

Suoni scelti a... videoarte

Dal barese Emanuele Ponzio un manuale sui nuovi linguaggi

di MARY SELLANI

Lo sviluppo tecnologico nel settore del digitale sta producendo, si sa, innovazioni originali in numerosi campi (con applicazioni buone o meno buone a seconda dell'uso che se ne fa), e persino nuove forme d'arte. Come quella che nasce, per esempio, dalla capacità di manipolare le immagini in tempo reale, eseguita dal vivo in sincretismo con il suono ed in analogia con i modelli tipici della grammatica musicale. Il processare l'immagine in *real time* è infatti una modalità che si è espressa nelle pratiche performative contemporanee del VJing, del live cinema e del video mapping, pratiche che si definiscono solitamente con il termine di *live visuals*. Si tratta evidentemente di metamorfosi, di composizioni multimediali create appositamente dalla frammentazione e ibridazione di strumenti e funzioni diverse. Durante queste manipolazioni l'audiovisivo si realizza nel momento in cui suono e visuale si fondono in un elemento unico, appunto nell'atto performativo in tempo reale.

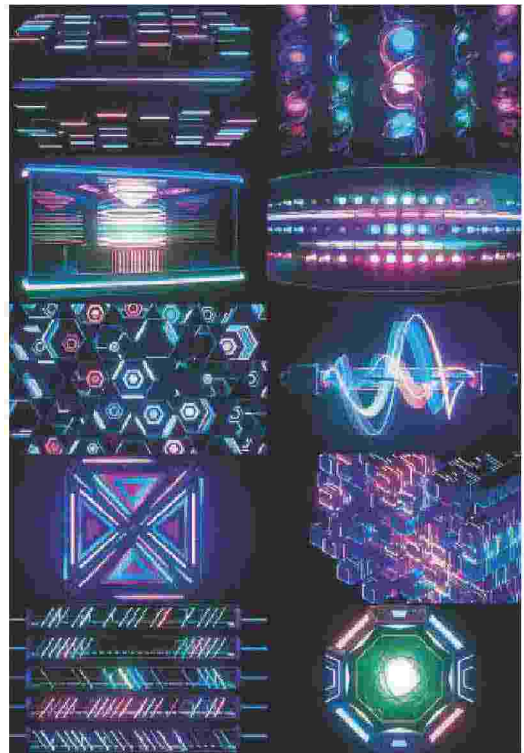
Una descrizione particolareggiata di questa innovazione è riportata nel libro *Immagine in tempo reale. Storie, pratiche, teorie per una introduzione alla performance audiovisiva* (Mimesis Edizioni, collana Eterotopie, pagg. 297 euro 24,00) di Emanuele Ponzio, docente di psicologia con un dottorato presso l'Università degli Studi di Bari, e inoltre studioso del linguaggio e della cultura musicale contemporanea.

Nel suo volume l'autore intraprende un percorso di ricerca alla scoperta delle radici storiche della pratica di «suonare» le immagini dal vivo, ritrovando in questo viaggio a ritroso nel tempo parenti lontani dei contemporanei performer visuali in coloro che sin dall'inizio del XX secolo si sono interrogati sulle implicazioni che sussistono tra arti visive e musica. E spiega come gli studi concernenti le possibili connessioni tra sonoro e visuale si possono suddividere in tre macro ambiti d'indagine, a seconda del tipo di «oggetto visuale» che è messo in relazione con il suono: il suono in relazione con il colore (Color Music); il suono in relazione con la luce (Light Music); il suono in relazione con l'immagine (Visual Music).

Un lavoro quello di Ponzio che, per competenza e ricchezza di documenta-

zione, è senza dubbio un contributo interessante alla discussione internazionale riguardo alla sperimentazione di arti digitali performative nel mondo. Tra le tante storie ed esperienze narrate, ricordiamo quella descritta nel sesto capitolo in cui si rivela il diffondersi in Italia delle pratiche performative connesse all'immagine in tempo reale realizzate dall'artista multimediale Claudio Sinatti, la cui carriera ha abbracciato la storia del live audiovisivo contemporaneo dagli albori della fine degli anni Novanta sino al suo consolidarsi nella metà del secondo decennio Duemila. Sinatti era riuscito in effetti a praticare l'arte dei visuals in tempo reale spostandosi fra contesti completamente diversi: da quelli più pop come i concerti di Zucchero e Ligabue a quelli più underground come gli spazi occupati milanesi di fine anni Novanta; da quelli più commerciali come i lavori per famosi marchi, ad ambiti più sperimentali come le collaborazioni con musicisti di fama internazionale.

Le immagini pubblicate nel volume sono anch'esse un accompagnamento alla lettura del testo con lo scopo di mettere maggiormente in evidenza alcuni eventi ed episodi raccontati. A questo proposito va detto anche che Emanuele Ponzio - nome d'arte «Ape5» - è uno dei protagonisti più interessanti della scena live media italiana, e pressoché unico video-maker del Sud. In questa veste Ponzio ha realizzato *vjset* per rave, party, club e festival internazionali di musica elettronica e *vjing*, tra cui, nei primi dieci anni del Duemila, il *No Vapour 4.0* a Milano, il *Contact Europe 2* a Vienna, e il *Cinetrip Vj Tournament* a Budapest, accompagnando con i suoi video diversi *vj* e *dj*. Egli lavora principalmente sulla traduzione e interazione del video in tempo reale con differenti forme artistiche come la musica, la danza, il teatro, la pittura.



«VJING» È una delle pratiche di videoarte

Un contributo alla
discussione internazionale
sulle sperimentazioni
digitali performative