

DYSTOPIE DYSTOPIA

sound art festival 2020
berlin-brasilien

Photo Documentation

Alte Münze Tresorkeller / Old Coin Mint Safe Cellar



AUSSTELLUNG / EXHIBITION

Alte Münze

- ① **STEFANIE EGEDY (BRA):** BODIES AND SUBWOOFERS 2.0 5
- ② **BARTIRA + CAETANO (BRA):** Sonic Life/Social Death 7
- ③ **VIVIAN CACCURI/GUSTAVO VON HA (BRA):** Vivian & Gustavo 9
- ④ **GIULIANO OBICI (BRA/ITA):** Screen Utopia 11
- ⑤ **JOANA BURD (BRA/LIT):** The Box 13
- ⑥ **BRUNO GOLA (BRA):** Bruto 15
- ⑦ **CHRISTIAN DIAZ OREJARENA (COL/GER):** Fronteras Visibles 17
- ⑧ **UTE WASSERMANN (GER):** Aus Atem 19
- ⑨ **ROBERTA BUSECHIAN (ITA):** Obscure Clairvoyance 21
- ⑩ **JUSTIN BENNETT (GBR):** Vilgiskoddeoyvinyarvi 23
- ⑪ **THOM KUBLI (CHE/GER):** BRAZIL NOW 25
- ⑫ **CHICO MELLO/FERNANDA FARAH (BRA/GER):** De-consolation 27
- ⑬ **MARIO DE VEGA (MEX):** El Intruso 29
- ⑭ **TORBEN LAIB (NOR):** inflazione in flagranti 31
- ⑮ **MARCO BAROTTI (ITA):** The Egg 33
- ⑯ **HYUNJU OH (KOR):** Breath 35

Spreeufer

- ⑰ **MARINA MAPURUNGA (BRA):** Dystopian Path 37
- ⑱ **MACCHINA SOM ALLSTARS (BRA/GER):** ZERO, LAND DER ZUKUNFT 39
- ⑲ **LAURAL (BRA):** Dor de Árvore (Baumschmerz) 41
- ⑳ **KERSTIN ERGENZINGER / SONO-CHOREOGRAPHIC ENSEMBLE:** Whistleblowers 43

Errant Sound

- ㉑ **BENCE G. PÁLINKÁS/KITTI GOSZTOLA (HUN):** Wild Garden Utopia 45
- ㉒ **RICARDO MORENO (COL):** La Radio Criolla, Colombia 2020 47
- ㉓ **SHOWCASE:** Brazilian Sound Art 49
- ㉔ **SYMPOSIUM:** Listening as a tool to blow out the bubble 51

Orte/Locations	53
Credits	55

Listening as a tool to blow out the bubbles

Das DYSTOPIE Sound Art Festival ist eine Einladung, den Akt des Hörens als radikale Aufgabe zu betrachten. Wenn beim Hören eine Wandlung von mechanischen Wellen in Information und Emotion stattfindet, ist dann Hören nicht auch gleich Morphen? In einem politischen Moment, wo das Miteinanderreden oftmals utopisch erscheint – manipuliert durch Fake-News, eingeschlossen in Echo-Blasen – werden hier *Dys-* wie *U-Topien* gemorphet: neu erschaffen, verdichtet, gerieben, überblendet, vernichtet.

Mit Brasilien als diesjährigem Gastland bekommt das DYSTOPIE Sound Art Festival seine besondere Zuspitzung, was angesichts der jüngsten, gesellschaftlichen Entwicklung um so bedeutsamer erscheint, in der Naturzerstörung, autoritäre Staatsführung, Klimawandel und Pandemie kulminieren. Mit dem Festival wird nach künstlerischen Perspektiven gefragt, die im Dystopischen das Utopische aufscheinen lassen – ganz so wie im Lockdown des Frühjahrs 2020, als Venedigs Kanäle wie auch der Himmel über Peking für eine kurze Zeit wieder klar und blau wurden.

O Festival de Arte Sonora DISTOPIA é um convite a perceber a escuta enquanto um ato radical. Se, ao praticar a escuta, ondas mecânicas são convertidas em informações e emoções, não será este processo, em si, análogo ao papel dos prefixos enquanto agentes morfológicos no idioma? No momento político onde o diálogo chega a parecer uma atividade utópica – manipulada por fake news, encerrada em bolhas ecóicas - as obras aqui expostas deformam, transformam, reformatam tópos tanto de *u-* quanto de *dis-* topias.

Em face à crescente destruição da natureza, à alteração climática, à aparição de pandemias e à ascensão de lideranças autoritárias, a parceria com o Brasil amplia ainda mais a relevância desta edição do Festival de Arte Sonora Distopia. Permitir a emergência de visões utópicas em distopias é a proposta dos posicionamentos artísticos deste festival, assim como, durante os lockdowns do início de 2020, os canais de Veneza voltaram a ser translúcidos e o tom azul retornou ao céu sobre Pequim.

The
an ir
tenit
conv
neur
tenit
cal t
wou
prac
ench
as u
crea
fada

With
try,
take
seen
ofre
env
rian
pan
sear
allo
dys
spr
can
jing

Ge



STEFANIE EGEDY

BODIES AND SUBWOOFERS 2.0

Sub-bass installation, 7 mins every hour (2020)
Performance, 11 mins

B.A.S. is an ongoing investigation of the possible interactions between sub-bass, bodies, and subwoofers. Through organized sub-bass frequencies spoken by subwoofers, Stefanie explores how this particular frequency-range (20 Hz–63 Hz) communicates with multiple types of bodies – not only human bodies, but also structural aspects of the space where the installation is presented, involving correlations between sound and constructional features (dimensions, materials, walls, columns, and floor).

Perceived by these bodies, sub-bass frequencies are able to create vibrational experiences in which each specific Sound Pressure Level (SPL) is felt. When sound waves change the air pressure, the bodies get wrapped in layers of vibration, producing a new acoustic panorama of alternative realities. Bodies (human and non-human) as a physical form experience the day-to-day, often without conscious awareness. How can interactions with sub-bass and subwoofers offer new possibilities in experimenting with realities?

In combination with the short performance, the project is proposed as an experiment to generate different possible realities.

B.A.S. ist eine fortlaufende Untersuchung möglicher Interaktionen zwischen Subwoofern und Körpern durch Subbass-Schallwellen. Das Projekt erforscht, wie dieser spezielle Frequenzbereich (20 Hz–63 Hz) mit unterschiedlichen Körpern interferiert und kommuniziert. Es handelt sich hier nicht nur um menschliche Körper, sondern auch um Raumkörper, um strukturelle Aspekte des Raumes, in dem die Installation präsentiert wird (Maße und Material der Bauteile, Wände, Säulen und Boden).

In Raum reflektierte Subbass-Frequenzen sind in der Lage, Schwingungserfahrungen zu erzeugen, bei denen der spezifisch erzeugte Schalldruckpegel (SPL) vornehmlich zu spüren ist. Sowie der Luftdruck durch Schallwellen verändert wird, werden die Körper in Schwingungslagen gehüllt und erzeugen ein akustisches Panorama alternativer Realitätswahrnehmungen. Denn Körper (lebende wie unlebendige) als physische Formen erleben den Alltag oft ohne bewusste Wahrnehmung. Wie können Interaktionen mit Subbass-Frequenzen und Subwoofern zu neuen Erfahrungen von Realität führen?

Die Installation wie auch die Kurzzeit-Performance ist als Experiment angelegt, um verschiedene mögliche Realitäten zu erzeugen.



BARTIRA + CAETANO

Sonic Life / Social Death

Archive installation with user interface (2020)

Sonic Life/Social Death exists as an experimental archive that meditates on Afro-Brazilian representational politics through digital sound culture.

In the current, not-so-current renaissance of black civil rights and justice movements, the project emerges from a musicological research to celebrate black life in its wide-ranging expressions and dissident identities through black intelligence. One that strives to counterpoint western scientific domination, too often historically applied to justify the white conquest and the European expansion that gave rise to the contemporary situation.

This interactive piece consists of sound inputs and stands as a historical mnemonic monument articulating samples from a research on selected black electronic music aesthetics.

Sonic Life/Social Death existiert als ein experimentelles Archiv, das über afro-brasilianische Repräsentationspolitik durch digitale Klangkultur meditiert.

In der gegenwärtigen – aber nicht nur gegenwärtigen – Renaissance schwarzer Bürger- und Zivilrechtsbewegungen geht das Projekt aus einer musikwissenschaftlichen Forschung hervor, die das schwarze Leben in seinen vielfältigen Ausdrucksformen und rebellischen Identitäten durch schwarze Intelligenz feiert. Diese strebt einen Kontrapunkt zur westlichen wissenschaftlichen Vorherrschaft an, die in der Historie allzu oft angewandt wurde, um die Eroberung durch die Weißen und die europäische Expansion zu rechtfertigen, aus der die heutige Situation entstanden ist.

Als interaktives Stück, das aus Sound-inputs besteht, ist es ein historisches mnemotechnisches Monument, das Samples einer Forschung zu ausgewählter, schwarzer elektronischer Musikästhetik artikuliert.



VIVIAN CACCURI GUSTAVO VON HA

Vivian & Gustavo

Video installation with surround sound
In 4 parts, total duration 64 mins (2020)

Vivian & Gustavo explores Brazilian sertanejo, the local equivalent to country music. For many years now, it has been Brazil's most popular music genre, much more so than samba or bossa nova ever were. Despite being quite regional, these genres were propagated as national, whereas sertanejo is national but propagated as regional. It comes to our attention that sertanejo is emotional, romantic, and nostalgic, while it is at the same time closely connected with the alt-right (alternative right) movement in the Brazilian population. Their politicians, who are responsible for the devastation that sweeps the local tropical forests, implement a strategy of power that fittingly alienates its tools of violence in order to soothe the ears and hearts of the audience.

The project is a mixture of found footage and film produced by the artists during the lockdown in Brazil.

Actors/participants perform characters that play with the identity of the Brazilian countryside, with the addition of »noise« as a factor of recognition.

The piece is a hyperbolic, chopped up musical dive into sertanejo music, spiced with the politics that it drags along with it.

Co-commissioned by Yerevan Biennial Art Foundation for Yerevan Biennial 2020/2021 and DYSTOPIE sound art festival Berlin

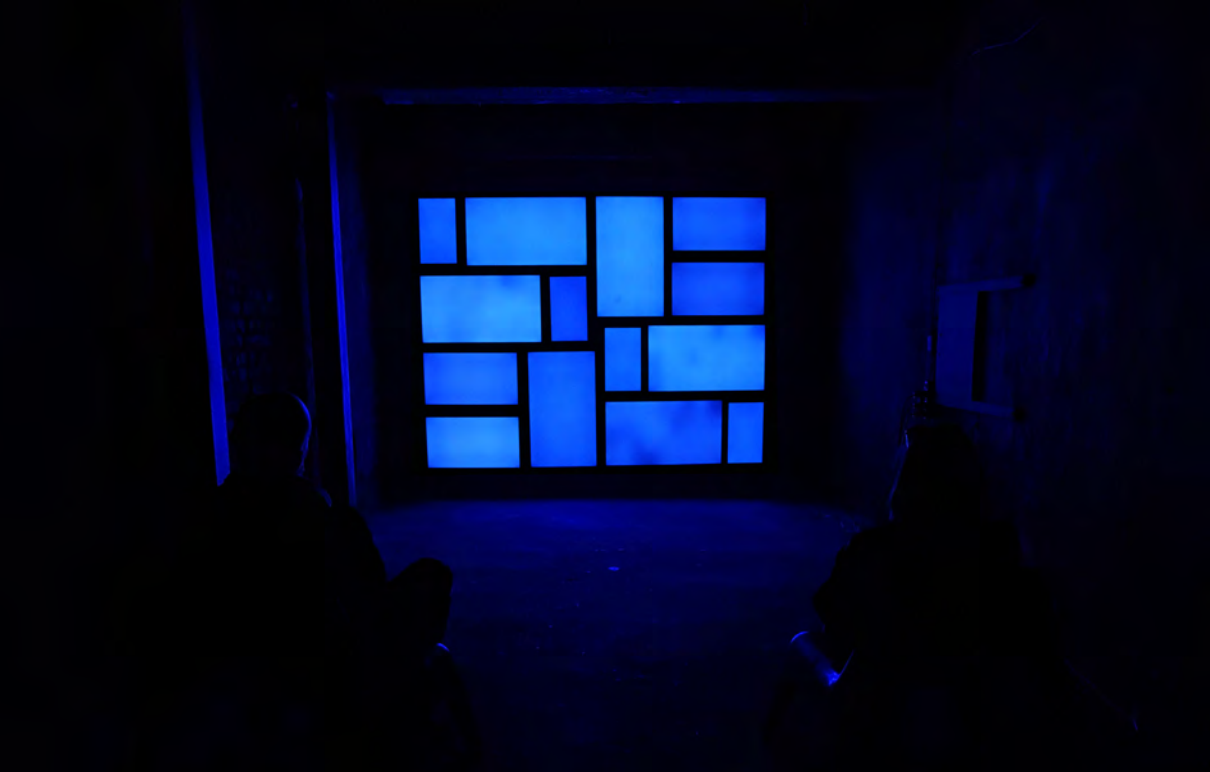
Vivian & Gustavo erkundet das brasilianische Sertanejo, das landesspezifische Äquivalent zur Country-Musik. Seit vielen Jahren ist es das populärste Musikgenre Brasiliens, viel mehr als es Samba oder Bossa Nova je waren. Obwohl jene Genres sehr regional sind, wurden sie als national propagiert, während Sertanejo zwar national ist, jedoch als regional propagiert wird. Uns ist aufgefallen, dass Sertanejo emotional, romantisch und nostalgisch klingt, während es gleichzeitig sehr stark mit der brasilianischen Alt-Right Bewegung (alternative Rechte) verbunden ist. Deren Politiker, die für die Abholzung unserer Tropenwälder verantwortlich sind, nutzen die Musik, um die Gewalttätigkeit ihrer Machtstrategien zu verschleiern und die Ohren und Herzen ihrer Anhänger zu gewinnen.

Das Projekt ist eine Mischung aus Found-Footage und von den Künstlern (während des Lock-Downs in Brasilien) produziertem Filmmaterial.

Schauspieler/Teilnehmer stellen Charaktere dar, die mit der Identität der brasilianischen Landschaft spielen, wobei »noise« als Wiedererkennungsfaktor genutzt wird.

Das Stück ist ein Eintauchen in die Sertanejo-Musik, übertrieben und zerhackt, gewürzt mit der Politik, die sie hinter sich herzieht.

Im Auftrag der Yerevan Biennial Art Foundation for Yerevan Biennial 2020/2021 und DYSTOPIE sound art festival Berlin



GIULIANO OBICI

Screen Utopia

Audiovisual installation with screen wall, subwoofer (2020)

Screen Utopia is an installation for multiple screens stacked-up to form a colored luminous wall. It explores the color light flow emitted by the screens as raw material to produce sound.

Inspired by the festival name, the installation articulates two levels of dystopia. First, as a claustrophobic spatial experience. Second, as a catalyst for paradoxical sensorial experience: »see with ears« and »hear with eyes«. The dystopian spatial experience stands in contrast to the inaccessible utopian place. Utopia is there, in the future, out of sight, beyond the line of the horizon, where sunlight comes from. Dystopia is here, in the present, right in front of your eyes, where the screens form a vertical, dazzling wall, that feigns to lift the darkness.

The reversal of sensorial experience is generated by two processes. On one side, the sound waves operate the color features on the screens; on the other side, the color signal is converted back to low frequencies. The monochromatic signal on all the screens is identical, but the slow color flow and the material differences between the monitors produce subtle color variations. The light that fills the room is transformed into body frequencies.

Perhaps it is our archaic fascination for light that has lead us to the era of *Screen Utopia*, heralding a flatter, listless, and dystopian world.

Screen Utopia ist eine Installation aus Bildschirmen, die eine farbige Leuchtwand bilden. Sie erforscht den von den Bildschirmen ausgestrahlten Lichtfluss als Rohmaterial zur Erzeugung von Sound.

Die Installation präsentiert zwei Ebenen dystopischer Erfahrungen. Erstens, als klaustrophobisches, räumliches Erlebnis. Zweitens, als Katalysator für paradoxe Sinneserfahrungen: »mit den Ohren sehen« und »mit den Augen hören«. Die dystopische Raumerfahrung steht im Kontrast zu der unzugänglichen Utopie: in der Ferne, in der Zukunft, außer Sicht, jenseits der Horizontlinie, dort wo das Sonnenlicht herkommt. Die Dystopie hingegen ist im Hier und Jetzt, in der Gegenwart, direkt vor unseren Augen, wo die Bildschirme als blendende Lichtwand die Dunkelheit scheinbar aufheben.

Die Umkehrung der Sinneserfahrungen wird durch zweierlei erzeugt: einerseits steuern die Schallwellen die Farbmerkmale auf den Bildschirmen, andererseits wird das Farbsignal in tiefe Frequenzen zurückgewandelt. Das monochromatische Signal ist auf allen Bildschirmen gleich, aber der langsame Farbfluss und die Unterschiede zwischen den Monitoren erzeugen subtile Farbvariationen. Das raumfüllende Licht wird in Körperfrequenzen umgewandelt.

Vielleicht ist es unsere archaische Faszination für Licht, die uns mit den omnipräsenten Screens in unserem Alltag in die Ära der *Screen Utopia* gedrängt hat, als Ankündigung einer flacheren, apathischen und dystopischen Welt.



JOANA BURD

The Box

Sound object

Resin, Raspberry Pi, speaker, and stethoscope

2:35 mins (2019/2020)

The Box is a new way of listening to an audio narrative. It could be acknowledged that nowadays most known voice assistants have a female voice. Cortana (Microsoft), Alexa (Amazon) and Siri (Apple) are algorithms created mostly by male teams. The way in which their submissive, seductive, helpful, and available voices respond to our signal raises many questions in terms of gender, i.e. when the objectifying representation of women in the virtual world is reduced to service providers.

The public is invited to listen through a stethoscope to a text written from the fictional perspective of a female voice assistant. As the narrative progresses, we hear the content changing from speech to vibratory patterns, simulating a machine heart. The code running on the piece, generated from zeros and ones, is revealed once it is transformed into sound frequencies.

In the narrative, the voice assistant is trapped in a translucent box that exposes its internal parts. Most of the elements used to create this piece were collected in e-waste places.

Sound Design: Nikolas Gomes

Voices: Alexa and Terra Friedman

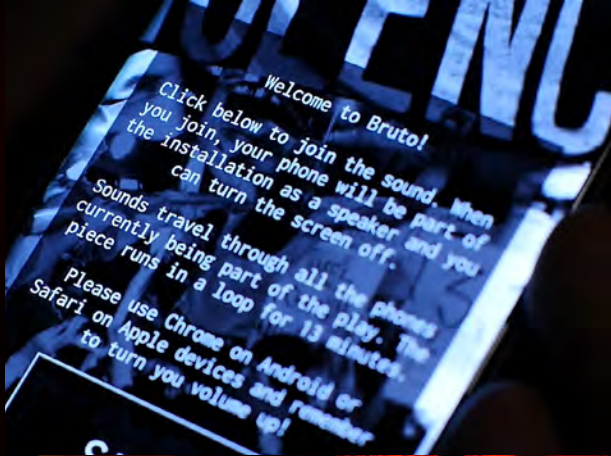
The Box ist eine neue Art, sich eine Audio-Erzählung anzuhören. Man kann behaupten, dass heutzutage die meisten gängigen Sprachassistenten eine weibliche Stimme haben. Cortana (Microsoft), Alexa (Amazon) und Siri (Apple) sind Algorithmen, die hauptsächlich von männlichen Teams kreiert wurden. Die Art und Weise, in der ihre gehorsamen, verführerischen, hilfsbereiten und verfügbaren Stimmen auf unser Signal reagieren, wirft viele Fragen in Bezug auf Gender auf, wenn also die Repräsentanz von Frauen in der virtuellen Welt objektivierend auf Dienstleisterinnen reduziert wird.

Das Publikum ist dazu eingeladen, sich durch ein Stethoskop einen Text anzuhören, der aus der fiktiven Perspektive einer Sprachassistentin geschrieben wurde. Im Verlauf der Erzählung hören wir, wie sich der Inhalt von Sprache zu Schwingungsmustern verändert und ein maschinelles Herz simuliert. Der auf dem Stück laufende Code, der aus Nullen und Einsen generiert wird, wird enthüllt, sobald er in Tonfrequenzen umgewandelt wird.

In der Erzählung ist die Stimmassistentin in einer durchsichtigen Box gefangen, die ihr Inneres entblößt. Die meisten Teile, die für die Erstellung dieses Stücks verwendet wurden, stammen aus Elektronikschrott.

Audiogestaltung: Nikolas Gomes

Stimmen: Alexa und Terra Friedman



BRUNO GOLA

Bruto

Participatory audio play, 4 channels + smartphones (2020)

In June 2013 a huge wave of public demonstrations swept through the streets of Brazil initially protesting against the increase of public transportation prices. The demonstrations were marked by police violence and major shifts in media coverage: first calling for firmer action by the police and later condemning police behavior, thus playing a major role in a change in public opinion and in the direction of the protests.

Bruto is an audio play that reflects on police brutality and its intersection with the media, government, and society. The artist's personal notes of the events of June 2013 serve as inspiration and guide for the piece's generative narrative.

The audience is invited to join the installation with their smartphones. *Bruto* creates an immersive sound environment in which the audience can navigate different narratives through the space. The role of cell-phones as speakers presents a direct link to 2013. Their use for recording police violence, its documentation and publication, as well as the organization of resistance was fundamental.

The events of June 2013 still resound today, and are in part responsible for the 2016 institutional coup against the former president Dilma Rousseff and later for empowering the authoritarian government of Jair Bolsonaro.

Im Juni 2013 zog eine Welle von Demonstrationen durch die Straßen von ganz Brasilien, zunächst im Protest gegen die Preiserhöhung für öffentliche Verkehrsmittel. Sie waren geprägt von Polizeigewalt und von großen Verschiebungen in der Berichterstattung. Zuerst forderten die Medien ein entschlosseneres Vorgehen der Polizei, später verurteilten sie deren Verhalten, wodurch sich die öffentliche Meinung und die Richtung der Proteste maßgeblich änderten.

Bruto ist ein Hörspiel, das die Brutalität der Polizei und ihre Schnittmenge mit den Medien, der Regierung und der Gesellschaft reflektiert. Persönliche Notizen zu den Ereignissen von 2013 dienten dem Künstler als Inspiration.

Das Publikum ist eingeladen, sich per (eigenem) Smartphone an der Installation zu beteiligen. *Bruto* kreierte eine immersive Klangumgebung, in der das Publikum durch diverse Geschichten im Raum navigieren kann. Die Verwendung von eigenen Handys als Lautsprecher stellt eine direkte Verbindung zu 2013 dar. Denn ihr Einsatz war für die Aufdeckung von Polizeigewalt entscheidend.

Die Auswirkungen der Ereignisse von 2013 sind heute noch zu spüren, da sie für den institutionellen Putsch gegen Präsidentin Dilma Rousseff 2016 anteilig verantwortlich waren und später die autoritäre Regierung Bolsonaros ermöglichten.



Visiting Andrés and cousin Natalia in their gated community



With what kind of art can I react to this cynical context?



CHRISTIAN DIAZ OREJARENA

Fronteras Visibles

Music video and video diary installation
5:01 mins + 12:16 mins (2019/2020)

An artist residency in Cartagena de Indias (Colombia) is taken as a starting point to question the role of the western artist as a cultural producer and entrepreneur in an economically deprived context. The installation consists of an experimental music video that imitates and appropriates styles of the local Champeta music culture using fences, grids, and walls in the surroundings of the residency as video-sound-sampling-resource. In the second part of the installation, this musical appropriation is contrasted with a video diary that explores the production conditions of the residency in Cartagena in its socio-political context: personal reflections on the artists' experience with his white bourgeois family, with the local Afro-Colombian culture and its colonial history, as well as with the ultragentrification of the local dystopian urban development projects.

How is this figure of the artist to be judged? Is he a blatant disrupter or a new *Don Quixote* who fights legitimately against the *windmills of injustice*? Is he condemned to play the role of the cultural exploiter who creates symbolic products to enhance his individual career? How can he develop counter narrations that oppose the conditions around him of which he is unavoidably part of?

Eine Artist Residency in Cartagena de Indias (Kolumbien) war der Ausgangspunkt, um die Rolle des westlichen Künstlers als Kulturproduzent und Unternehmer in einem wirtschaftlich benachteiligten Kontext zu hinterfragen. Die Installation besteht aus einem experimentellen Musikvideo, das die lokale Champeta-Musikkultur imitiert und sich aneignet, indem es Zäune, Gitter und Mauern in der Umgebung der Residenz als Video-Sound-Sampling-Ressourcen nutzt. Auf diese musikalische Appropriation folgt ein Videotagebuch, das die Produktionsbedingungen der Residenz in Cartagena in ihrem sozio-politischen Kontext untersucht – persönliche Reflexionen über die Erfahrungen des Künstlers mit seiner weißen bürgerlichen Familie, mit der lokalen afro-kolumbianischen Kultur und ihrer Kolonialgeschichte sowie mit den umgebenden dystopischen Stadtentwicklungsprojekten mit Ultra-Gentrifizierung.

Wie soll man diese Figur des Künstlers beurteilen? Ist er ein schamloser Provokateur oder ein neuer *Don Quijote*, der legitim gegen die *Mühlen der Ungerechtigkeit* kämpft? Ist er dazu verdammt, die Rolle des kulturellen Ausbeuters zu spielen, wenn die erschaffenen symbolischen Produkte auch seiner Karriere dienen? Wie kann es ihm gelingen, Gegen narrative zu entwickeln, die sich den Bedingungen um ihn herum widersetzen, von denen er unweigerlich ein Teil ist?



UTE WASSERMANN

Aus Atem

Performance for inhaling vocalist and bags of exhaled air, 20 mins (2020)
Sound installation with video and performance artefacts

Which strategies can I use to continue singing during the current Corona situation, without emitting potentially dangerous aerosols? What are the consequences for vocalists? What will the future of singing look like?

In front of me stands a miked light base illuminating a stack of cellophane and parchment paper bags. Pushing myself to my physical limits, I sing solely whilst breathing in. The sound spectrum of this claustrophobic condition ranges from ingressive wheezing, whistling, creaking, shrill and frail multiphonics, to soft and high bel canto-like tones. An additional contact microphone amplifies the voice singing through my skin. As the performance progresses, I release all of my exhaled air into cellophane and parchment paper bags held in front of my mouth. They turn into a mask, a breath reservoir, air filter, inhaler, and drum machine. I place the bags filled with breath on the light base. Constantly inhaling, I sing a duet with a nascent, crackling sculpture composed of light and exhaled air.

Mit welchen Strategien kann ich in der Coronasituation weiterhin singen, ohne potentiell gefährliche Aerosole abzugeben? Welche Konsequenzen haben Vokalist*innen zu tragen? Wie gestaltet sich die Zukunft des Singens?

Vor mir steht ein mikrofonierter Leuchtssockel, bestückt mit einem Stapel Zellglas- und Pergamenttüten. An meine physischen Grenzen gehend singe ich ausschließlich während des Einatmens. Ausatmend singe ich mit geschlossenen Lippen eine Vielfalt mikrofonierter Summtöne. Das Klangspektrum dieses klaustrophobischen Zustands reicht von ingressivem Keuchen, Pfeifen, Knarren, schrillen und zarten Multiphonics hin zu leisen hohen belcanto-ähnlichen Tönen. Ein Kontaktmikrofon verstärkt die durch meine Haut singende Stimme. Im weiteren Verlauf der Performance gebe ich meine gesamte Ausatemluft in vor den Mund gehaltene Zellglas- und Pergamenttüten ab. Sie werden zur Maske, zum Atemspeicher, Luftfilter und Inhalator, zur Drum Machine. Die luftgefüllten Tüten platziere ich auf einem Lichtsockel. Ich singe einatmend im Duett mit einer im Entstehen begriffenen, knisternden Skulptur aus Licht und Ausatemluft.



ROBERTA BUSECHIAN

Obscure Clairvoyance

Composition with two audiovisual webstreams
Installation + online (2020)

The acknowledgement that, on the grounds of the constant depletion of resources, our planet is not enough, seems to signify a threshold of human condition, the fluid shift of the world into another era.

While Earth is currently plagued by a pandemic and a global economic crisis, *SpaceX Corporation* is sending passengers into orbit on a private spaceship in order to pursue the utopia of a long-term colonization of Mars with commercial space flight. An alarming honey trap.

Point of departure for this composition, which is based on a terrific collapse, are sounds generated by one of the largest European energy producers, promoting its plan to abandon the use of fossil fuels in more than a generation's time as groundbreaking.

The installation in the defunct heating room of the Alte Münze works as a container, in which two sources of sound are combined: on the one hand, industrial sounds intercepted in a 24/7 livestream from the *Vattenfall Klingenberg* power station opposite Treptower Park in Berlin, and on the other hand, the audio track from the *SpaceX* live channel online stream. Both livestreams can also be followed on the festival website, enabling listeners to move between reality – virtuality, recorded time – real time, dystopia and utopia.

Die Erkenntnis, dass die Erde nicht ausreichend aufgrund unserer unaufhörlichen Ausbeutung von Ressourcen, scheint eine Schwelle der *conditio humana* zu bedeuten, der fließende Übergang unserer Welt in eine neue Ära.

Während die Erde unten gerade geplagt ist von Pandemie und Weltwirtschaftskrise, schickt die *SpaceX Corporation* Passagiere mit einem privaten Raumschiff in den Orbit, um langfristig mit einer geschäftsmäßigen Raumfahrt die Utopie der Kolonialisierung der Mars zu betreiben. Eine alarmierende Honigfalle.

Ausgangspunkt der auf einen grandiosen Zusammenbruch angelegten Komposition sind Klänge eines der größten europäischen Energieproduzenten, der seinen Plan, die Nutzung fossiler Brennstoffe in mehr als einer Generation aufzugeben, als bahnbrechend propagiert.

Die Installation in der stillgelegten Heizanlage der Alten Münze funktioniert wie ein Container und kombiniert zwei Klangquellen: zum einen abgehörte Industrieklänge in einem 24/7-Livestream vom *Vattenfall Heizkraftwerk Klingenberg* gegenüber dem Treptower Park in Berlin, zum anderen die Audiospur aus dem Online-Stream des Live-Kanals von *SpaceX*. Zugleich können die beiden Live-Streams auch auf der Festival-Website verfolgt werden, so dass sich die Zuhörer zwischen Realität – Virtualität, Aufzeichnung – Echtzeit, Dystopie und Utopie bewegen können.



JUSTIN BENNETT

Vilgiskoddeoayvinyarvi: Wolf Lake on the Mountains

Video installation with surround sound, 24 mins (2018)

The Kola Superdeep Borehole (KSD) near Zapolyarny in north-west Russia is the deepest man-made hole on Earth – more than 12 km deep. It was a Soviet geology research project started during the Cold War. In addition to gathering data about the geology of the Earth's crust it formed part of Project Globus, a network of seismic listening stations which was to act as an early-warning system for natural disasters as well as for monitoring enemy nuclear tests. After the fall of the Soviet Union, the project was slowly wound up and the site was abandoned in 2008.

In this docu-fiction, we meet Victor Koslovsky, a geologist who worked at KSD until it was shut down. Ever since, Victor has stayed on-site as much as possible, carrying on the work started by Dr. Huberman, the founder of the project. He recounts the history of the KSD and the geology and history of the area. He guides us around the ruined site, his small laboratory, and of course the borehole itself. He explains his work, listening to vibrations deep within the earth, linking geology with Sami shamanism and divination.

Supported by Jubilee, Mondriaan Fonds, Dark Ecology, and Sonic Acts.

Die Kola-Bohrung (Kola Superdeep Borehole, KSD) in der Nähe von Sapoljarny im Nordwesten Russlands ist mit mehr als 12 km das tiefste vom Menschen geschaffene Loch der Erde. Es war ein sowjetisches, geologisches Forschungsprojekt, das während des Kalten Krieges begonnen wurde. Neben der Sammlung von Daten über die Geologie der Erdkruste war es Teil des Globus Projekts, eines Netzes seismischer Abhörstationen, das als Frühwarnsystem für Naturkatastrophen sowie zur Überwachung feindlicher Atomtests dienen sollte. Nach dem Zerfall der Sowjetunion lief das Projekt langsam aus. Der Standort wurde schließlich 2008 aufgegeben.

In dieser Doku-Fiction treffen wir Viktor Koslovski, einen Geologen, der am KSD bis zur Schließung gearbeitet hat. Seitdem ist Viktor so oft wie möglich vor Ort und setzt die von Dr. Huberman, dem Gründer des Projekts, begonnene Arbeit fort. Er erzählt die Geschichte des KSD und erklärt die Geologie und Geschichte der Region. Er führt uns durch die Ruinenstätte, zeigt sein kleines Labor und natürlich das Bohrloch selbst. Er erklärt uns seine Arbeit, die daraus besteht, die tiefen Erdvibrationen abzuhören. Dabei zieht er eine Verbindung zwischen Geologie, Sami-Schamanismus und Divination.

Unterstützt von Jubilee, Mondriaan Fonds, Dark Ecology und Sonic Acts.



THOM KUBLI

BRAZIL NOW

Composition, battaglia, 25 mins (2020)

BRAZIL NOW is a composition that addresses increasing militarization and surveillance within urban areas. Its geographical and acoustic reference is São Paulo, the largest megacity in Latin America. The piece is based on field recordings that capture the symptoms of a Latin American variant of turbo-capitalism with its distinctive acoustic features. Eruptive public demonstrations on the streets are often accompanied by loud, carnivalesque elements. These are controlled by a militarized infrastructure, openly demonstrating a readiness to deploy violence.

The sonic documents are analyzed by machine learning algorithms searching for acoustic memes, textures, and rhythms that could be symptomatic for predominant social forces. The algorithmic results are then used as a base for a score and its interpretation through a musical ensemble. The piece drafts a phantasmatic auditory landscape built on the algorithmic evaluation of urban conflict zones.

Composition and concept: Thom Kubli

Software programming: Lydia Ickler

Research São Paulo: Bruno Pompeo

Interpretation and musical performance:

Gunnhildur Einarsdóttir, Kristjana Helgadóttir,

Ingólfur Vilhjálmsson, Matthias Engler

(Ensemble Adapter)

BRAZIL NOW ist eine Komposition, die sich mit der zunehmenden Militarisierung und Überwachung urbaner Zentren befasst. Geografische und akustische Referenz ist São Paulo, die größte Megastadt Lateinamerikas. Das Stück basiert auf Field Recordings, die die Symptome einer lateinamerikanischen Variante des Turbokapitalismus und seine charakteristischen akustischen Merkmale abtasten. Häufig begleiten laute, karnevaleske Elemente die sozialen Unruhen auf den Straßen. Diese werden von einer vernetzten, militarisierten Infrastruktur überwacht, die offen ihre Gewaltbereitschaft signalisiert.

Die akustischen Dokumente werden mittels Machine Learning Software analysiert, wobei nach akustischen Memen, Texturen und Rhythmen gesucht wird, die für die vorherrschende soziale Dynamik symptomatisch sein könnten. Die Ergebnisse werden zur Grundlage für eine Partitur und deren Interpretation durch ein Musikensemble. Das Stück entwirft eine phantasmatische Klanglandschaft, basierend auf der algorithmischen Auswertung urbaner Konfliktzonen.

Komposition und Konzept: Thom Kubli

Softwareprogrammierung: Lydia Ickler

Recherche São Paulo: Bruno Pompeo

Interpretation und musikalische Performance:

Gunnhildur Einarsdóttir, Kristjana Helgadóttir,

Ingólfur Vilhjálmsson, Matthias Engler

(Ensemble Adapter)



CHICO MELLO FERNANDA FARAH

De-consolation

Composition for two voices, ensemble, and video, 30 mins (2020)

De-consolation is based on text fragments by the Brazilian author André Sant'Anna: a mixture of wit, irony, and political incorrectness, where subjectively impoverished characters are confronted with the cruel proliferations of our hypermedial and money-hungry world. In the concert performance, minimalist actions confront, on an equal level, philosophical notions with pop and trivial culture.

Fernanda Farah's video work interlaces the world of photonovelas of the 1950s to 1980s with the visuality of Sant'Anna's texts. His figures could come from nowadays' trashy suburbia. His minimalist and unpredictable narration leads to unexpected leaps of interpretation. Farah proceeds in a similar way by rearranging and varying the media images, thus creating her own live photonovela.

Chico Mello's compositional approach is based on vocal anatomy: the vowels of the texts generate a sequence of pitches, making the strong musicality of Sant'Anna's texts audible. In cooperation with the Ensemble Adapter, Fernanda Farah's and Chico Mello's canon-like songs expand into polyphonic music, a *de-consolation* between chamber music and band music.

Chico Mello: Composition, voice, guitar

Fernanda Farah: voice, video

Ensemble Adapter: Kristjana Helgadóttir (flute),

Ingólfur Vilhjálmsson (clarinet), Gunnhildur

Einarsdóttir (harp), Matthias Engler (percussion)

De-consolation basiert auf Textfragmenten des brasilianischen Schriftstellers André Sant'Anna: einer Mischung aus Witz, Ironie und Political Incorrectness, mit subjektiv verarmten Figuren, die den grausamen Wucherungen unserer hypermedial-geldgierigen Welt gegenübergestellt werden. In der Konzertperformance wird philosophisch Tiefgründiges mit Pop- und Trivialkultur gleichwertig verbunden.

Fernanda Farahs Videoarbeit verschränkt die Welt der Fotonovelas der 1950er bis 1980er Jahre mit der Visualität von Sant'Annas minimalistischen Handlungen mit unvorhersehbarem Ausgang. Farah verfährt ähnlich, in dem sie die Medienbilder neu sortiert, variiert und live eine eigene Fotonovela entstehen lässt.

Der kompositorische Ansatz von Chico Mello geht von der Vokalanatomie aus: die Vokale der Texte generieren die Abfolge der Tonhöhen, wodurch die starke Musikalität der Texte von Sant'Anna hörbar wird.

In Kooperation mit dem Ensemble Adapter erweitern sich Fernanda Farahs und Chico Mellos kanonartige Songs zu einer mehrstimmigen Musik, eine *De-consolation* zwischen Kammermusik und Musicband.

Chico Mello: Komposition, Stimme, Gitarre

Fernanda Farah: Stimme, Video

Ensemble Adapter: Kristjana Helgadóttir (Flöte),

Ingólfur Vilhjálmsson (Klarinette), Gunnhildur

Einarsdóttir (Harfe), Matthias Engler (Perkussion)



MARIO DE VEGA

El Intruso

Sound performance (2020)

The intervention makes use of sound as a medium to materialize a state of oppression and aversion in order to investigate moral judgment and the attractive rejection of an individual as a seductive strategy. At a time when tactile contacts are prohibited and the rejection of the other has been normalized, an incidental presence is exposed as a prompt of empathy. The piece is about chance encounters, which are guided into the sonic domain through symbols and the exacerbation of stereotypes.

The finissage of the sound art exhibition DYSTOPIE features Mario de Vega's intervention "El Intruso" (the intruder), which has already taken place in the exhibition and in public space throughout the festival period - and now culminates in a final video-sound performance. This means that the entire exhibition will experience a premature "shutdown" at 7pm on the last day and "the intruder" will occupy all the rooms, video projection surfaces and exhibition showcases.

Performed by Mathilde Invernón
Mathilde Invernón (FRA) is an actress
based between Paris and Lausanne.

Die Intervention nutzt Sound als Medium, einen Zustand der Unterdrückung und Aversion zu materialisieren, um moralisches Urteilsvermögen und die verlockende Zurückweisung eines Individuums als verführerische Strategie zu untersuchen. In einer Zeit, in der das Taktile verboten und die Ablehnung des anderen normalisiert ist, wird eine zufällige Präsenz als Aufforderung zur Empathie gezeigt. Das Stück handelt von zufälligen Begegnungen, die durch Symbole und die Zuspitzung von Stereotypen in den klanglichen Bereich geleitet werden.

Die Finissage der Klangkunstausstellung DYSTOPIE bestreitet Mario de Vega mit seiner Intervention "El Intruso" (der Eindringling), die bereits während des gesamten Festivalzeitraums in der Ausstellung und im öffentlichen Raum stattfand - und nun in einer finalen Video-Klang-Performance kulminiert. Das bedeutet, dass die gesamte Ausstellung am letzten Tag um 19Uhr einen vorzeitigen "Shutdown" erlebt und "der Eindringling" sämtliche Räume, Videoprojektionsflächen und Ausstellungsvitrinen okkupiert.

Performance mit Mathilde Invernón
Mathilde Invernón (FRA) ist SchauspielerIn
und lebt in Paris und Lausanne.



TORBEN LAIB

inflazione in flagranti

Interactive sound installation

For centuries and up until 2006, coins, including the Euro, were minted in the Alte Münze [Old Mint]. The sound installation, in which various coins from different countries are scanned by a metal detector throughout the room, directly penetrates physical matter. The mobile detector translates metals and alloys into 99 synthetic tones and, by means of an error rate covering only a few pitches, creates an impression of permanent variance within the loop. At the same time, site specific concealed architectural structures are also scanned. And visitors carrying metal on them, who come close to the scanner, also flow into the sound composition.

Comprehensive scanning, intercepting, and transforming of data is a common image of dystopian visions of the future: the monitored individual; the omniscient, controlling machine power that begins already with the scan at the airport.

The transformation of the data into audible sound, an ephemeral composition, reveals the immediacy of the process. In contrast to a database, the information is deliberately not saved; the focus being on potential space for real-time transmission. The abstractness of a currency turns into abstract sound, thereby acquiring a new value and referring to the suppression of physical and anonymous methods of payment in favor of a money transfer that can be precisely traced and identified in the virtual data room.

In der Alten Münze wurden über Jahrhunderte Münzen geprägt, einschließlich des Euro (bis 2006). Die Klanginstallation, bei der über den Raum verteilt verschiedene Münzen aus unterschiedlichen Ländern von einem Metalldetektor abgescannt werden, dringt direkt in das physische Material ein. Der sich bewegende Detektor übersetzt Metalle und Legierungen in 99 synthetische Töne und sorgt durch eine wenige Tonhöhen umfassende Fehlerquote für eine permanente Varianz innerhalb des Loops. Zugleich werden ortsspezifisch verborgene Strukturen der Architektur mitgescannt. Aber auch Besucher, die dem Scanner nahekomen, werden auf Metall abgescannt und fließen in die Klangkomposition ein.

Das umfassende Scannen, Abgreifen und Umwandeln von Daten stellt ein gängiges Bild dystopischer Zukunftsvisionen dar. Der überwachte Mensch. Die allwissende, kontrollierende Maschinenmacht, die schon beim Scan am Flughafen anfängt.

Die Transformation der Daten in hörbaren Klang, eine ephemere Komposition, offenbart die Unmittelbarkeit dieses Prozesses. Anders als in einer Datenbank werden die Informationen bewusst nicht gespeichert, sondern nur ein Möglichkeitsraum der Echtzeitübertragung thematisiert. Die Abstraktheit einer Währung wird zu abstraktem Klang, erhält dabei eine neue Wertigkeit und verweist auf das Verdrängen des physischen und anonymen Zahlungsmittels zugunsten eines im virtuellen Datenraum exakt identifizierbaren Geldtransfers.



CURRENT WORLD POPULATION
7.821.791.256

MARCO BAROTTI

The Egg

Sound object with real-time data (2020)

Ten thousand years ago, there were 1 million people living on the planet, fifty years ago there were 3 billion of us and, by the end of this century, we are estimated to reach a population of 10 billion! We have modified almost every part of our planet and, as we continue to grow, our need for vital resources increases exponentially.

The Egg is a kinetic sound sculpture that focusses on the impact of overpopulation through an audiovisual live sonification. Driven by real-time data generated by the Worldometer, an algorithm recording births and deaths, the shape of the sculpture is constantly changing.

The data produced by the Worldometer is converted into infrasound. These audio frequencies are too low to be heard but powerful enough to cause the subwoofer to produce movement, air pressure, and sound vibrations that interact with the flexible membrane of the egg. This creates unpredictable patterns that continuously reshape the sculpture. *The Egg* is made out of natural rubber, a high-tech latex material produced from tree bark.

Producer: Marco Barotti

Co-producers: DYSTOPIE sound art festival,
Tokyo Biennale, and Bildstörung Festival

Assistant: Alex Blondeau

Programming: Pim Boreel

Text: Anna Anderegg

Supported by: Cycling '74 and Worldometer

Vor zehntausend Jahren lebten 1 Million Menschen auf der Erde, vor fünfzig Jahren waren wir 3 Milliarden und bis zum Ende dieses Jahrhunderts werden wir schätzungsweise eine Bevölkerung von 10 Milliarden erreichen! Wir haben fast jeden Teil unseres Planeten verändert, und während wir weiterwachsen, steigt unser Bedarf an lebenswichtigen Ressourcen exponentiell an.

The Egg ist eine kinetische Klangskulptur, die in einer audiovisuellen Live-Sonifikation die dramatische Zunahme der Weltbevölkerung thematisiert. Angetrieben von Echtzeitdaten, die vom Worldometer, einem Algorithmus zur Aufzeichnung von Geburten und Todesfällen, generiert werden, verändert sich ständig die Form der Skulptur.

Die vom Worldometer erzeugten Daten werden in Infraschall umgewandelt. Diese Tonfrequenzen sind zu tief, um gehört zu werden, aber stark genug, um mit dem Subwoofer Bewegungen, Luftdruck und Schallvibrationen zu erzeugen, die mit der flexiblen Ei-Oberfläche interagieren. Dadurch entstehen unvorhersehbare Muster, die die Skulptur ständig neu formen. Das Ei besteht aus Naturkautschuk, einem High-Tech-Latexmaterial, das aus Baumrinde gewonnen wird.

Produktion: Marco Barotti

Co-Produktion: DYSTOPIE sound art festival,
Tokyo Biennale, Bildstörung Festival

Assistenz: Alex Blondeau

Programmierung: Pim Boreel

Text: Anna Anderegg

Gefördert von: Cycling '74 und Worldometer



HYUNJU OH

Breath

Immersive audio drama installation
Mixed-media, 10-channel audio, 2-channel video
8-channel lighting system, 12 mins (2019)

Breath is an audio drama-based installation. The story starts with a person failing to make an escape from a real room, with the audience overhearing every move. Further abstract situations are developed to a narrative and spatialized through objects, location-specific sounds, and lighting, while the 10-channel sound installed around the space enables us to follow the activities of the person in the radio drama.

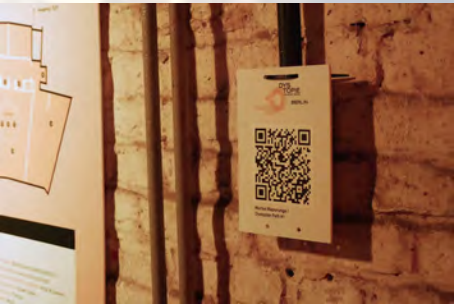
The situations in both the virtual and actual space are psychologically and emotionally merged to soundscapes by the main character. At the same time, she interacts with the objects and media in the installation. The imaginary space created from sound-illustrated situations combined with radio drama can be understood as a metaphor for our psycho-emotional space.

In addition, the space works like a stage for the audience: Visitors are encouraged to further develop situations in their imagination or, inspired by the performative sounds, to personally interact.

Breath ist eine multimediale Installation, die auf dem Hörspiel basiert. Die Geschichte beginnt damit, dass es Jemandem nicht gelingt, dem konkreten Raum zu entkommen. Das Publikum hört dabei jede Bewegung mit. Einzelne, abstrakte Situationen entwickeln sich innerhalb dieser Geschichte. Die Audio-Erzählungen werden durch Objekte, ortsspezifische Klänge und Licht verräumlicht, so wie auch das, was die Person im Hörspiel tut, durch den 10-Kanal-Ton im Raum nachvollzogen werden kann.

Die Situationen sowohl im virtuellen als auch im realen Raum werden von der Hauptfigur psychologisch wie auch emotional zu Klanglandschaften zusammengeführt, während sie gleichzeitig mit den Objekten und Medien der Installation interagieren. In der Kombination von klanglich-bildhaften Situationen und dem narrativen Hörspiel entsteht ein imaginärer Raum, der als Metapher für unseren psychisch-emotionalen Raum verstanden werden kann.

Darüber hinaus wirkt der Raum wie eine Bühne für das Publikum selbst: Die Besucher*innen werden ermutigt, in ihrer Phantasie Situationen weiter zu entwickeln oder, von den performativen Klängen inspiriert, selbst zu interagieren.



MARINA MAPURUNGA

Dystopian Path

Sound walk in 8 stations, QR Codes
Independently accessible with own smartphone (2020)

Dystopian Path is a sound walk that explores public, private, and virtual spaces. The path is configured with QR Codes (Quick Response Codes) that connect Marina to the walkers. In this way, they can listen to Marina's sound messages from the future via cell phone and headphones.

She is in a dystopian Brazil, in the year 2073. Following an earthquake, Marina's chip loses its connection and she sets out to find help. The piece is a reflection on our own dystopian present time. Science fiction is a way of addressing issues that we may not yet clearly perceive.

Dystopian Path plays with the means of exaggeration, making capitalism and environmental destruction lead to a hopeless existence, which is already reality in many parts of the world. In the headphone-related sound walk, this double reality is the concept: while the listeners stroll along the Spree riverbank, a second reality takes place in their heads, the dystopia of the year 2073.

Dystopian Path ist ein Sound Walk, der öffentliche, private und virtuelle Räume erkundet. Der Pfad ist mit QR-Codes (Quick Response Codes) konfiguriert, die Marina mit den Spaziergängern verbinden. Auf diesem Weg können sie über das Mobiltelefon und Kopfhörer Marinas Klangbotschaften aus der Zukunft hören.

Sie befindet sich im dystopischen Brasilien des Jahres 2073. Nach einem Erdbeben verliert Marinas Chip die Verbindung, und sie macht sich auf die Suche nach Hilfe. Die Arbeit reflektiert unsere eigene dystopische Gegenwart, denn Science-Fiction ist stets eine Möglichkeit, sich mit Themen auseinanderzusetzen, die wir heute vielleicht noch nicht deutlich genug wahrnehmen.

Dystopian Path spielt mit den Mitteln der Übertreibung, lässt Kapitalismus und Umweltzerstörung in eine hoffnungslose Existenz führen, die heute in vielen Teilen der Welt bereits Realität ist. Im kopfhörerbezogenen Sound Walk ist diese Doppelrealität Konzept: während die Zuhörer am alltäglichen Spreeufer entlanglaufen, spielt sich im Kopf eine zweite Realität ab, die Dystopie des Jahres 2073.



MACCHINA SOM ALLSTARS

ZERO, LAND DER ZUKUNFT

Live audio walk with connection to Salvador da Bahia
Independently accessible with own smartphone (QR Code) (2020)

ZERO, LAND DER ZUKUNFT connects Europe and Brazil referencing two novels: *Brasilien, Land der Zukunft* by Stefan Zweig, describing his understanding of the country in the 1940s when he fled from German dystopia and projected all his optimism onto Brazil; and *Zero* by Ignácio de Loyola Brandão, a story situated in the 1960s, during the Brazilian military dictatorship, opening a near visionary dystopian image to what we are politically living today in Brazil.

In connecting two cities, we question dystopian fears and utopian hopes. Applied to the real city, we walk along the Spree with a live-soundtrack directly connected to Salvador, where two musicians, Edbrass Brasil and Andrea May, join the performance, thus creating a live acoustic dialogue between two blind visions of our imagination. Sounds and music travel from Germany to Brazil and back, expand, enrich, and transform our walk in Berlin between Errant Sound and the Alte Münze. The acoustic bridge of these geographically separate musical entities performing together in real time creates a condition for a fantastic Utopia: in real space, dystopian elements are acoustically transformed in such a way that they become a possible real world.

Guests in Brazil:

Edbrass Brasil and Andrea May

ZERO, LAND DER ZUKUNFT verbindet Deutschland und Brasilien über zwei Romane: *Brasilien, Land der Zukunft* von Stefan Zweig, der seine Beobachtungen des Landes bei seiner Ankunft in den 1940er Jahren beschreibt, als er vor der deutschen Dystopie schlechthin floh und all seinen Optimismus auf Brasilien projizierte. Und *Zero* von Loyola Brandão, eine fiktionale Geschichte aus den 1960er Jahren während der brasilianischen Militärdiktatur: eine dystopische Vision, die beinahe visionär die heutigen politischen Entwicklungen Brasiliens vorweg beschreibt.

In der Verbindung zweier Städte befragen wir dystopische Ängste und utopische Hoffnungen: auf die reale Stadt appliziert, gehen wir an der Spree entlang mit einem Live-Soundtrack, der uns mit Salvador da Bahia verbindet: Edbrass Brasil und Andrea May treten mit uns in einen musikalischen Dialog zwischen zwei blinden Visionen unserer Imagination. Sounds und Musik reisen hin und her und bereichern den Weg in Berlin zwischen Errant Sound und Alter Münze. Die Klangbrücke dieser musikalischen Entitäten, die geografisch entfernt in Realtime miteinander performen, schafft die Bedingungen für eine phantastische Utopie: im realen Raum wird Dystopisches musikalisch so transformiert, dass es zu einer möglichen Wirklichkeit wird.

Gäste in Brasilien:

Edbrass Brasil und Andrea May



LAURAL

Dor de Árvore (Baumschmerz)

Interactive concert installation with dead trees
3 hours (2020)

»To touch a piece of a root is to touch something dead.«

Dor de Árvore (Pain of the Tree) is a concert installation inspired by the work of the Brazilian poet Manoel de Barros and the political situation in Brazil, making reference to the destruction of the forests.

The expression *Dor de árvore* comes from a poem in Barros' book titled *O livro das Ignorâncias* (1993, *The Book of Ignorance*). Barros often wrote about nature and the poetry of small things, such as insects, animals, plants, or even trash on the ground.

In her performance, the artist projects images of plants and trees while »playing« a tree root, which she found during an artist residency in Porto Alegre, Brazil. With this root, she creates percussive and processed sounds, mixing them with field recordings and other instruments. In this way, the artist contrasts images of life with the sounds of a dead tree. The sounds that come from this root only exist because the living tree is gone.

Dor de Árvore started in Brazil and became interactive for the DYSTOPIE festival, where local dead trees will also produce sounds in two separate public spaces. The audience is invited to »play« or to touch these tree stumps (gloves provided).

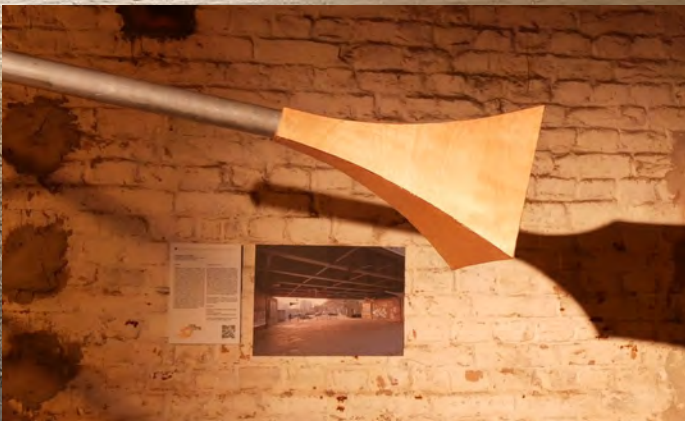
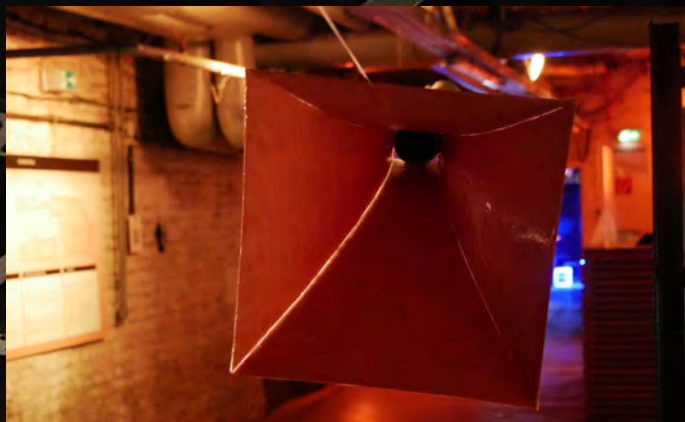
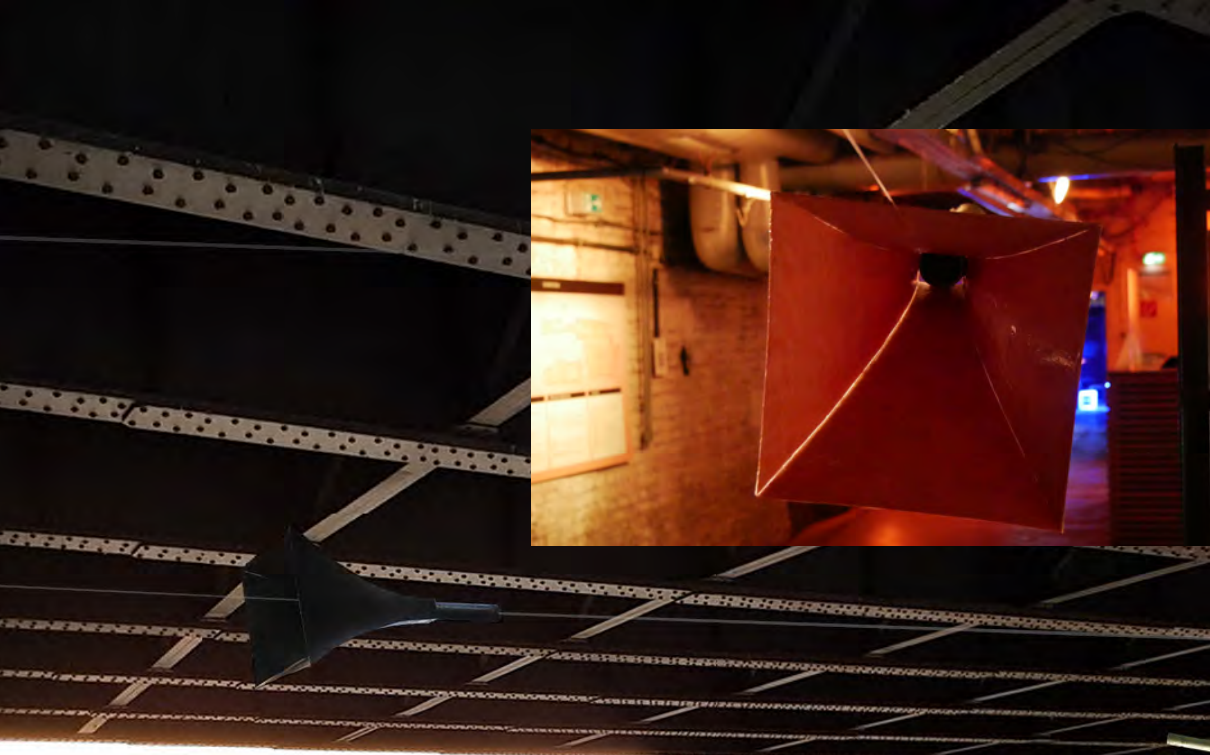
»Ein Stück Wurzel zu berühren, bedeutet, etwas Totes zu berühren.«

Dor de Árvore (Baumschmerz) ist eine Konzertinstallation, die vom Werk des Dichters Manoel de Barros und der politischen Situation in Brasilien inspiriert ist und auf die Waldzerstörung Bezug nimmt.

Die Bezeichnung *Dor de árvore* stammt aus Barros' Buch *O livro das Ignorâncias* (1993, *Das Buch der Ignoranz*). Im Werk von Barros spielt die Poesie der kleinen Dinge, die sich in Insekten, Tieren, Pflanzen, aber auch dem Müll am Boden widerspiegelt, eine wichtige Rolle.

In ihrer Performance projiziert die Künstlerin Bilder von Pflanzen und Bäumen, während sie eine Baumwurzel »spielt«, die sie in Porto Alegre, Brasilien, gefunden hat. Mit dieser Wurzel erzeugt sie perkussive und bearbeitete Klänge, die sie mit Field Recordings und anderen Instrumenten mischt. Auf diese Weise kontrastiert die Künstlerin Bilder des Lebens mit den Klängen des toten Baumes. Die Klänge, die von dieser Wurzel ausgehen, existieren nur, weil der lebende Baum verschwunden ist.

Dor de Árvore begann in Brasilien und wurde für das DYSTOPIE Festival interaktiv: An zwei öffentlichen Stellen werden örtliche tote Bäume Klänge erzeugen. Das Publikum wird dazu eingeladen, diese Baumstümpfe zu »spielen« oder zu berühren (Handschuhe vor Ort).



KERSTIN ERGENZINGER

SONO-CHOREOGRAPHIC ENSEMBLE

Whistleblowers

Site-specific sound installation with electro-acoustic aeolian string-drum-horns (2020)

In a popular Greek myth, Pan the satyr challenged the sun god Apollo, contending that his flute playing was more beautiful than Apollo's Lyra. Tmolos, the mountain god is called to judge on this and favors Apollo's sounding strings. King Midas disagrees however, and favors Pan's flute. Furious, Apollo transforms Midas' ears into donkey ears and Midas, in shame, hides them for always under a hat. Only his barber gets to see his secret, but is not allowed to tell anyone. As he cannot bear this burden, the barber digs a small hole in the ground and whispers into it: *King Midas has donkey ears*. A group of nearby reeds overhear the whisper, and moving in the wind they echo in chorus *King Midas has donkey ears*, carrying the news throughout the land.

Whistleblowers is an outdoor sonic intervention in which the atmospheric sensitivity of electro-acoustic aeolian instruments is grounded by amplified political voices mixing into the wind.

In our present time, in which whistleblowers have made us aware of how we are manipulated by invisible hands, the wind instruments transform, amplify, and reiterate uncomfortable revelations, warnings, whistles, and sound signals. In the combination of wind and strings with acoustic horns, contemporary secrets find an echo.

The project got no permission by Deutsche Bahn AG for this location.

Das Projekt wurde von der Deutschen Bahn AG nicht für den Ort genehmigt.

In einem bekannten griechischen Mythos fordert Pan, der Satyr, den Sonnengott Apollon heraus, indem er behauptet sein Flötenspiel sei schöner als das der Lyra Apollons. Tmolos, Gott der Berge, wird herbeigerufen zu richten und entscheidet sich für Apollons klingende Saiten. Doch König Midas ist anderer Meinung und bevorzugt Pans Flöte. Zornig verwandelt Apollon Midas Ohren in Eselohren und beschämt versteckt sie Midas für immer unter einem Hut. Allein sein Friseur bekommt sein Geheimnis zu sehen, darf jedoch nichts verraten. Doch er kann seine Last nicht tragen und gräbt ein kleines Loch in die Erde, in das er flüstert: *König Midas hat Eselohren*. Eine nahestehende Gruppe Schilfrohr nimmt es auf und flüstert, während es sich im Wind bewegt, im Refrain: *König Midas hat Eselohren*, so verbreiten sich die Worte im ganzen Land.

In der klanglichen Intervention *Whistleblowers* im Außenraum wird die atmosphärische Empfindsamkeit der elektro-akustischen Windinstrumente geerdet, indem politische Stimmen sich in den Wind hineinmischen und verstärkt werden.

In einer Zeit, in der Whistleblower aufdecken, wie wir von unsichtbaren Händen manipuliert werden, verwandeln die Windinstrumente unbequeme Enthüllungen, Warnmeldungen, Piffe und Signale in Klänge, verstärken und werfen sie zurück. In der Verbindung von Wind und Saiten mit akustischen Hörnern finden zeitgenössische Geheimnisse einen Nachhall.



BENCE G. PÁLINKÁS KITTI GOSZTOLA

Wild Garden Utopia

Workshop presentation and installation (2020)

The *Wild Garden Utopia* project takes place in an imagined ecosystem emerged from the ruins of our current situation. The land is dominated by the pioneer species Japanese knotweed, and the plant is the key resource for human survival.

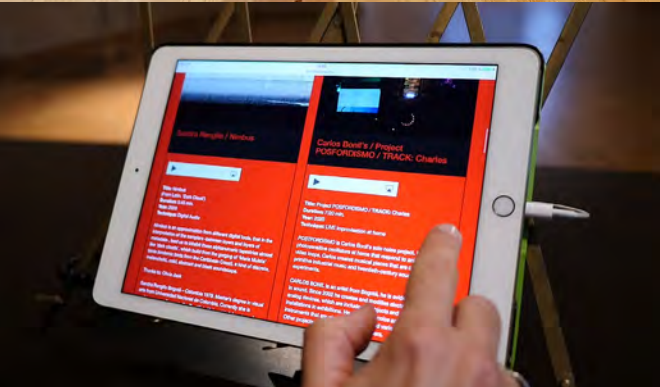
From an anthropocentric point of view, this introduced plant that can destroy infrastructure is harmful. But in its natural habitat, a hostile volcanic land, it is the first plant capable of breaking through the lava and pioneering for other living organisms. In a likewise hostile city landscape, it does the same thing with concrete, building a new urban ecosystem.

In our utopia, instead of green xenophobic demonization of the Japanese knotweed, we consider it to be part of the ecosystem and use it as food, to build, and to play music. In the festival we present a video on our wishful thinking for the coexistence of plants and humans on an island: musical instruments that we made from Japanese knotweed – simple sounding devices using the natural shape of the plant and based on archetypes that are common around the world – supported by an installation quoting architecture destroyed by the plant.

Das Projekt *Wild Garden Utopia* findet in einem imaginären Ökosystem statt, das aus den Trümmern unserer gegenwärtigen Situation entstanden ist: das Land wird vom Japanischem Staudenknöterich dominiert, einer Pionierpflanze, die die Schlüsselressource für das menschliche Überleben darstellt.

Aus anthropozentrischer Sicht ist diese eingewanderte Pflanze, die die Infrastruktur zerstören kann, schädlich. In ihrem natürlichen Lebensraum aber, dem unwirtlichen, lebensfeindlichen Vulkanland, ist sie die erste Pflanze, die Lava durchbrechen und Pionierarbeit für andere lebende Organismen leisten kann. In der ebenfalls lebensfeindlichen Stadt macht sie genau dasselbe mit Beton und baut ein neues urbanes Ökosystem auf.

In unserer Utopia wird der Japanische Knöterich nicht auf fremdenfeindliche Weise dämonisiert, sondern zu einem Teil des Ökosystems. Wir nutzen sie als Nahrungsmittel, Baustoff und zum Musik machen. Im Rahmen des Festivals präsentieren wir ein Video über unser Wunschdenken für die Koexistenz von Pflanzen und Menschen auf einer Insel: Musikinstrumente, die wir aus dem Japanischem Knöterich hergestellt haben – einfache Klanggeräte, die die natürliche Form der Pflanze nutzen und auf weltweit verbreiteten Archetypen basieren – sowie eine Installation, die die von der Pflanze zerstörten Architekturen zitiert.



La Radio Criolla,
Colombia 2020
Archive of Colombian Sound Art from the 21st Century



RICARDO MORENO

La Radio Criolla, Colombia 2020

Archive of Colombian Sound Art from the 21st Century
Radio lounge

La Radio Criolla is a web station dedicated to promoting dialogues around contemporary art and is a platform for the creation, research, and circulation of sound art through concerts, exhibitions, laboratories, talks, and record productions.

For the DYSTOPIE festival, Ricardo Moreno presents a selection of ten sound pieces from Columbia created within the last ten years, offering a contemporary panorama of experimental sound creation. The archive comprises works by artists who have worked in the research and creation processes of *La Radio Criolla* and of the Puerto Contemporáneo platform.

Participating artists:

Carlos Bonil, Colectivo Ruido, Juanita Espinosa, Carlos M. R. Kattah, Ricardo Moreno, Javier Ramos, Sandra Rengifo, Diana Restrepo, Ana María Romano, José Rubio.

For further information and multimedia material on the pieces and their authors consult the DYSTOPIE website.

La Radio Criolla ist ein Websender, der sich dem Dialog rund um die zeitgenössische Kunst widmet und der eine Plattform für die Produktion, Erforschung und Verbreitung von Klangkunst bietet, durch Konzerte, Ausstellungen, Laboratorien, Vorträge und Plattenproduktionen.

Für das DYSTOPIE-Festival präsentiert Ricardo Moreno eine Auswahl von zehn Klangstücken, die in den letzten zehn Jahren in Kolumbien entstanden sind und ein zeitgenössisches Panorama der experimentellen Sound Art aus diesem Land bieten. Das Archiv umfasst Werke von Künstler*innen, die in den kreativen Arbeitsprozessen von *La Radio Criolla* und der Plattform Puerto Contemporáneo mitgewirkt haben.

Beteiligte Künstler*innen:

Carlos Bonil, Colectivo Ruido, Juanita Espinosa, Carlos M. R. Kattah, Ricardo Moreno, Javier Ramos, Sandra Rengifo, Diana Restrepo, Ana María Romano, José Rubio.

Weitere Informationen sowie multimediales Material zu den Stücken und den Autor*innen sind auf der DYSTOPIE-Internetseite zu finden.

SHOWCASE

Brazilian Sound Art

Presenting 20 works related to dystopia, the *Brazilian Sound Art Showcase* at Errant Sound is an online bridge between the Berlin exhibition of 2020 and the Brazilian edition of the festival in 2021. The curators took up the challenge of mirroring the diversity of Brazilian society in their selection of artists, showing works from regions other than the privileged art axis of Rio de Janeiro and São Paulo, as well as evading the mainstream sound art circuit and taking up dialogues with other disciplines.

Mit 20 Dystopie-bezogenen Werken, dient das *Brazilian Sound Art Showcase* im Errant Sound als Online-Brücke zwischen der Ausstellung in Berlin 2020 und der brasilianischen Edition des Festivals 2021. Die Kurator*innen haben sich vorgenommen, die Diversität der brasilianischen Gesellschaft in der Auswahl der Künstler*innen zu spiegeln, Arbeiten aus anderen Regionen als aus den privilegierten Kunstzentren von Rio de Janeiro und São Paulo zu zeigen, sowie einen Blick auf Werke zu ermöglichen, die außerhalb des Klangkunst Mainstreams mit anderen Disziplinen im Dialog stehen.

Participating artists:

Waléria Américo, Jeferson de Andrade, Mariana Bahia e Elissa de Brito, Lílian Campesato, Marie Carangi, Mariana Carvalho, Coletivo Mulheres Vivas Floresta em pé, Thelmo Cristovam, Paulo Dantas, Janete El Haouli & Julio de Paula, Ana Emerich, Marcela Lucatelli, Juçara Marçal & Cadu Tenório, Vanessa de Michelis, Thais Montanari, Lilian Nakahodo, Paola Ribeiro, Glerm Soares, Inés Terra, Milena Travassos

Curatorial team:

Alexandre Sperandéo, Fenerich, Laura Mello, Sonora: música e feminismos (Valéria Bonafé, Lílian Campesato, Mariana Carvalho, Marina Mapurunga)

SEMINAR

Social Acoustics:
Collaboration, Listening, Acoustic Justice

24 Oct. 7–10 pm

Brandon LaBelle

On the question of listening

Achim Lengerer

Scriptings, Models for Rehearsing the Script

The issue of social acoustics is put forward as a research framework in order to map out the ways in which sound and listening lend to social, cultural, and political experiences and imaginaries.

The seminar is held
in English

In person and online
participation (zoom)
upon registration:
lm@dystopie-festival.net

<http://socialacoustics.net/>

Showcase – Brazilian Sound Art

Presenting 20 works related to dystopia, the Brazilian Sound Art Showcase at Errant Sound is an online bridge between the Berlin exhibition of 2020 and the Brazilian edition of the festival in 2021. The curators took up the challenge of mirroring the diversity of Brazilian society in their selection of artists, showing works from regions other than the privileged art axis of Rio de Janeiro and São Paulo, as well as evading the mainstream sound art circuit and taking up dialogues with other disciplines.

Curatorial team: Alexandre Sperandéo Fenerich, Laura Mello, Sonora: música e feminismos (Valéria Bonafé, Lillian Campesato, Mariana Carvalho, Marina Mapurunga)

Please consider donating to help artists in corona times. All donations will go to the participating artists.

[Donate with paypal](#)



Waléria Américo



KORO (2017), Video, 56 mins

Waléria Américo in collaboration with Lashita Situmorang and Samsara Org. Biennale Jogja XIV – Equador #4

Video and performance: Waléria Américo

Audio: Astrid Reza, Bunga Sedap, Lolita and Tamara

Image: Jean Lopes

SYMPOSIUM

Listening as a tool to blow out the bubble

The symposium concludes the festival with four panel discussions relating to the current socio-political issues that permeate the artistic and academic discourses on sound art in Brazil.

Das Symposium bildet den Abschluss des Festivals mit Gesprächen über aktuelle soziopolitische Fragen, die den akademischen und künstlerischen Diskurs über Klangkunst in Brasilien in vier Panels durchdringen.

31 Oct. 3–6 pm

Listening as a tool to blow out the bubble

Flora Holderbaum, Marcela Lucatelli, Pitter Rocha

Politics of listening and community building

**Henrique Rocha de Souza Lima, Isabel Nogueira,
Sonora: músicas e feminismos**

Q&A sessions after each panel (on site and online with zoom)

The symposium is held in English

In person and online participation (zoom) upon registration:
lm@dystopie-festival.net

1 Nov. 3–6 pm

Which sound art in which context?

Brandon LaBelle, André Damião, Tânia Neiva

Thinking pathways to visibility and diversity

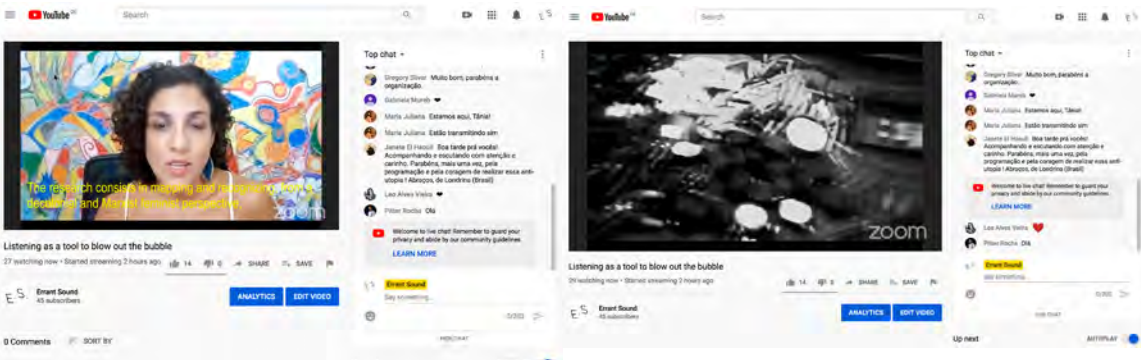
**Rômulo Alexis & Rosa Couto, Vanessa de Michelis,
Fabiana Stringini Severo**

All panels will be on YouTube

Please consult the website for eventual program updates:
www.dystopie-festival.net

Moderators: **Lilian Campesato, Alexandre Sperandéo
Fenerich, Sabine Sanio**

Organizers: **Lilian Campesato, Alexandre Sperandéo
Fenerich, Laura Mello**



- FESTIVAL
- PROJECTS
- EVENTS / SYMPOSIUM
- LOCATIONS / TICKETS

24 SYMPOSIUM

LISTENING AS A TOOL TO BLOW OUT THE BUBBLE

Errant Sound - 31 Oct. 3-6pm & 1 Nov. 3-6pm

ONLINE EVENT ONLY ([ERRANT SOUND YOUTUBE CHANNEL](#))

The symposium concludes the festival with four panel discussions relating to the current socio-political issues that permeate the artistic and academic discourses on sound art in Brazil.

31.10. 15-18 Uhr

Panel 1: Listening as a tool to blow out the bubble

- Flora Holderbaum: Unspoken
- Marcela Lucatelli: The music of multiplicities: towards an altered sublimity
- Pitter Rocha: Sonic Fiction: An afrodisporic tool of listening and creation

Panel 2: Which sound art in which context?

- Brandon LaBelle: Listening to the body
- André Damilão: Listening to the debris: Brazilian Sound Art and the low technology economy
- Tânia Neiva: Soundng Journeys - women in music in the urban context of João Pessoa, Paraíba, Brazil

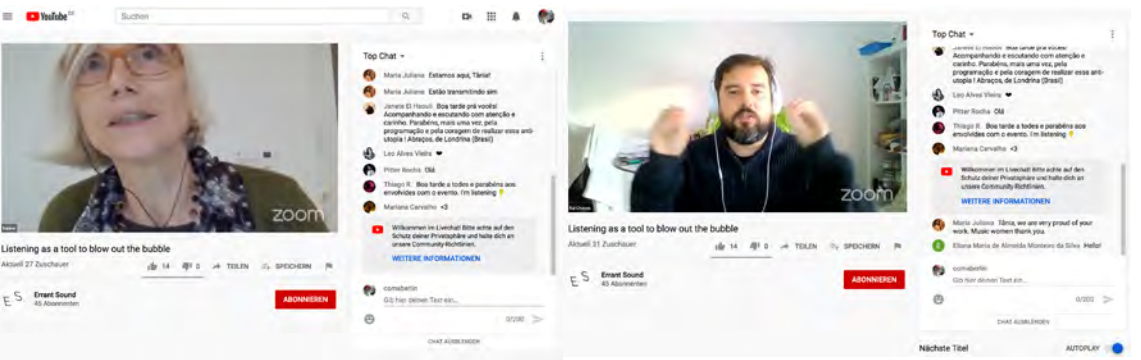
1.11. 15-18 Uhr

Panel 1: Politics of listening and community building

- Henrique Rocha de Souza Lima: Shared, collective and present-absent ears
- Isabel Nogueira: weave - listen - expand
- Sonora: músicas e feminismo: Listening and affection: the collective experience of building a feminist artistic community

Panel 2: Thinking pathways to visibility and diversity

- Romulo Alexis & Rosa Couto: Rasgo 2020
- Vanessa de Michels: Listening at the Crossroads of Cultural Work, Labour and Practice
- Fabliana Stringini Severo: São Paulo experimental music scene and democratic resistance



DYS TOPIE
sound art festival

DYS TOPIA

Eingang
Entrance

Maske tragen Hygieneregeln beachten



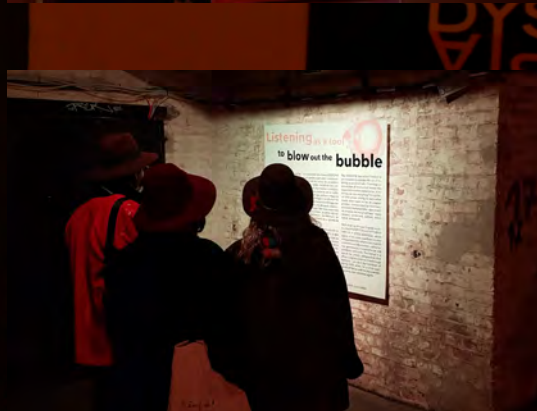
1,5 Meter Abstand halten



Einlass mit Zeitslot-Ticket
Entry with time-slot ticket

Ausstellungsrundgang:
Eingang/Foyer ▶ Ausgang
Exhibition round tour:
Entrance/lobby ▶ Exit

www.dystopie-festival.net



Orte / Locations



1-16 Alte Münze, Haus 3

17 Sound Walk Mapurunga

21-24 Errant Sound

18 Sound Walk MACCHINA SOM ALLSTARS

19 Klangperformance / Sound Performance LauraL

20 Klanginstallation / Sound Installation

Credits

DYSTOPIE sound art festival 2020

Berlin 16. Okt.–1. Nov. 2020

www.dystopie-festival.net

Veranstalter/Organized by:

Errant Sound e.V., Rungestraße 20,

D-10179 Berlin

www.errantsound.net

Artistic directors

Georg Klein, Laura Mello

Curatorial team

Mario Asef, Alexandre Sperandéo Fenerich, Julia Gerlach, Kirsten Reese

Heads of production

Mario Asef, Georg Klein

Technical manager

Kassian Troyer

Public relations

Barbara Gestaltmayr

Translation + editing

Helen Adkins

Website + technical support

Georg Werner

Graphic design

szim / www.szim.de

Bibliographische Angaben

Bibliographic data:

DYSTOPIE sound art festival 2020

Herausgegeben von/Edited by:

Georg Klein

© 2020 Errant Sound e.V. Berlin;

the authors, artists, photographers, and translator.

All rights reserved.

Bildnachweis / Image credits

Georg Klein, Mario Asef, Hümeyra Erdin

Photo editing + layout

Georg Klein

Orte / Locations

- Alte Münze, Haus 3
Mühlendamm/Am Krögel 2
D-10179 Berlin
Eingang im Hof neben/
Entrance in the courtyard
next to: Café The Greens

- Spreeufer zwischen/
Spree riverbank between:
Mühlendammbrücke –
Jannowitzbrücke/Rungestr.

- Errant Sound Project Space
Rungestraße 20, D-10179 Berlin

Öffnungszeiten / Opening hours

Mo–Do 14–18, Fr–So 14–20

Mon–Thurs 2–6 pm, Fri–Sun 2–8 pm

Tickets

10 €: Alte Münze

(incl. performances/concerts)

Online-Ticket mit Zeitfenster

+ Coronaregistrierung empfohlen

Online-Ticket with time-slot

+ corona registration recommended

www.dystopie-festival.net

Andere Orte/Other venues and

events: freier Eintritt/admission

Die Besucherzahl ist beschränkt auf /

Limited capacities due to Corona:

- Alte Münze: 120
(pro Zeitfenster/per time-slot)
- Alte Münze Maschinenhalle
(performances/concerts): 40
- Errant Sound Project Space: 15
- Kuratorenführung /
Curators' tour max. 20

Bitte beachten Sie die zur Zeit des Festivals geltenden Coronaregeln, insbesondere die Abstandsregeln und das Tragen eines Mund-Nasen-Schutzes (Pflicht ab 6 Jahren). Please respect social distancing and wear a face mask (mandatory from the age of 6). The restrictions can change, consult our website for updates.

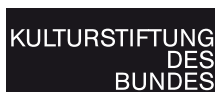
Commissioned works

DYSTOPIE festival is a production festival. All pieces created in 2020 are commissioned works.

Special mentions

- Vivian Caccuri/Gustavo von Ha
Co-commissioned by Yerevan Biennial Art Foundation for Yerevan Biennial 2020/2021 and DYSTOPIE sound art festival Berlin
- Justin Bennett
Supported by Jubilee, Mondriaan Fonds, Dark Ecology, and Sonic Acts
- Marco Barotti
Co-produced by DYSTOPIE sound art festival, Tokyo Biennale, and Bildstörung Festival

Gefördert von/Kindly funded by:



Senatsverwaltung
für Kultur und Europa



Errant Sound ^{ES}

Media partners:

