



CRM - CENTRO RICERCHE MUSICALI

FERNANDEZ | KOPPEL | VERT

LUPONE | SPIESSER

Invisibile e Adattivo. GeKiPe - SkinAct

19/11 | MACRO TESTACCIO - LA PELANDA



Normalmente ciò che vediamo durante un concerto sono gli strumenti musicali e gli esecutori. Mai il suono. Il suono è invisibile. La possibilità che ci offre il percussionista Philippe Spiesser è di invertire questa esperienza rendendo visibile il fenomeno acustico, facendo scomparire il mezzo che lo produce. «Strumento invisibile», il GeKiPe (Geste, Kinect et Percussion) è un dispositivo, frutto della ricerca della Haute École de musique di Ginevra, capace di generare musica e luce attraverso comandi gestuali nello spazio vuoto ma ipersensibile. Come un danzatore, il musicista si muove in un'area ristretta ove ogni piccolo spostamento è catturato e decodificato da telecamere che possono intervenire sull'immagine descrivendone l'andamento nelle tre dimensioni. In una mappa spaziale virtuale, ogni mossa del musicista viene tradotta in suono (risultato degli algoritmi costruiti dai compositori): a seconda delle oscillazioni, della velocità delle transizioni e dell'ampiezza del gesto, variano le altezze, i volumi e i timbri (questi derivati soprattutto dalla posizione che

il corpo assume nello spazio). A sua volta il suono è trasfigurato in fasci di luce che, proiettati su una parete alle spalle del performer, vanno a creare figure risultanti dal movimento. Nel vedere la luce del suono attraverso il gesto, si assiste allo studio estemporaneo della relazione tra l'aspetto sonoro e quello visivo grazie a una partitura gestuale che si esprime in modo fortemente tattile (il percussionista non tocca materia solida ma un volume aereo pregno di ricettori).

Ancora più "materica" – ma non priva di risvolti metafisici – è la performance del percussionista agli SkinAct, tre grandi tamburi messi a punto dal CRM (Centro Ricerche Musicali) che stimolano nuove riflessioni attorno al tema della "percussione", sottolineandone la facoltà timbrica oltre che ritmica. Qui la materia pare trasformarsi, in un processo acustico di polverizzazione del corpo solido. Anche in questo caso abbiamo una mappa, stavolta bidimensionale, disegnata sulla superficie della membrana che, a seconda dei punti sui quali viene eccitata, risponde in maniera diversa. Non solo la forza e la modalità della percussione (sfioramenti o colpi), ma anche la geografia e la tensione epidermica dello strumento sono gli artefici di un suono inaudito (e talvolta inaudibile, ma visibile grazie alle vibrazioni dell'aria che la membrana produce) che ha una potenza vibratoria capace di spostare o far risuonare oggetti più o meno leggeri (fluttua la carta, rimbomba il metallo). Con la complicità di un feedback elettronico attivato da un sensore vibrazionale, ciò che rende lo SkinAct uno strumento aumentato e adattivo, ecco – come fosse la creazione del mondo – un ritmo inizialmente caotico che poi è capace di organizzarsi, e infine nebulizzarsi, sotto le mani del musicista.

Federico Capitoni

Durata 55'

Performance Philippe Spiesser

Coup Au Vent per tre SkinAct (prima italiana)

Musica, Progetto SkinAct Michelangelo Lupone

Assistente musicale Giuseppe Silvi

Ambientazioni Luminose Emanuela Mentuccia

Assistente tecnico Maurizio Palpacelli

Produzione e realizzazione tecnologica del

Centro Ricerche Musicali – CRM

Sculpt due opere multimedia (prima italiana)

Hypersphère Musica José Miguel Fernandez

Le Silence Musica Alexander Vert

Creazioni video di Thomas Koppel

Regia del suono a cura dei compositori

Produzione HEM – Haute Ecole de Musique, Ginevra in
collaborazione con Ircam, Parigi e l'Associazione Flashback66

Foto © Coup Au Vent / Maurizio Palpacelli