

autentico del neo kitsch globale (fiori, funghi, foreste e fanciulle, tramonti, che potrebbero tranquillamente transitare nell'abitacolo del camionista, una volta attrezzato). E lì si mestiere, ormai, e anche molti mezzi. Negli Usa in particolare, costa californiana ovviamente; e, in Europa, soprattutto in Olanda; ma anche in Croazia, per finire in Giappone. Tutta una rete di strutture hardware-software, ove i pattern coloratissimi e gli effettoni tridimensionali si scaricano via rete per pochi dollari; ma i service video, quelli invece giocano pesante, da decine di migliaia di dollari ed euro-dollari, con megaschermi e laser. Ambienti slot-machine, molto Las Vegas.

Ma non è di questo, anche se può essere curioso tenerlo d'occhio, che ci si occupa. Non possediamo il polso del clubbing e del raving mondiale, seppure anche da lì giungano evidenti voci di venti di crisi. Si cresce, poco a poco, e non sembrano affacciarsi, almeno per il momento, nuove summer of love.

post-rave e live-media: la reviviscenza dello sperimentalismo elettronico

Post-clubbing o post-raving, piuttosto: come iniziarono a intitolare, aprendo il capitolo, i cervelli di Mille Plateaux. L'omaggio deleuziano del nome dell'etichetta di Colonia, anti-

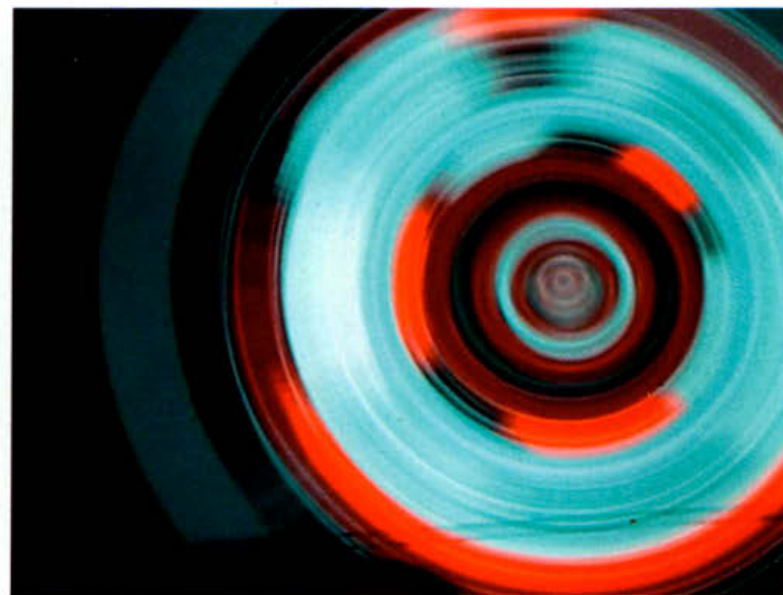
cipa già il versante: sul significato di Ritornello, preso dall'abecedaire di Gilles, come referencia filosofica all'ampia fenomenologia del loop, protagonista invece della procedura propria a tutte le musiche riprodotte. Siamo dalle parti della techno ora, e solo raramente si tratta di clima happy. Altri sono gli immaginari da declinare, maggiore e meno scontato, è forse lo spazio visivo da occupare.

Ieri, su nastro e vinile (e c'è ancora chi li pratica con rigore), oggi, su laptop, con strumenti software sempre più sofisticati e performanti grazie a customizzazioni trasversali. E qui apriamo con lo pseudo neologismo che va ora spiegato, non solo

in Italia: live media.

Di nuovo spostiamo un termine da un terreno, quello musicale, a un altro, quello dell'immagine elettronica. Live act, come era inteso, ad un certo punto, quello che avveniva sul palco, sempre in pieni anni '90, pur nascendo da strumenti non ortodossi era comunque una performance. Già, perché i dubbi serpeggiavano tra pubblico e critica, che questo uso di macchine, al posto di strumenti musicali più o meno tradizionali (ammesso che ci sia la differenza...), rappresentasse la morte della musica moderna; no more jam, premi un tasto -on/off- e via.

Potremmo pensare ad un analogo, per la generazione di immagini dal



- [4] **Mikomikona**, duo berlinese, esempio di un percorso reattivo che sempre più incontreremo come variabile nella prassi dei live-media: recupero di tecniche manipolatorie pre-digitali, pseudo-elettroniche, archeo-tecnologiche. Luce e fogli luminosi, che proiettati sugli schermi offrono uno show cinetico da avanguardia storica
- [5] terzetto aggregato durante la prima edizione di Netmage: **Yann Beauvaise, Thomas Köner e Yurgen Reble**. Live media con 16 proiettori 16mm; nesso evidente con la storia della cinematografia sperimentale, l'"expanded cinema", adottabile come paradigma e referencia storica per parlare oggi di expanded e live media

- [6] lo spazio del contest di live media: un capannone anni '30, del grande snodo ferroviario di Bologna. Le immagini sono di **Claudio Sinatti** che, con **Christian Fennesz**, della **Mego** (Vienna), ha realizzato per Netmage 03 uno dei live più belli
- [7] **Otolab**, collettivo milanese, si aggiudica il Netmage/Diesel Award 2003, con un quartetto laptop per immagini e suoni con sintesi finale sullo schermo centrale; una partitura visivamente neo-tonale