Testo Critico:
Visual Music: visioni, sincronie e nuove percezioni

Si è già parlato molto, o forse addirittura è già stato detto tutto, del video come mezzo di comunicazione e documentazione, sia come strumento di percezione e sperimentazione. Non ho quindi intenzione di spendere ulteriori parole per questa storia già scritta. Rispetto agli altri "nuovi mezzi", il video si distingue per essere stato un oggetto di ricerca dal basso del secolo scorso, in un'interminabile digressione tra analisi tecnica ed espressione artistica, reti analogiche ed euforia digitale, metodi narrativi e sincronie audiovisive.

Una delle caratteristiche più importanti del video in quanto strumento, considerando anche la sua arborescenza audiovisiva digitale, è la sua indiscussa capacità di trasformare lo spazio sensoriale che ci circonda nell'oggetto di ricerca che lo caratterizza. Nello stesso tempo riesce ad essere un mezzo ibrido dotato di diversi metodi espressivi e in grado di assumere un ruolo predominante nell'estetica contemporanea e nella crescente cultura di massa elettronica.

Questo è vero nei più classici esempi narrativi di quello che viene riconosciuto in tutto il mondo come arte video, comprese le sue derivazioni grafiche, le anomalie, le sincronie e i minimalismi. L'arte video è perciò una sintesi, una contaminazione, un rinnovamento capace di superare i tradizionali metodi espressivi, una specchio che esprime le sensazioni distorte del nostro tempo, uno strumento usato per abbattere le differenze e le barriere, i metodi espressivi e le classificazioni per creare un unico flusso di immagini, suoni,tecniche e pratiche.

La mostra *Visual Music*, ha origine da questo seme di pensiero e si presenta come un sentiero lungo e tortuoso che conduce alla realizzazione di quel processo di analisi, spontaneo e irrefrenabile, che negli ultimi anni ha caratterizzato la video ricerca e quella audiovisiva.

Il tema principale del video *Art quart de tour,* realizzato dall'artista belga **Antonin De Bemels** è il corpo, o per meglio dire il corpo danzante o piuttosto la sua ricomposizione spaziale e temporale ottenuta attraverso vari metodi di editing e di lavorazione. *Red Flag* realizzato dall'artista olandese **Bas Van Koolwijk** è un video astratto creato grazie a software elaborati per lo spettacolo dal vivo *FDBCK/AV*. La bandiera sventolata che si vede nel video è completamente di natura digitale ma la sua logica si basa su un'analoga elaborazione video. La stessa logica viene applicata alle computazioni da cui *FDBCK/AV* ha creato un circuito di controllo feedback tra segnali audio e video.

Partendo dal progetto collettivo americano **Reline 2**, gli artisti coinvolti in *Visual Music* interrogano la mitologia moderna, esaminano gli ambienti, giocano con le similitudini tra macchina e corpo ed esplorano la forma. Utilizzando software scitti appositament, metodi di lavorazione unici, applicazioni spinte al limite dei tradizionali strumenti di produzione, queste opere superano i limiti tecnici e le barriere di stile e immaginazione. Le opere audiovisive come *Data Flow*, realizzata dal collettivo inglese **Dfuse** in collaborazione con il musicista Luisin ucl, *Drowdown* creata dal video artist **Phoenix Perry** e dal musicista Brian Jackson e addirittura **E3** realizzata da **Robe Seide**l e *From brown to green* di **Scott Pagano e Twerk**, permettono di penetrare nel mondo conntemporaneo e nel suo potenziale futuro immaginato attraverso le reinterpretazioni grafiche, la biotecnologia, l' architettura e l'ambiente.

Più narrative e cinematografiche sono invece le opere come *Warning , Petroleum Pipeline*, realizzata dall'artista olandese **Jan Van Neuen** e *Strategie, signe et gest* creata dal produttore e musicista francese **Pierre-Yves Cruaud.** Nella prima, un triste paesaggio desertico si trasforma lentamente in un mondo futuristico industrializzato. Macchine indefinibili si allargano in

meccanismi sempre più complessi, muovendosi a ritmo e producendo una colonna sonora industriale. Nel secondo, un campo nero ronzante viene interrotto da un segnale luminoso e da un suono acuto. Per qualche attimo a intervalli irregolari continuiamo a intravedere un'immagine. Ogni volta si inizia a vedere qualcosa di più, molto simile ad una mano, un movimento continuo, un gesto. Per qualche istante è impossibile avere una percezione precisa o un chiaro significato, ma alla fine le cose si uniscono in un gesto: due mani che si stringono.

Più sinestetiche e pioneristiche le ultime opere di maestri del calibro dell'artista tedesco **Karl Kliem** e il duo inglese **Semiconductor**. In *Trioon 1* di Karl Kliem, vengono rappresentati due elementi musicali (rispettivamente di **Alva Noto e Ryuichi Sakamoto**), un pianoforte analogico e un'onda sinusoidale digitale, attraverso la sovrapposizione di due elementi visivi: il fievole suono del piano, ottenuto da tre ottave astratte di una tastiera con i tasti che chiudono in dissolvenza nello stesso modo delicato in cui scompaiono le note. Nella bellissima *Fbas Furniture* la musica è realizzata come una versione elaborata di un brano per pianoforte di **Eric Satie** che Kliem ha composto con Max-MSP. Mentre Satie ha concepito la sua musica come attrezzatura udibile, Kliem ha pensato di realizzare un video come fosse un'attrezzatura visiva. È simile ad un moderno fuoco di accampamento in bianco e nero.

Inaudible Cities - Part 1 realizzato da **Semiconductor** è il primo di una serie di cortometraggi dove le città sono costituite e controllate dal suono. In questo episodio ogni singolo dettaglio del paesaggio urbano è costruito dalle pressione soniche di un'imminente tempesta elettrica. Il vero tessuto di questo mondo isolato viene definito dai rumori e dalle frequenze che circondano uno spazio in un'altra dimensione auricolare; per realizzare *200 Nanowebbers* gli artisti hanno creato una rete molecolare prodotta dalla colonna sonora dal vivo di *Double Adaptor*. Utilizzando una sceneggiatura creata su misura, le melodie e i ritmi danno vita ad un ambiente in nano scala che si sposta e si contorce in risonanza audio. Mentre il paesaggio prende vita con la luce delle particelle degli elettroni catturate, le sottostrutture iniziano a prendere forma e assomigliano a sostanze cristalline.