



Evento speciale #SoundFrames

# Exaland

## In viaggio nei mondi virtuali di Spime.im

Sabato 15 settembre 2018, ore 21.00  
**Mole Antonelliana, Aula del Tempio – Torino**

Proseguono nell'Aula del Tempio della Mole Antonelliana, gli eventi organizzati in occasione della mostra **SoundFrames**, in programma al Museo Nazionale del Cinema fino al 7 gennaio 2019.

Il prossimo appuntamento è per sabato 15 settembre alle ore 21.00 con il collettivo **Spime.im**, che accompagnerà il pubblico in un viaggio alternativo nei mondi digitali di **Exaland**, straordinaria performance in realtà virtuale ed alterata, dove arte tridimensionale, tecnologia avanzata e musica elettronica si fondono.  
Ingresso con biglietto del Museo Nazionale del Cinema

**Spime.im** è un collettivo artistico formato da **Davide Tomat, Gabriele Ottino, Stefano Maccarelli e Marco Casolati**, che ha lo scopo di indagare, attraverso progetti transmediali, le estetiche e i linguaggi derivati dall'affermarsi della realtà digitale.

Il collettivo crea esperienze audio-video immersive, che esplorano i confini dell'identità, della corporeità e della percezione, in un mondo in cui il nostro *doppelgänger* virtuale - il nostro doppio nell'era digitale - assume una posizione sempre più intensa, protagonista e totalizzante. Si ha così l'evoluzione dello spettacolo cinematografico, che diventa sempre più articolato e non più passivo dal punto di vista della fruizione.

**Exaland** è una performance A/V in realtà virtuale gestita attraverso i *wearable controllers* **ReMidi**: un guanto smart - progettato e realizzato tra Austin e Torino - che trasforma la mano in un versatile strumento musicale in grado di generare e controllare suoni, armonie, ritmi, melodie e immagini. Protagonista del live è un mondo lisergico e infinitamente mutevole, con paesaggi psichedelici generati in tempo reale analizzando lo spettro delle frequenze della sorgente audio, e che può essere fruito dal pubblico in VR / 360° su "device mobile".

La performance è un viaggio temporalmente lineare in una dimensione in perfetto equilibrio, che ha però delle interferenze spaziali, delle alterazioni del raggio d'azione, create dalla gestione della tecnologia da parte dell'Uomo. Il percorso viene infatti guidato attraverso un *controller*, permettendo di variarne la velocità di navigazione e di attivare i vari effettivi visivi. Allo stesso modo la componente sonora è la traduzione di gesti della fisicità reale: ogni movimento rappresenta un effetto acustico preciso, che viene così mappato e tramutato in suono.

Una digitalizzazione del gesto, in cui la musica diviene un paesaggio sonoro che non è più mero intrattenimento ma vera e propria opera d'arte.

**Museo Nazionale del Cinema**

Ufficio Stampa: Veronica Geraci (responsabile), Helleana Grusso, Serena Santoro  
tel. 011 8138.509-510 - email: ufficiostampa@museocinema.it

# SPIME.IM

**Spime.im** è un collettivo artistico che ha lo scopo di indagare, attraverso progetti transmediali, le estetiche e i linguaggi derivati dall'affermarsi della realtà digitale.

Spime.im usa la tecnologia, l'arte tridimensionale e la musica elettronica per tessere esperienze audio- video immersive, che esplorano i confini dell'identità, della corporeità e della percezione, in un mondo in cui il nostro doppelgänger virtuale assume una posizione sempre più intensa, protagonista e totalizzante.



Spime.im nasce come un gioco di parole tra il concetto teorizzato da Bruce Sterling, lo Spime per l'appunto, un oggetto che può essere rintracciato attraverso lo spazio e il tempo per tutta la durata della sua esistenza e la contrazione dell'inglese "I am".

Se l'Essere è dunque l'Oggetto di questo intrecciarsi tra il reale e il virtuale, diviene dunque possibile creare nuovi immaginari che si traducono in ambienti immersivi e spazi di narrazione in cui artificiale e naturale, scienza e umanità, immaginazione e realtà si compenetrano, dando vita a nuovi confini da esplorare, per sperimentare la coscienza di sé e di ciò che pur essendo invisibile agli occhi ci circonda ed influenza.

Il collettivo Spime.im è composto da

**Davide Tomat** - musicista, produttore e compositore in progetti quali Niagara, Tomat, Tomat Petrella, Retroazione e Superbudda. ([www.davidetomat.com](http://www.davidetomat.com))

**Gabriele Ottino** - musicista e video maker in progetti quali Niagara e Retroazione.

**Stefano Maccarelli** - experience designer e digital artist. ([www.stefano-maccarelli.com](http://www.stefano-maccarelli.com))

**Marco Casolati** - project manager e founder of Remidi Pro. ([www.remidi-pro.com](http://www.remidi-pro.com))

# Δ SPIME.IM : EXALAND Δ

L'Essere nel Mondo digitale



*Performance audio/video della durata di 20/30 minuti.  
Caratteristiche: Utilizzo di “wearable controllers” Remidi per controllare Audio e Video.  
Video Proiezione Audioreattiva su schermo.  
Video Audioreattivo in modalità VR / 360° sui mobile devices del pubblico*

**[EXALAND E.P. \( soundcloud link \)](#)**

**[EXALAND LIVE PERFORMANCE \( 15 min extract video link \)](#)**

**[EXALAND IX \( official video link \)](#)**

**[EXALAND V \( official video teaser link \)](#)**

Exaland è una performance A/V in realtà virtuale gestita attraverso i wearable controllers ReMidi. Protagonista del live è un mondo lisergico ed infinitamente mutevole, in cui paesaggi psichedelici vengono generati in tempo reale, analizzando lo spettro delle frequenze della sorgente audio, e che può essere fruito dal pubblico in VR / 360° su “device mobile”.

Exaland è un viaggio temporalmente lineare in una dimensione in perfetto equilibrio, che ha però delle interferenze spaziali, delle alterazioni del raggio d'azione, create dalla gestione della tecnologia da parte dell'Uomo. Il percorso viene infatti guidato attraverso un controller, permettendo di variarne la velocità di navigazione e di attivare i vari effettivi visivi. Allo stesso modo la componente sonora è la traduzione di gesti della fisicità reale: ogni movimento rappresenta un effetto acustico preciso, che viene così mappato e tramutato in suono.

Una digitalizzazione del gesto, in cui la musica diviene un paesaggio sonoro, un'opera d'arte che non è più mero intrattenimento.

Il prodotto è quindi un intreccio di Umanità e tecnologia in cui l'audio è il vero Dio di Exaland, che fa accadere le cose secondo le sue ragioni. Le frequenze dello spettro sonoro non solo modificano il mondo virtuale ma lo contaminano, lo generano. La palette dei colori cambia, e da realistica diventa palesemente sintetica. Gli oggetti e gli animali invece restano realistici, in quanto rappresentano la civiltà, gli animali e la vera natura dell'uomo.

Le scritte che appaiono in Exaland sono il glitch che rivela la natura sintetica di quel mondo: si tratta di vere parti di codice , che il suono svela, trasformandole in testo visibile come entità a sé o come texture.

Il risultato è un live in cui colori, forme e suoni avvolgono il pubblico e gli artisti, portando tutti all'interno di una dimensione parallela.

**[www.spime.im](http://www.spime.im)**

**[Spime.im Instagram](#)**

**[Spime.im Facebook](#)**

**[spime.im@gmail.com](mailto:spime.im@gmail.com)**