

Giacomo Bisaro

Cosmogonia (videomusica con installazione performativa, 2013)

Chi siamo e da dove veniamo sono alcune delle domande più pressanti che l'uomo si è posto da tempi immemorabili. L'uso del mito è stato sin d'allora fondamentale per poter spiegare il funzionamento e l'origine del cosmo.

Quella che gli antichi greci chiamavano *Gea* ed i romani *Gaia*, la madre del mondo e di tutti gli dei, è ciò che rimane dei culti più antichi, quelli delle *Veneri* raffiguranti la *Grande Madre*, la potenza divina del mondo.

Se oggi usiamo termini come *geo-logia* e *geo-grafia* sappiamo che si riferiscono il primo allo studio della struttura (-logia) ed il secondo alla forma (-grafia) della Terra (*geo*). Dovremmo dunque dedurre che *Gea* è il nostro pianeta.

Questo è corretto, ma fuorviante, poiché essa non rappresenta semplicemente un oggetto celeste, ma la sua essenza, l'energia vitale e la capacità creativa.

Essendo noi parte della Terra, non siamo che delle effimere manifestazioni di questo principio vitale che muove tutto.

Noi, le creazioni, le forme, le manifestazioni, gli esseri viventi, siamo soggetti al cambiamento, al tempo, alla morte; ma la *vita*, il principio, non cesserà mai di esistere e di creare.

Performer: Giacomo Bisaro

Alberto Caruso

Il dilemma dell'origine $\chi^2 + (1.4^x 1.6^y)^2 = 1 \in Nyx$ (videomusica, 2013)

Il mito della creazione si diffuse fra tutti i popoli del mondo antico.

L'uovo cosmico è l'archetipo del mito cosmogonico, simbolo arcaico della creazione, di vitalità, di discendenza, che ha influenzato l'immaginario di intere generazioni di pensatori.

L'uovo, questo strano involucro in cui la vita si forma e che nell'ermetismo diventa principio filosofale, era ritenuto una realtà primordiale che conteneva in germe la molteplicità degli esseri, esattamente come nel simbolismo numerico si faceva derivare dallo *zero* - la nessuna quantità - la molteplicità dei numeri; la nozione decimale deriva appunto dall'accoppiamento dell'*uno* e dello *zero*. Questa concezione genetico-numerica attribuisce all'*uno* le caratteristiche del "principio maschile" che proviene dallo *zero* ossia il "principio femminile", giacché la figura dell'unità iscritta nello *zero* era un tempo il simbolo della divinità, dell'universo e dell'uomo.

I culti esoterici orfici dell'antica Grecia raccontano come la Notte dalle ali nere (*Nyx*), figlia del *Caos*, abbia depresso nell'Oscurezza (*Erebo*) l'uovo d'argento contenente il *Cosmo*, fecondato da un soffio di vento del Nord, da cui nacque la prima generazione di entità "che prima non erano": *Eros*, l'entità primigenia vivificatrice dell'universo, la Luce ed il Giorno (*Etere* ed *Emera*), la Discordia (*Eris*), la Vendetta (*Nemesi*), il Sarcasmo (*Momo*), il Sonno (*Ipno*) e sua gemella la Morte (*Tanato*).

La Notte rappresenta dunque il principio che si ammanta di mistero, è l'archetipo atemporale della femminilità madre di tutto.

Carlo Marzaroli / Marco Godeas

La venere nell'olio (videomusica con installazione performativa, 2013)

La video-installazione “La Venere nell’Olio” è una messa in scena in cui si produce un trasporto dimensionale tra il mito, la realtà e le pulsioni umane, le quali ultime, pur possedendo secondo gli autori tendenza distruttiva, sono comunque manifestazione di un immenso disegno, di un atto supremo di essenze solo intuibili dall’uomo.

Troviamo così la manifestazione del segno come opera del creatore, che articola e architetta il frutto dell’armonia raffigurato nella forma del viso di Venere. La dea si specchia nella materia post-industriale, nella sua forma degenerata di olio bruciato, un rifiuto inevitabile, scoria e vergogna da smaltire, prezzo da pagare alla tecnologia che offende ma non riesce a cancellare se non la periferia della bellezza: essa si sforma, degenera e rinasce tramite l’inconsapevole apporto della mano distruttiva e nel contempo amorevole di un anonimo operatore, attore in terzo piano nella costruzione stratificata, nevrotico apporto all’ineluttabile e ciclica rinascita.

Il contributo della gocciatura non strutturata del colore va a sottolineare la casualità degli eventi, anche in senso sonoro e dunque inerente a un ulteriore livello di azione, una casualità simulacro dell’infallibilità del fato, del suo essere mano e mente creatrice estrema.

Performer: Carlo Marzaroli, Marco Godeas

Paola Pisani / Alessandro Fogar

Amitai. Le mie verità / Halo (videomusica, 2013)

Nelle leggende ebraiche è presente un sistema dualistico capace di spiegare le ragioni per cui non solo femminile–maschile e luna-sole sono slegati, ma anche perché al femminile lunare dissanguato, alla dea, è conferito l’ambito della morte e “dell’aldilà”.

I due amanti sono distanti per linguaggio, genere e posizione. Ancora chiusi nel giardino dell’Eden, fuori da spazio e tempo, non riescono a comunicare né prima né dopo la caduta, essendo già lo stesso Eden biblico una condizione dell’assurdo, creata da un dio che gestisce, controlla ed innalza categorie e classi.

Luna è turbata e stanca di sopportare la beffa: dal basso non ha voce e la sua luce esangue non splende come l’antagonista che avrebbe voluto amare.

La bella addormentata si sveglia ed appare in tutta la sua verità: attraente, algida, sensuale, ma anche amara, furibonda, bestiale ed il dialogo tra lei e lui, tra lei e dio si fa serrato attraverso le plurime verità ed emozioni che attraversano l’essere.

L’uscita dalla condizione ambigua dell’Eden è solo questione di volontà e disponibilità verso la saggezza del serpente che attraversa il nostro corpo. Possiamo sopportare di udire l’oracolo?

Secondo Mary Daly le donne possono superare il “primo piano patriarcale” del mondo visibile “spostandosi oltre i confini dello spazio patriarcale” “sullo sfondo matriarcale” del loro antico passato di dee.

Immagini e montaggio: Paola Pisani

Musica: Alessandro Fogar

Francesco Gavosto

Arcano avvolto d'argento (videomusica, 2013)

La *Luna*, una delle più antiche raffigurazioni del femminile, nella Grecia antica era rappresentata dalla dea Selene. Con i suoi cicli influisce sull'organismo umano fino a determinarne fluttuazioni nel carattere.

La *spirale atomica* è una curva che al variare di un parametro muta da un cerchio ad una figura sempre più complessa, mantenendo sempre però il suo carattere originario: una curva dunque particolarmente "lunatica".

I tarocchi sono un antico gioco e sistema di divinazione, la cui carta XVIII, la *Luna*, rappresenta la potenza femminile: nel mio lavoro la carta si anima e svela aspetti nuovi e nuovi punti di vista, con le sue figure nel ruolo di attori.

Edoardo Milani

Stardust (videomusica, 2013)

E' uno studio che si propone di esplorare una visione del corpo "altra". Un omaggio che s'ispira all'aura di quelle personalità così forti da disperdere la loro immagine attraverso una distorsione creata dalla loro stessa luce. Vi è la volontà di descrivere in una scala di grigi uno stato emozionale scaturito dal mito e rigenerato attraverso il linguaggio videomusicale. Momenti che anche nella musica rispettano un temperamento proveniente dal cuore e suoni captati da un microfono con forma di ripresa cardioidale. Il lavoro può venir interpretato come una ricerca, un tentativo di ricreare un'esperienza arrivata a un grado d'intimità raramente condivisibile sia umanamente che nell'arte.

Francesco Garbo / Leopoldo Rizzardelli

Nǚ zǐ (videomusica, 2013)

Nǚ zǐ è un'espressione in lingua cinese che significa *femmina*. Nel pensiero cinese e di conseguenza nella mitologia stessa di questa tradizione, il femminile è strettamente connesso alle figure della terra, della luna, dell'oscurità, della passività e della quiete, tutte caratteristiche che nella simbolica taoista fanno parte della polarità dell'Yin. Queste forze creative possono essere espresse attraverso l'esecuzione delle tecniche del Taijiquan, arte marziale cinese la cui nascita è attribuita da molti studiosi al monaco taoista Chan San Feng, nato nel XIII secolo. Le forze della natura, le quali vengono rappresentate dal femminile, possono dunque essere interpretate mediante il Taijiquan, nelle cui tecniche il corpo umano disegna figure e curve dalle più semplici alle più elaborate con movimenti e forme.

Annalisa Metus / Fabrizio Fiore

Casta, Bianca, Vaga luna (videomusica, 2013)

La luna nella mitologia greca è rappresentata come una donna dal volto pallido e dalle ampie vesti, ma sono ben tre le figure divine ad essa associate: Artemide (la luna crescente), Selene (la luna piena) ed Ecate e (la luna calante).

Le tre incarnazioni della luna sono qui intese come tre archetipi femminili: l'amica, la madre e la strega; tre donne distinte, o tre fasi diverse nella vita della medesima donna o, ancora, tre modi differenti di esser giudicata.

Il lavoro audiovisivo trae ispirazione da tre frammenti narrativi di un bambino di due anni e mezzo: la luna che gioca a nascondersi ma poi arriva quando la si chiama (Artemide), la luna, volto della notte, che copre il mondo con i suoi capelli per farlo riposare (Selene) e la luna braccata dalle gru di un cantiere che la vorrebbero agganciare per trascinare via la notte e far ritornare il giorno (Ecate).

I materiali video tengono fede il più possibile alle suggestioni narrative del bambino; la musica aggiunge la dimensione temporale a queste visioni spostando e moltiplicando il punto di vista in un gioco teso di avvicinamento e allontanamento: accettazione e rifiuto, desiderio e noia.

Oggetto e soggetto si muovono in maniera ordinata ma asincrona lungo orbite prestabilite che ne regolano, con fortuna discontinua, i rapporti.

Immagini e montaggio: Annalisa Metus

Musica: Fabrizio Fiore

Federico Mullner / Corrado Cattonar

La Carne di Ipazia (videomusica, 2013)

Ipazia, filosofa e matematica dell'antichità, figura mitica e iconica, richiama uno stile di vita dove la costante, "religiosa" e disciplinata ricerca della verità modella un carattere femminile i cui tratti peculiari vengono tipicamente associati alla donna che si contrappone intenzionalmente all'uomo. Ipazia in campo filosofico fu neoplatonica e sfidò il mondo maschile insegnando per strada, a chiunque volesse ascoltarla, le scienze matematiche e il pensiero di Aristotele e Platone. Lo faceva dopo essersi gettata addosso un mantello a nascondere la sua bellezza, evidente gesto di sfida la cui audacia le costò l'odio del potere maschile pre-costituito e la porterà a tragica morte. Il suo pensiero lineare e logico le permise di eccellere. Figlia di una cultura luminosa operò ad Alessandria e la sua scuola aprì la strada a concetti e studi che portarono sin nel Rinascimento ai fondamenti della geometria piana e solida, della trigonometria, dell'algebra, del calcolo infinitesimale e dell'astronomia.

Il suo corpo di "vergine devota alla scienza" non elimina in ogni caso la carica femminile e il suo erotismo, ma questi non si manifestano come volontà di seduzione e crudeltà, piuttosto come pudore, prudenza e dolcezza. Richiamano alla maternità e alla procreazione in senso simbolico, alle caratteristiche della donna che si ritrovano poi nel concetto di "assimetria rispetto all'uomo" di Freud, "nell'essenza della femminilità" di Jung e nella "teoria protomentale" di Melanie Klein.

Il nostro lavoro nasce dall'idea di porre le curve matematiche astratte in iniziale antitesi con la condizione di donna e di fonderle e confonderle sulla materia del corpo, la carne. Le stesse curve matematiche che permisero ad Ipazia di ampliare e superare gli studi di suo padre Teone (da essi ci giunsero l'astrolabio e l'idroscopio) vengono così riprodotte dinamicamente con varie tecniche concrete e virtuali sulla superficie del "suo" corpo e si

armonizzano in un tutt'uno con esso, producendo nuove forme e simboli. La musica dell'opera non vuole essere un compendio al visibile, un semplice commento sonoro dell'esperienza visuale, ma, attraverso un vero e proprio lavoro di modellazione, piuttosto una scultura sonora che segua in maniera plastica il filo logico della conoscenza matematica e geometrica, giocando sulla diversa "origine e materia" del timbro e contribuendo a ri-creare il personaggio metaforico e mitologico di Ipazia.

Concept, Video, Disegni e Musica: Federico Mullner
Body Painting: Corrado Cattonar

Alessandro Fogar / Francesca Bergamasco

Stella (videomusica con installazione performativa, 2013)

Stella è una personale esplorazione artistica del concetto di visione interna del divino, tipica della meditazione, come intesa dalla tradizione Buddista, ispirato alla figura di Tara, Bodhisattva trascendente femminile del Buddismo tibetano. Tara significa "stella" ma anche "pupilla". Gli occhi, in particolare le pupille, sono le stelle che illuminano l'oscurità.

Dal punto di vista performativo, sono previsti due interpreti: il primo esecutore, una cantante, genera il materiale sonoro e interagisce con il secondo che controlla ed influenza, tramite una tavoletta grafica ed un iPad, processi compositivi interattivi ed autoreferenziali. Le tecniche utilizzate vanno dalla granularizzazione e trasposizione, al filtraggio ed alla convoluzione.

Il materiale sonoro deriva esclusivamente dalla voce, prevalentemente in tempo reale, con l'utilizzo sporadico di brevi frammenti preregistrati, generati sempre dalla stessa interprete, per aumentare la tavolozza timbrica con tecniche difficilmente realizzabili in diretta.

Il video vedrà la partecipazione di una donna, particolari dettagli sugli occhi: si cercherà di trasmettere la ricerca interiore della protagonista, l'andamento ondulatorio delle emozioni durante questo tentativo, il fondersi con quella che può essere definita la coscienza universale come risultato della ricerca, l'amore che è la sua naturale conseguenza.

Stella è in gran parte basato su elementi improvvisativi innestati su un canovaccio costituito da oggetti sonori prodotti in modo algoritmico ed interattivo da un sistema DSP. Il sistema DSP sviluppato, utilizza principalmente delays, pitch shifters e granularizzatori combinati in modo tale da dar luogo ad un comportamento imprevedibile, emergente. I segnali di controllo rilevati dai segnali in ingresso e da parti del segnale elaborato, controllano i parametri di granularizzazione, i valori di pitch shift e delay, il volume del segnale in uscita ed ingresso.

Molti parametri di controllo del processo DSP sono regolati da una curva di tipo trocoidale, una curva ciclica che imita il moto delle onde marine. Tramite opportune variazioni dei parametri di definizione della curva, si possono ottenere diversi tipi di onde, per esempio le onde lunghe tipiche degli oceani o onde increspate come in una burrasca.

Immagini e montaggio, performer: Francesca Bergamasco
Musica, performer: Alessadnro Fogar

Ivan Penov

Senza traiettorie (videomusica, 2013)

Nella mitologia polinesiana, la figura legata alla divinità «Hina» (che letteralmente vuol dire “ragazza”) è interpretata diversamente secondo le culture e regioni, però condivide la stessa figurazione. Nota anche come “Hina che accompagna Dio”, Hina diventa dea nel momento in cui fugge sulla Luna, dettarsi così dalla sua identità umana. Un elemento essenziale e presente in tutte le mitologie, la deduzione diventa un concetto forte nella creazione della videocomposizione Senza Traiettorie. La trasfigurazione avviene sui materiali visivi. Essi perdono il valore fisico e ottengono uno stato etereo, ipnotico e astratto. La dinamicità temporale delle forme è in relazione con degli andamenti “spirali” che tendono ad un’astrazione infinita. Così, i materiali perdono la loro fisicità e raggiungono una figurazione sublime.