



**UNITED VISUAL ARTISTS**  
**Volume, 2006. Installation at the Victoria and Albert Museum, London**

Volume, 2006. Installazione al Victoria and Albert Museum, Londra



**MARK HANSEN E BEN RUBIN**  
**Moveable Type, 2007. Installation at the New York Times Building, New York City**

Moveable Type, 2007. Installazione presso la sede del New York Times, New York

**RAFAEL LOZANO-HEMMER**

**Moveable Type, 2007. Installation at the New York Times Building, New York**

Moveable Type, 2007. Installazione presso la sede del New York Times, New York



**CHRISTIAN MOELLER**  
**Homographies, 2006. Art Gallery of New South Wales, Sydney Biennale 2006**

**Daisy, 2008. Robotic Sculpture, Changi Airport T3, Singapore**

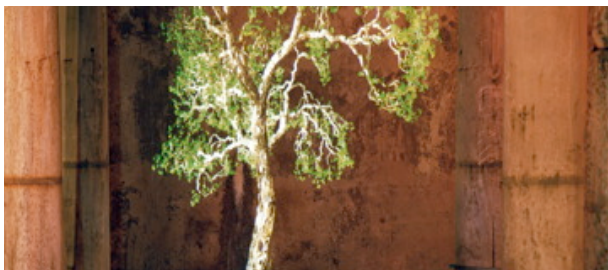
**Mojo, 2007. Robotic Light Installation, San Pedro, California**

**Nosy, 2006. Video installation, Osaka City, Tokyo**

Daisy, 2008. Scultura Robotizzata, Changi Airport T3, Singapore

Mojo, 2007. Installazione Robotizzata di Luce, San Pedro, California

Nosy, 2006. Installazione Video, Osaka, Tokyo 2006



**JENNIFER SEINKAMP**

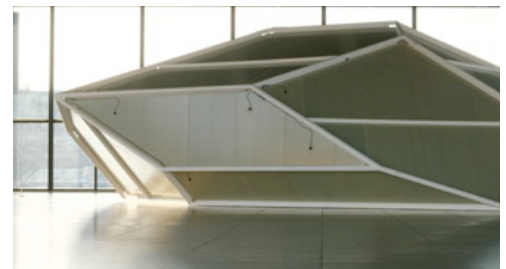
**Eye Catching, 2003. Yerebetan Cistern, Istanbul**

Eye Catching, 2003. Cisterna Basilica, Istanbul

**CARSTEN NICOLAI**

**syn chron, 2004**

syn chron, 2004



MEDIA+ARCHITECTURE

# MEDIA+ARCHITECTURE

COMPILED BY C.E.B. REAS. USA

**THE SIX PROJECTS FEATURED IN THIS COLLECTION ARE AMONG THE MOST EXCITING CONTEMPORARY INTERSECTIONS BETWEEN MEDIA AND ARCHITECTURE. ALTHOUGH THEY ARE DIVERSE PROJECTS, EACH TRANSFORMS PHYSICAL SPACE THROUGH THE ADDITION OF ONE OR MORE ELEMENTS INCLUDING LIGHT, SOUND, MOTION, RESPONSE, AND INFORMATION. EACH EXPLORES AN INNOVATIVE CONCEPT AND IS EXECUTED WITH TREMENDOUS PRECISION AND CRAFT; EACH PROJECT IS A DYNAMIC VECTOR THAT POINTS TOWARD FUTURE EXPLORATION. BEYOND THESE PROJECTS, TAKE A LOOK AT THE WEB LINKS TO LEARN MORE ABOUT RELATED WORKS AND THEIR CREATORS**

*I SEI PROGETTI CONTENUTI IN QUESTA COLLEZIONE SONO TRA LE PIÙ ESALTANTI ESPRESSIONI CONTEMPORANEE DI CONFLUENZA TRA MEDIA E ARCHITETTURA. SEBBENE DISTINTI, OGNI PROGETTO TRASFORMA LO SPAZIO FISICO ATTRAVERSO L'AGGIUNTA DI UNO O PIÙ ELEMENTI, INCLUSI LUCE, SUONO, MOVIMENTO, REAZIONE, E INFORMAZIONE. CIASCUN PROGETTO ESPLORA UN CONCETTO INNOVATIVO ED È ESEGUITO CON GRAN PRECISIONE E MAESTRIA; È UN VETTORE DINAMICO CHE PUNTA VERSO L'ESPLORAZIONE FUTURA. VI ESORTO A VISITARE I SEGUENTI LINK PER SAPERNE DI PIÙ SIA SULLE OPERE CHE SUI LORO AUTORI*

## UNITEDVISUALARTISTS

«Volume is a sculpture of light and sound, an array of light columns positioned dramatically in the centre of the garden. Volume responds spectacularly to human movement, creating a series of audio-visual experiences. Step inside and see your actions at play with the energy fields throughout the space, triggering a brilliant display of light and sound».

«Volume è una scultura di luce e suono, uno schieramento di colonne di luce posizionate teatralmente al centro del giardino. Volume risponde in modo spettacolare al movimento umano, creando una serie di esperienze audio-visive. Entra e sperimenta l'interazione dei tuoi movimenti con i campi energetici che riempiono lo spazio, scatenando una splendida esibizione di luce e suono».

[www.uva.co.uk](http://www.uva.co.uk)



## CHRISTIAN MOELLER

**Daisy, Mojo, and Nosy** are the first three characters of a growing family of robotic sculptures created for public spaces. In their interactions with their surroundings including passers-by, the sculptures possess a strong, almost overwhelming, physical presence. With their curious approach, they can be viewed as friendly creatures, impossible to ignore. Simultaneously, the sculptures satirize authorities and civil service institutions which have increasingly drifted towards an emphasis on sterile robotic behaviour, leaving little room for independent thought and freedoms. This trend in concert with the increasing omnipresence of surveillance in our society poses an incalculable danger which is far from friendly.

«**Daisy** is a robotic arm which randomly moves a cargo ship propeller made of fiberglass in the air.



Videocameras embedded in the base of the sculpture capture the presence of passers-by allowing Daisy to move and face her viewers».

«**Mojo** is robotic arm holding a theater spotlight which shines a perfect circle of light onto the sidewalk corner of 7th and Centre Streets. Two videocameras attached to the roof of the building survey the area around the sculpture while Mojo tries to follow the passers-by with his light beam».

«**Nosy** is a robotic video camera, mounted on top of a steel post close to the sidewalk, tracks and captures passers-by and the surrounding landscape, which are then displayed in bitmap graphics on a white LED matrix behind frosted glass mounted onto three 13.5 m high towers. The title of the work points to the usual meaning of the word as something intrusive or inquisitive, but also alludes to the almost life-like character of the robotic camera».



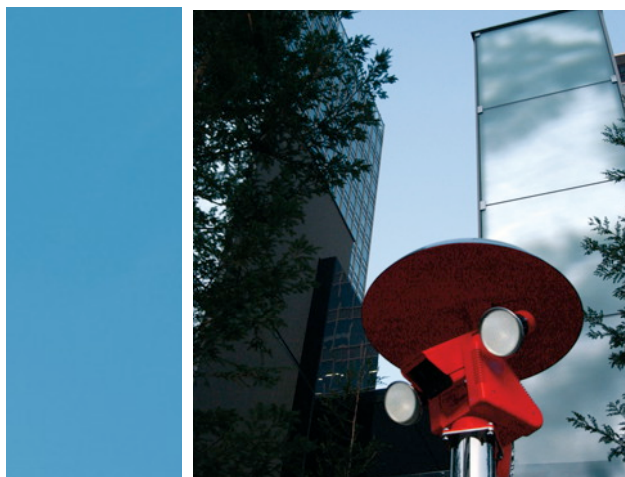
JENNIFER SEINKAMP

Image courtesy of ACME, Los Angeles; greengrassi, London; Lehmann Maupin, New York.

«Eye Catching was created for the historic Yerebatan Cistern. Three computer animated trees were projected on the walls of the cistern which respond to two ancient Medusa Heads that are used as column supports in the cistern. Curiously, one is placed upside down, while the other is on her side. Animated enchanted trees sway while their branches move like Medusa's serpentine hair. The installation is meant to be a celebration of the power of female sexuality and Medusa's beauty».

«Eye Catching è stata creata per la storica Cisterna Basilica. Tre alberi animati al computer sono stati proiettati sulle pareti della cisterna, sostenuta da una colonna ornata di due antiche teste di Medusa. Curiosamente, una delle teste è collocata al contrario. Alberi incantati animati oscillano mentre i loro rami si muovono come i serpentine capelli di Medusa. L'installazione è intesa come celebrazione del potere della sessualità femminile e della bellezza di Medusa».

[www.jsteinkamp.com](http://www.jsteinkamp.com)



**Daisy, Mojo, e Nosy** sono i primi tre personaggi di una crescente famiglia di sculture robotizzate create per gli spazi pubblici. Nella loro interazione con l'ambiente circostante, passanti inclusi, le sculture possiedono una forte presenza fisica, quasi schiacciante. Con il loro curioso approccio possono essere viste come creature benevoli, impossibili da ignorare. Allo stesso tempo, però, le sculture satirizzano l'autorità e l'amministrazione pubblica con la loro tendenza ad enfatizzare uno sterile comportamento robotizzato, lasciando poco spazio al pensiero indipendente e alla libertà. Questa attitudine, di concerto con il progressivo aumento della sorveglianza nella nostra società, rappresenta un danno incalcolabile, ben lontano dalla benevolenza.

«**Daisy** è un braccio robotizzato che muove nell'aria in modo casuale un'elica di una nave cargo in fibra di vetro. Videocamere inserite nella base della scultura

catturano la presenza dei passanti consentendo a Daisy di muoversi e guardare i suoi visitatori».

«**Mojo** è un braccio robotizzato che regge un riflettore teatrale proiettando un perfetto cono di luce sul marciapiede all'angolo tra la Settima e Centre Street. Due videocamere collocate sul tetto dell'edificio osservano l'area circostante la scultura mentre Mojo cerca di seguire i passanti con il suo raggio di luce».

«**Nosy** è una video-camera robotizzata che cattura in modo casuale il panorama e le persone circostanti, i quali vengono in seguito mostrati in grafiche bitmap su tre torri alte 13.5 metri rivestite di LED bianchi posti dietro a pannelli di vetro smerigliato. Il titolo dell'opera suggerisce il tradizionale significato della parola ovvero qualcosa di invadente o indiscreto, ma allude anche al personaggio quasi vivo della video camera robotizzata».

[www.christian-moeller.com](http://www.christian-moeller.com)



#### CARSTEN NICOLAI

«The intention of syn chron is to create an integral sculpture of light, sound and architecture. Additional to its function to define the spatial structure of the object the translucent skin of the accessible crystal-shaped body serves as an interface for a synchronized play of light and sound, both on the interior and exterior of the object.

The object at the same is a room for spatial experience, an acoustic resonance body, and a projection surface. The visitor is witness to an interplay of electronic sound - transmitted onto the surface of the crystal - and programmed laser beams that are visible both on the out- and the inside.

syn chron thereby creates an synaesthetic experience: in the inner, organic space of the human body the external signals of light and sound blend into each other to form a whole».

«L'intento di syn chron è creare una scultura in cui siano integrate luce, suono e architettura. Oltre alla sua funzione di definire la struttura spaziale dell'oggetto, il rivestimento traslucido dell'accessibile corpo a forma di cristallo serve da interfaccia per un gioco di luce e suono sincronizzato, sia all'interno che all'esterno dell'oggetto.

L'oggetto stesso è una stanza per un'esperienza spaziale, un corpo di risonanza acustica, e una superficie di proiezione. Il visitatore è testimone di un'interazione di suono elettrico - trasmesso sulla superficie del cristallo - e raggi laser programmati entrambi visibili dall'esterno e dall'interno.

Synchron crea così un'esperienza sinestetica: nello spazio interno, organico, del corpo umano i segnali esterni di luce e suono si fondono tra loro a formare un tutt'uno». [www.carstennicolai.de](http://www.carstennicolai.de)

RAFAEL LOZANO-HEMMER

«Volume is a sculpture of light and sound, an array of light columns positioned dramatically in the centre of the garden. Volume responds spectacularly to human movement, creating a series of audio-visual experiences. Step inside and see your actions at play with the energy fields throughout the space, triggering a brilliant display of light and sound».

«Installazione interattiva di 144 luci fluorescenti robotizzate controllate da 7 sistemi di sorveglianza computerizzati. Mentre la gente cammina sotto l'opera d'arte, i tubi luminosi ruotano a creare schemi labirintici di luce che diventano "percorsi" o "corridoi". In Homographies il "punto di sparizione" non è architettonico, ma piuttosto connettivo, ovvero è determinato da chi si trova in quel punto in un dato momento e varia di conseguenza. Questo produce uno spazio-luce riconfigurabile basato sul flusso, sul movimento, su linee dello sguardo, un contrasto voluto con lo schema modernista che al momento organizza il cortile».

<http://www.lozano-hemmer.com/>



MARK HANSEN AND BEN RUBIN

«Moveable Type is an artwork commissioned for the ground-floor lobby of The New York Times Building in New York City. It is a dynamic portrait of The Times. Statistical methods and natural-language processing algorithms will be used to parse the daily output of the paper (news, features, editorials) and the archives, as well as the activity of visitors to NYTimes.com (browsing, searching, commenting). The resulting refracted view of The Times is displayed on 560 vacuum-fluorescent display screens installed in the lobby».

«Moveable Type è un'opera d'arte commissionata per l'atrio del pian terreno della sede del New York Times a New York. È un ritratto dinamico del Times. Metodi statistici e algoritmi che elaborano un linguaggio naturale verranno impiegati per svolgere l'analisi logica dell'uscita quotidiana del giornale (notizie, reportage, editoriali) e degli archivi, nonché dell'attività dei visitatori del sito NYTimes.com (browsing, ricerche, commenti). La risultante visione rifratta del Times viene proiettata su 560 display vacuum-fluorescenti installati nell'atrio».

[www.earstudio.com](http://www.earstudio.com)