

mercoledì 13 maggio 2015 - 16:00

di Marco Passarello

Per un classico della musica elettronica, 'La Creation du monde' di Parmégiani

La videoarte di Andrew Quinn

Intervista al videoartista che ha realizzato i visual per l'opera acusmatica 'La Creation du Monde', presentati per la prima volta nell'ambito del festival Inner Spaces

Venerdì sera, 15 maggio, con i concerti di **Laptop Orchestra** e **Robert Henke**, si concluderà con la quarta e ultima serata il programma di **Inner Spaces - scenari sonori a più dimensioni**, festival milanese di musica elettronica e arte audiovisuale, che affianca opere elettroniche del passato a produzioni contemporanee. Gli organizzatori sono la rassegna **S/V/N** (Savana) e San Fedele Musica, e la sede è l'**auditorium San Fedele** di Milano. Si tratta dell'unica sala in Italia dotata di **acusmonium**, un'orchestra di 40 altoparlanti che consente la spazializzazione del suono. Il sistema SATOR, costituito da dieci tipologie di diffusori, distribuiti lungo due corone di altoparlanti (alta e bassa) e una sezione di effetti, consente la programmazione di **musica acusmatica** (cioè fatta per l'ascolto tramite altoparlanti), elettroacustica e mista.

Il festival si è aperto con l'ascolto di *Symphonies of the Planets*, una trasposizione acustica delle frequenze radio registrate dalla sonda Voyager in prossimità dei pianeti che compongono il sistema solare. Successivamente è stata eseguita la monumentale **Création du Monde** di **Bernard Parmégiani**, uno dei massimi rappresentanti della musica acusmatica, scomparso il 21 novembre 2013. L'opera è un solenne affresco musicale che riprende **la storia della Creazione**, ricostruendo il percorso cronologico dal Big Bang alla formazione dell'universo fino all'apparizione dell'uomo. Per la prima volta l'opera è stata realizzata dal vivo insieme al visual commissionato da San Fedele Musica al videoartista australiano **Andrew Quinn** (visibile nella foto di Tony Correnti), che abbiamo avuto occasione di intervistare.

Ci può riassumere la sua carriera?

Ho cominciato a occuparmi di computer grafica negli anni Ottanta. Ho tenuto un corso di animazione, il primo corso di computer grafica in Australia, poi ho lavorato negli USA, e altrove. Negli ultimi dieci anni mi sono occupato dell'applicazione delle tecniche di computer grafica alle performance dal vivo. Dagli anni Novanta vivo in Italia, e ho lavorato qui spesso.

Inoltre sono anche un musicista, suono il basso, e penso che sia molto utile in un lavoro come il mio, per comprendere come funziona la musica e dare un contributo alla performance. E non solo per quello: quando si fanno delle performance live serve anche resistenza fisica, ed essere un musicista abituato a suonare dal vivo aiuta. Moltissimo.

Da dove si comincia a mettere in immagini un'opera lunga e complessa come questa?

Cominciamo col dire che questo è il più lungo brano di cui mi sia mai occupato: un'ora e dieci minuti senza interruzioni. Ho lavorato con opere liriche, ma quello è del tutto diverso, perché c'è una storia da seguire, una scansione dettata dalla trama. Qui invece ho dovuto inventare tutto. Anche il modo in cui il brano è strutturato, in tre lunghe sezioni, rende necessario inventare un qualche tipo di sviluppo. La mia prima decisione è stata quella di usare il videomapping e non una proiezione su schermo, perché mi piace molto la forma di questo palco, di questo auditorium, che si prestava molto a questo tipo di tecnica. Il modo in cui la luce si riflette sul palco, e poi dal palco sulla platea, ha stimolato molto la mia immaginazione. E poi ho voluto qualcosa che rappresentasse i temi dell'opera, la Vita e l'Universo. Dopodiché ho voluto creare qualcosa che condividesse le forme della Vita e quelle dell'Universo. Così ho cominciato con una sfera, ma dentro alla sfera c'è un Universo, e così via.

Le forme che appaiono hanno un significato particolare?

No, le ho scelte perché trasformandosi l'una nell'altra, passando da un triangolo a un pentagono a un quadrato, davano luogo a figure interessanti. Vorrei anche menzionare che i campi stellari che fanno da sfondo, invece, sono reali: derivano da veri dati astronomici.

Quanto c'è voluto per completare l'opera?

Due mesi, a intermittenza. Se mi ci fossi dedicato a tempo pieno, avrei impiegato un mese intero.

Qual è oggi lo stato della videoarte? Oggi nelle case molte persone dispongono di schermi molto grandi e ad alta definizione, di computer e di riproduttori di DVD e Blu-ray, però mi sembra che l'interesse per il video come forma d'arte sia diminuito rispetto a periodi del passato come gli anni Ottanta, in cui tutto questo non era disponibile. Performance video come la sua rimarranno sempre confinate a piccoli gruppi di persone?

Credo che si stia sviluppando un nuovo linguaggio derivato dalla possibilità di generare video direttamente dal suono, che è precisamente ciò che faccio io. È qualcosa che i giovani hanno appena cominciato a imparare a maneggiare, e che è facilmente disponibile. Per esempio il software canadese che ho usato, TouchDesigner, è freeware. Chiunque può scaricarlo, sono disponibili lunghi tutorial e c'è una vasta comunità di utenti online, persone che lo usano nel contesto di planetari, sale da concerto, rock band, feste incase private, festival musicali... oltre che naturalmente per fare videomapping come me.

Il video è semplicemente sincronizzato con la musica, o viene generato sul momento?

Viene generato in diretta, a partire dall'uscita stereo del mixer dell'acusmonium. La musica influisce direttamente sul movimento degli oggetti, o sul colore, l'intensità, le dimensioni e altre cose. Su qualunque cosa io decida di legare all'audio nel contesto della visualizzazione.

Che tipo di sensazione voleva trasmettere all'ascoltatore? Qual è la relazione tra musica e immagini? Il suo obiettivo era quello di spiegare la musica, di completarla, o di contrastarla?

Talvolta le immagini si limitano a seguire la musica, letteralmente un battito dopo l'altro, e in tal caso le uso per costruire tensione, per aumentare la tensione implicita nella base musicale. Altre volte agisco per contrasto, abbassando il livello delle immagini quando aumenta quello della musica e viceversa. In generale, però, mi piace considerare le mie visualizzazioni come un contrappunto, non come qualcosa che

serve a sottolineare la musica, perché la musica parla già da sola. Agiscono non nel verso della musica o nel suo opposto, ma perpendicolarmente.

È più facile creare immagini per un brano atonale e spesso aritmico come questo, o per musica che contiene ritmi e melodie più tradizionali?

Preferisco di gran lunga questo tipo di musica. La musica contemporanea è più interessante per me, perché contiene più strati su cui agire. Se mi dessero in mano un pezzo di Mozart non credo che saprei cosa fare. Penso che vorrei limitarmi ad ascoltarlo.

Qual è il prossimo pezzo su cui lavorerà?

Mi occuperò dei *Quadri di un'esposizione*, cosa che ho già fatto due volte, una volta con orchestra, e nello scorso gennaio con dei musicisti contemporanei: Enrico Gabrielli dei Calibro 35, che è un musicista educato al conservatorio, ha creato un ottimo arrangiamento per una splendida band, che conserva tutti i colori della versione per orchestra.

Ha tentato in qualche modo di visualizzare i soggetti dei quadri descritti dall'opera di Mussorgsky?

Ho mantenuto il tema del quadro, e ne ho visualizzato uno si modificava seguendo i cambiamenti dell'opera, ma non più di tanto. Più che una serie di dipinti e di fotografie, l'idea era quella di un set visivo in movimento. Ha funzionato bene per una rock band.

Cosa si prova ad essere in mezzo al pubblico la prima volta che un'opera come questa viene eseguita? Riesce a percepire le reazioni?

No, al buio non riesco a percepirle, ma posso giudicare quanto l'opera è apprezzata dal numero di spettatori che si alzano e se ne vanno. Non molti, per fortuna.