

{ Libro } Appena uscito da **Mimesis Edizioni** e scritto da Emanuele Ponzio

“Immagine in tempo reale. Storie, pratiche, teorie per una introduzione alla performance audiovisiva”

Lo sviluppo tecnologico nel settore del digitale produce, com'è noto, innovazioni originali in numerosi campi (con applicazioni buone o meno buone a seconda dell'uso che se ne fa); innovazione questa che la creatività umana adopera per realizzare persino nuove forme d'arte, di musica o di spettacolo. Come quella che nasce, per esempio, dalla capacità di manipolare le immagini in tempo reale, eseguita dal vivo in sincretismi 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”, appena uscito da **Mimesis Edizioni** (297 pagine, 24,00 euro) nella collana Eterotopie, scritto da Emanuele Ponzio, laureato in psicologia con un dottorato presso l'Università degli Studi di Bari, e studioso del linguaggio e della cultura musicale contemporanea. Nel suo volume egli 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 documentazione, è senza dubbio un contributo interessante alla discussione internazionale circa la sperimentazione di arti digitali performative nel mondo. Tra le tante storie ed esperienze narrate relative appunto a questo campo, ricordiamo quella descritta, per esempio, 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.

Emanuele Ponzio - nome d'arte “Ape5” - è uno dei protagonisti più interessanti della scena live-media italiana, e pressoché unico videomaker del Sud Italia. 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 Duemila, il No Vapour 4.0 a Milano, il Contact Europe 2 a Vienna, e il Cinetrip Vj Tournament a Budapest. Egli lavora principalmente sulla traduzione e interazione del video in tempo reale mixando differenti forme artistiche come la musica, la danza, il teatro, la pittura.

Mary Sellani

