

Videomoog a Netmage 04

Il lo-fi audio video degli Otolab al festival del live media

A Netmage 04 (Bologna, 21 - 24 gennaio) vanno in onda i progetti sperimentali e di ricerca per musica e arti visive. Espressioni artistiche che il collettivo milanese Otolab "sintetizza" nel Videomoog, prototipo (ancora "indomabile") di un sintetizzatore analogico per generare audio e video in simultanea in un live media act.

Il festival

Netmage è in Italia e in Europa uno dei più interessanti eventi che mette in scena i progetti artistici di quelle avanguardie elettroniche di casa molto più spesso nei club e nei centri sociali che nelle occasioni mainstream. Nel corso dei suoi quattro anni di vita il festival (organizzato da Xing e sponsorizzato da Made and Played On TDK) ha progressivamente guadagnato in credibilità e visibilità, anche a livello europeo, tanto che una compilation audio delle tracce più interessanti di

Netmage 04 sono ritrovabili in un cd, distribuito da una delle riviste più influenti nell'ambito della musica elettronica e delle nuove sonorità, l'inglese The Wire. Nella tracklist appaiono nomi di musicisti già noti nell'ambito della musica di ricerca come Kim Cascone e Scanner, insieme ad artisti meno conosciuti a livello internazionale come Saule, MouLips! e Maikko di Otolab. Tema portante di Netmage 04 è stato il Live Media, una pratica sempre più diffusa (quasi e pericolosamente "di moda" secondo

alcuni) che vuole integrare all'interno di un unico set contributi musicali e visuali. Quando videoproiettori e diffusori audio si incrociano, le tecniche e il percorso concettuale per l'ideazione e la composizione dei vari progetti sono i più vari, e così cadono gli steccati tra digitale e analogico, tra "messaggio" e puro fluire di note e visual, tra predominanza o meno di un media sull'altro. Tra gli artisti passati a Netmage ci sono Fanny&Alexander in coppia con Zapruder con la loro installazione per video e ondes Martenot; l'inglese Robin Rimbaud, alias Scanner, che ha messo in loop e dilatato frammenti di pellicola di un

grande della cinematografia come Michelangelo Antonioni; il duo tedesco dei Rechenzentrum con il dvd *Director's cut* pubblicato per la label Mille Plateaux. Gli spazi di Netmage



04 sono stati tre: il Cassero e il Raum per le performance notturne e il salone grande della Biblioteca Sala Borsa in pieno centro a Bologna per i workshop pomeridiani. In quest'ultima location lo spazio di ascolto e visione è stato organizzato attorno a una sorta di parallelepipedo posto al centro della sala, che ospitava sotto console e performer, mentre superiormente era ricoperto da quattro schermi, uno per ogni lato, che garantivano la fruizione da qualsiasi punto dello spazio.

Otolab, o del sapere condiviso

Alla sala Borsa è arrivato per un workshop pomeridiano Otolab, nome di un collettivo milanese composto da quattordici persone, eterogenee per età, formazione ed esperienze e attivo con questo nome dal 2000. In Otolab convergono le più diverse professioni - pittori, architetti, musicisti, dj e vj, grafici, informatici, web designer - ed età: dai poco più che ventenni ai cinquantenni. Questo moderno ensemble "senza confini" si aggrega attorno alla musica elettronica e alla ricerca audiovisiva e i suoi progetti vengono ideati e discussi collettivamente, per poi concretizzarsi in installazioni o in live set realizzati in diverse formazioni (a coppia, in trio o che coinvolgono tutto il gruppo). Qualcosa del loro lavoro si può vedere e ascoltare sul web (www.otolab.net), ma spesso basta essere attenti alle varie rassegne e festival dedicati alle arti elettroniche per ritrovarli nel programma.

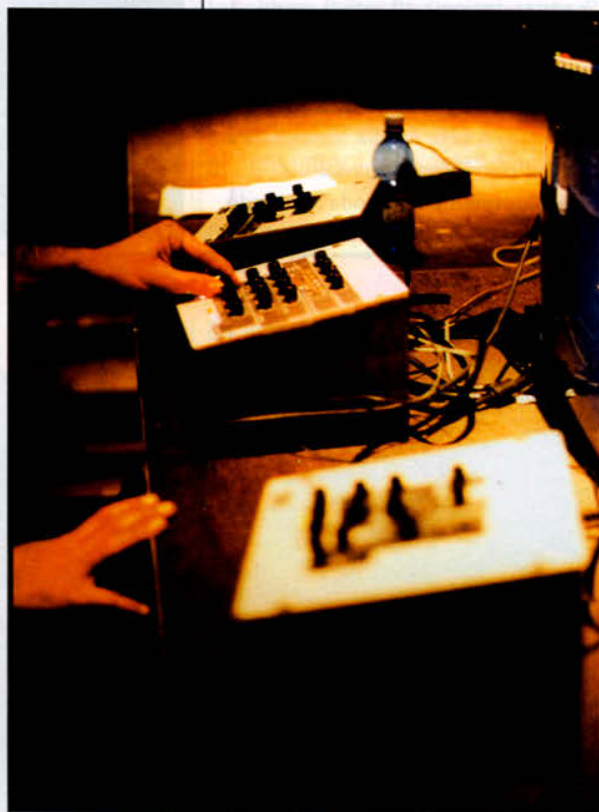
Il Videomoog

Lo scorso anno Otolab vinse a Netmage il premio International Live Media Contest Netmage Diesel Award con *quartetto.swf*, un progetto audiovideo realizzato in flash e portato in un live set attraverso quattro laptop che interagivano tra loro. Il concetto della multipartitura e del sincronismo audio video è alla base anche del Videomoog progettato da Peppo Lasagna (nome alias:

Giovanni XXIII) dove cambia il dominio, non più digitale ma analogico, ma dove l'obiettivo rimane quello di sintetizzare suoni e immagini da un unico strumento che viene suonato da più mani in una performance live. Il Videomoog presentato a Netmage è la versione 3, ed è una "evoluzione in sottrazione" dello strumento originario, troppo complesso per poter essere utilizzato in maniera (quasi) amichevole in una performance. Per esempio, è stato limitato l'aspetto cromatico togliendo la palette di colori e concentrandosi così sulle forme.

Esternamente il Videomoog rivela il suo carattere lo-fi, da prototipo appena uscito da laboratorio, con i cavi in evidenza e un design minimale in sintonia con quella che è poi la resa sonora e visiva. Durante il workshop è lo stesso Peppo che ne illustra sommariamente le caratteristiche. Il Videomoog è suddiviso in tre moduli, a ciascuno dei quali si è cercato di assegnare equamente sia la parte audio che quella video. I tre pannelli sono stati battezzati pannello armonico, pannello melodico e pannello ritmico,

I tre spartani moduli del Videomoog.



in relazione alla funzione che svolgono prioritariamente. Lo strumento è sia un generatore di video che di suoni, ma le forme elementari generate sullo schermo possono essere modulate da LFO che agiscono sui generatori di suono interni: quindi il performer che lavora su un singolo parametro, aprendo per esempio il filtro sulla cassa, agisce direttamente anche sulla forma dell'immagine. Il tutto apre delle possibilità creative illimitate, anche se lo strumento, come ci racconta Massimiliano Viel, musicista professionista e membro di Otolab, è ancora "abbastanza indomabile, non ha semitoni e anche per come è gestita la sincronizzazione è difficile ripetere delle cose esattamente nello stesso modo". Tanto più, quando sono molte le mani che operano in simultanea sui vari parametri. Massimiliano ci spiega per quale motivo il progetto di quest'anno si sia basato su una tecnica analogica: "Il fatto è che con il digitale, in teoria, si può fare tutto, è solo un problema di calcolo e di conversione analogico/digitale. Tutto è simulabile nel digitale. Qui invece non viene simulato nulla. Per esempio, una cosa molto divertente sono le cosiddette "sporcizie" di suoni e rumori, ronzii che quando vengono tradotti in video diventano molto interessanti. Nel digitale dovresti ricrearle, fare finta di "sporcare" il video. Qui sono reali e danno la personalità e il carattere dello strumento. Poi era molto interessante anche il carattere lo-fi dello strumento, della "bassa qualità", con tutti quei circuiti scoperti con i cavi in vista, oltre alla componente della gestualità e del rapporto fisico con lo strumento". Dopo la spiegazione teorica tocca a tre Otolab (fd, rzl e scrub) dimostrare di cosa è capace il Videomoog. Partono le prime frequenze, si formano le prime immagini, si fanno più complesse e ritmate mentre la musica cresce e i tre in console muovono le mani sui controlli. Per suonare o per disegnare?