, across cultures and languages.

His artworks and performances have been featured worldwide at festivals and conferences.

Salvatore actively participates to global discussions and actions on the themes of freedoms, new forms of expression and on the future scenarios of our planet from the points of view of energy, environment, multi-cultural societies, gender mutation, sustainability and innovation on both society and business, collaborating with institutions, enterprises and international research groups.

Oriana Persico

[it]

è laureata in Scienze della Comunicazione, è esperta in politiche partecipative e di inclusione digitale. Artista e scrittrice.

Ha collaborato con i governi nazionali e l'Unione europea per la creazione di migliori pratiche, le norme e ricerche in materia di diritti digitali, l'innovazione sociale e tecnologica, Digital Business Ecosystems (DBE), pratiche di partecipazione e di condivisione delle conoscenze.

Oriana scrive testi critici, scientifici, filosofici e poetici che collega all'innovazione tecnologica, e sulle sue conseguenze culturali, sociologiche, economiche e politiche. Esperta di analisi formale delle tendenze culturali e sociali, con particolare attenzione ai social network.

Realizza campagne breakthrough di comunicazione, performance, metodologie di ricerca e strategie.

[en]

holds a degree in Communication Sciences, is an expert in participatory policies and digital inclusion. She is an artist and writer.

She has worked together with national governments and the European Union to the creation of best practices, standards and researches in the areas of digital rights, social and technological innovation, Digital Business Ecosystems (DBE), practices for participation and knowledge sharing.

Oriana writes critical, scientific, philosophical and poetical texts that connects to technological innovation, and on its cultural, sociological, economic and political impacts.

She is an expert on the formal analysis of cultural and social trends, with specific focus on social networks.

She creates breakthrough communication campaigns, performances, research methodologies and strategies.





[en]

CONDITIONS

the workshop costs 300 euro (includes room and board)
(includes lunch and dinner for 2-3-4 May, not included lunch for 5-6 May in Macerata, but only dinner)

- **150 euro** by transfer (pre-enrolment) within the 15 April 2014

TEATRO REBIS ASSOCIAZIONE CULTURALE **C.C.P.** 44565331

IBAN: IT 59 Q 07601 13400 0000 44565331

SUBJECT: LAB. UBIQUITOUSOUND - YUBIQUITY

- **150 euro** payment directly the first day of workshop (in case of renounce is possible to do until two weeks before to start the workshop).

For ISIA (Design, Firenze), University Sapienza (Roma) students and previous participants RWR there is a discount of 10%.

participants

25-40 (according to call *Officine della creatività* a number of 10 seats is reserved for under 35 resident in the Marche region)

ACCOMODATION (palazzo Simonelli)

Is inclusive in a price of workshop

<http://www.palazzosimonelli.it/new/>

LOCATION

PALAZZO SIMONELLI

fraz. Tribbio Montalto

62020 Cessapalombo (MC)

Arriving by plane:

Nearest Airport: Airport AllSaints "Raffaello Sanzio" Ancona

Distance: 85 km

Arriving by train:

Nearest train station: Tolentino (line Civitanova Marche - Fabriano)

Distance: 16 km

Arriving by car / motorcycle:

For those arriving from the east / north / south: from the A14 motorway (exit Civitanova Marche) take the SS77 in direction Civitanova-Foligno Foligno, exit at Caldarola

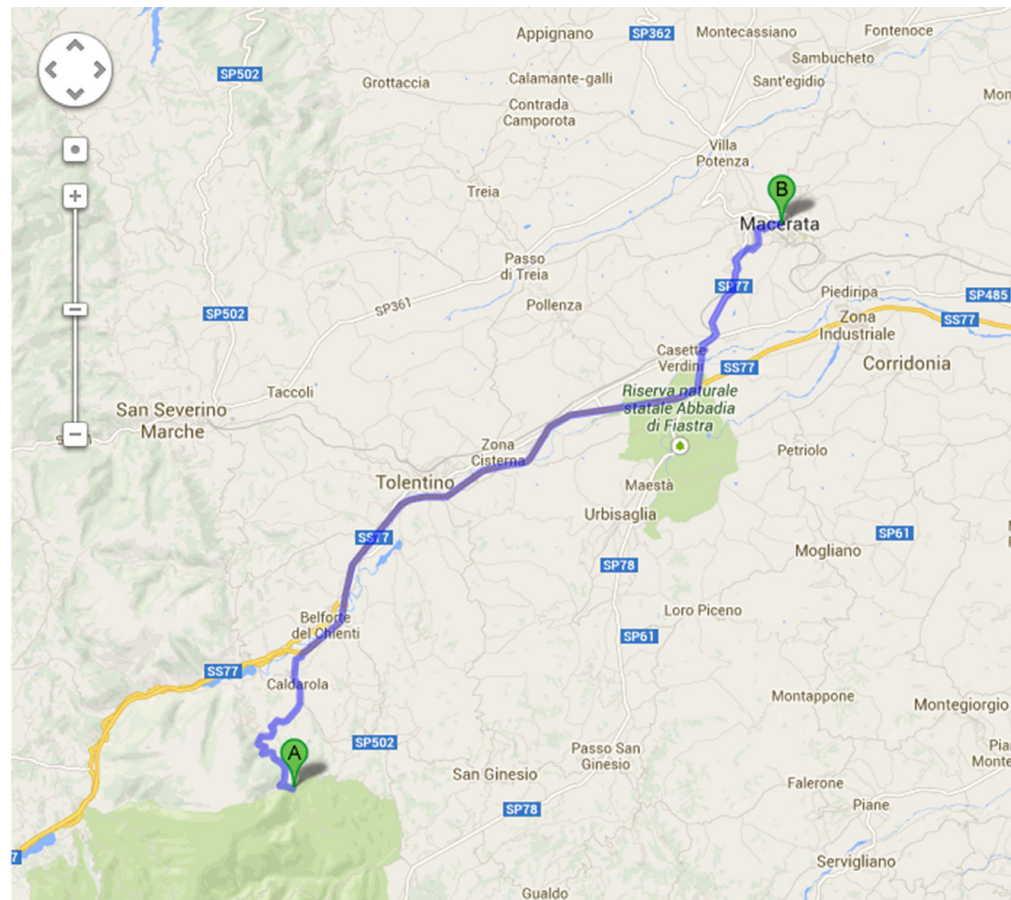
For those coming from the west: after Colfiorito pass, take the SS77 in direction Civitanova Marche, to the exit of Caldarola.

For everyone: from the Caldarola on the SS77 and follow the signs for Caldarola and then to Palazzo Simonelli. Distance: 4 km

Use public transport:

To search the schedules of public transport services in the area and to the main town of the neighboring provinces, please visit the website of the Province of Macerata

Taking prior arrangements, you can book the shuttle service (for a fee) to and from stations / airports.



APPLICATION

please send your application: yubiquity.giorgio@gmail.com - +39 349 6441703

DEADLINE FOR ENROLLMENT: 15 April 2014

[it]

CONDIZIONI

il workshop costa 300 € (comprende vitto e alloggio)

(include pranzo e cena per i giorni 2-3-4 Maggio, non include il pranzo nei giorni 5-6 Maggio a Macerata, ma solo la cena).

- **150 euro** per bonifico (pre-iscrizione) entro il 15 Aprile 2014

TEATRO REBIS ASSOCIAZIONE CULTURALE **C.C.P.** 44565331

IBAN: IT 59 Q 07601 13400 0000 44565331

SUBJECT: LAB. UBIQUITOUSSOUND - YUBIQUITY

- **150 euro** pagamento diretto il primo giorno del workshop

(in caso di rinuncia, è possibile farlo massimo due settimane prima dell'inizio del workshop)

Per studenti gli ISIA (Design, Firenze), Università della Sapienza (Roma) ed ex partecipanti RWR è previsto uno sconto del 10%.

partecipanti

25-40 (in linea con il bando *Officine della creatività* un numero di 10 posti è riservato agli iscritti under 35 residenti nella regione Marche)

ALLOGGIO (palazzo Simonelli)

È compreso nel prezzo del workshop

<http://www.palazzosimonelli.it/new/>

LUOGO

PALAZZO SIMONELLI

fraz. Tribbio di Montalto

62020 Cessapalombo (MC)

Arrivare in aereo:

Aeroporto più vicino: aeroporto internazionale "Raffaello Sanzio" di Ancona

Distanza: 85 km

Arrivare in treno:

Stazione ferroviaria più vicina: Tolentino (linea Civitanova Marche - Fabriano) >>>

Distanza: 16 km

Arrivare in auto/moto:

Per chi arriva da est/nord/sud: dall'autostrada A14 (uscita Civitanova Marche) imboccare la SS77 Civitanova-Foligno in direzione Foligno, fino all'uscita di Caldarola

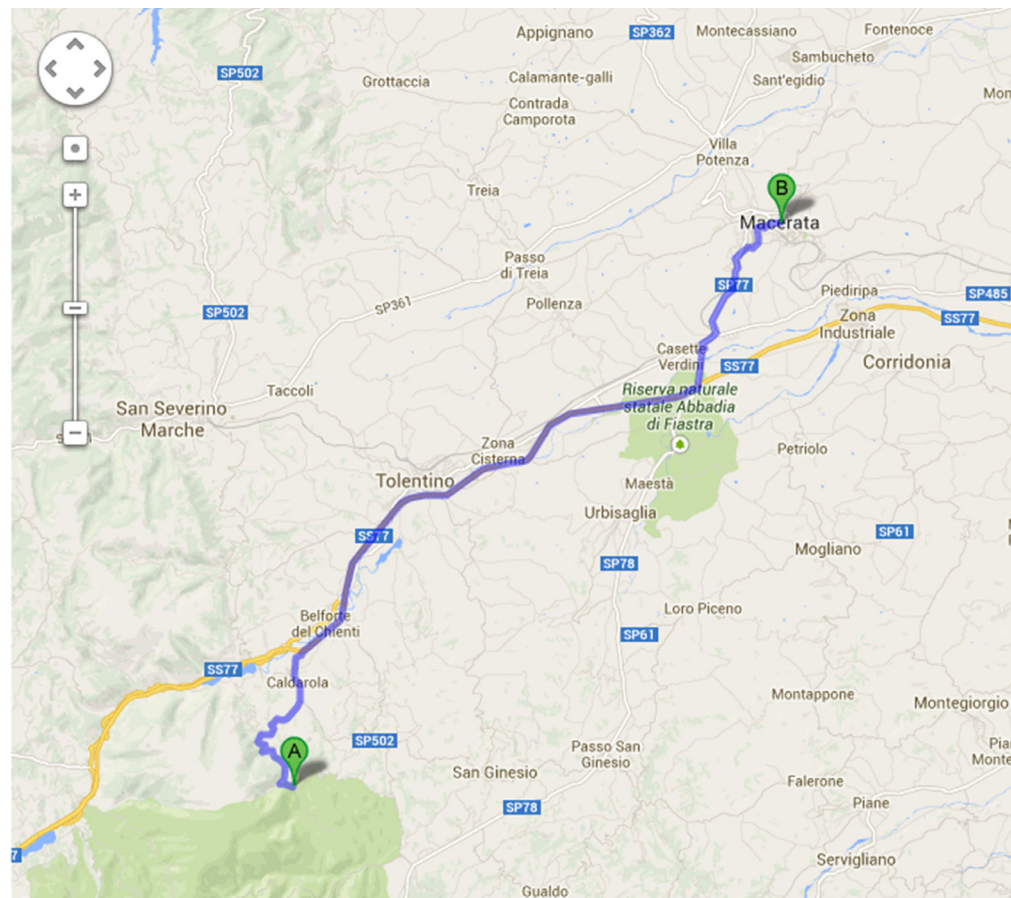
Per chi arriva da ovest: dopo il valico di Colfiorito, imboccare la SS77 in direzione Civitanova Marche, fino all'uscita di Caldarola

Per tutti: dall'uscita di Caldarola sulla SS77, seguire le indicazioni per Caldarola e poi per Palazzo Simonelli. Distanza: 4 km

Utilizzare i mezzi pubblici:

Per cercare gli orari dei servizi di trasporto pubblico presenti sul territorio e verso le principali località delle province limitrofe, visita il sito della Provincia Macerata >>>

Prendendo accordi preventivi, è possibile prenotare il servizio di navetta (a pagamento) da e per stazioni/aeroporti



PARTECIPAZIONE

si prega di inviare la propria candidatura: youbiquity.giorgio@gmail.com - +39 349 6441703

Termine di iscrizione: 15 Aprile 2014

Program: 2-6 May 2014

Day 1: 10-21 Workshop (Palazzo Simonelli)

Day 2: 10-21 Workshop (Palazzo Simonelli)

Day 3: 10-21 Workshop (Palazzo Simonelli)

Day 4: 10-21 Set-up (Macerata)

Day 5: 19-22 Performance (Macerata)

more details: <http://youbiquityfestival.wordpress.com/about/>

Programma: 2-6 Maggio 2014

Giorno 1: 10-21 Workshop (Palazzo Simonelli)

Giorno 2: 10-21 Workshop (Palazzo Simonelli)

Giorno 3: 10-21 Workshop (Palazzo Simonelli)

Giorno 4: 10-21 Set-up (Macerata)

Giorno 5: 19-22 Performance (Macerata)

maggiori dettagli: <http://youbiquityfestival.wordpress.com/about/>

Un progetto di



Il progetto di avvale del cofinanziamento della Regione Marche del Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile della Presidenza del Consiglio dei Ministri



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale



Con la collaborazione di



Con il patrocinio di

