

# Video-fondali e Vjing low-tech<sup>1</sup>

Giacomo Verde

La mia prima performance di quello che poi sarebbe stato chiamato “video-fondale” o “VJing” è del 1992. Si chiamava *Ri-: immagini d’eco*. Riprendevo indiretta lo schermo di un piccolo monitor a cristalli liquidi al quale era collegata la videocamera e, accompagnato da 5 brani musicali, realizzavo circa 50 minuti di immagini giocando con il loop video al quale applicavo i diversi effetti della mitica Sony CCD – V5000E Hi8Pro.

Ho, poi, continuato a realizzare immagini live come video-fondali per i reading di poesia di Lello Voce. La tecnica era quella utilizzata per il *tele-racconto* (del 1989): la ripresa in macro di oggetti, disegni o mani che entrano in scena, nella videoproiezione, seguendo il ritmo del reading e il significato del testo, usando pochissimi effetti speciali tra quelli incorporati nella videocamera. Io sono sempre in vista, sul palco, in modo che gli spettatori possano vedere come nascono le immagini e fare il confronto tra la percezione teatrale, reale, dell’azione e il risultato ottenuto nello schermo. Questa è una costante che ho sempre mantenuto nella creazione di video-fondali: rivelare e non nascondere la macchina e il suo funzionamento.



Fig. 1 Frame tratto da *Ri*, 1992 (Archivio G. Verde)

<sup>1</sup> Testo scritto da Giacomo Verde per il volume di Anna Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.

Nel 2001, durante un festival di poesia a Tokyo, dovendo sopperire alla mancanza della tecnologia che avevo richiesto (per fare le classiche riprese di poeti e musicisti da trasmettere in diretta sul fondo del palco) ho recuperato l'idea del loop video utilizzando un normale tv con lo schermo rivolto verso il cielo (come fosse un tavolino), al quale ho nuovamente collegato la videocamera: l'ottima Sony DCR- TRV900E MiniDV. Poi mi sono fatto dare da ogni poeta un oggetto che considerava significativo per il suo testo. Così manipolando l'oggetto ripreso in macro, che posizionavo tra l'obiettivo e lo schermo video, e con qualche effetto della videocamera, ho improvvisato tre serate di video-fondali. Ancora non ero a conoscenza del termine né delle tecniche del live cinema o del VJing.

Comunque, il successo fu così grande che altri poeti e musicisti iniziarono a chiedermi di realizzare video-fondali per le loro performance. Sulla spinta di queste richieste ho quindi sviluppato diversi set per realizzare video-fondali. Per prima cosa ho sostituito lo schermo del televisore con lo schermo del pc portatile. Ma ho dovuto cercare un notebook che permettesse di aprire completamente lo schermo e che avesse l'ingresso FireWire per collegare la videocamera. Caratteristiche che avevano pochissimi pc. Poi ho cercato un programma di acquisizione che mi permettesse di avere il *preview* a tutto schermo: *ScenalyzerLive*. In sostanza ho assemblato un set utilizzando in maniera insolita, diversa, l'hardware e il software disponibili a quel tempo (2001) a basso costo.

Già dagli anni '80 c'erano artisti che facevano performance di video-proiezione per serate dance o concerti di musica pop, remixando brevi sequenze video o immagini fisse al ritmo della musica. Qualcuno utilizzando software autoprodotti (e non distribuiti) oppure mixer video collegati a lettori VHS e poi DVD. E comunque i costi delle attrezzature non erano di facile accesso per la maggioranza degli artisti. Nel mio caso le immagini erano totalmente generate in tempo reale manipolando oggetti o materiali con attrezzature low-tech facilmente reperibili da chiunque.

Verso i primi anni del 2000 iniziano a essere prodotti e distribuiti software dedicati al VJing. Uno dei primi è *FlxER* (1999), di Gianluca del Gobbo, che viene distribuito gratuitamente e che ha dato vita a una comunità di VJ molto attiva prima sul sito flxer.net e da poco trasferita su avnode.net.

Ma il software che io ho scelto di utilizzare per mixare immagini registrate e ripresa in macro è ArKaos VJ, che offre anche la possibilità di aggiungere molti effetti video, è molto intuitivo e consente di avere il preview a tutto schermo. Adesso *ArKaos* è diventato *GranVJ* e offre anche una consolle da collegare al portatile, come molti altri programmi per VJing.

Oltre ad ArKaos tra i programmi più utilizzati dai VJ ci sono: *Resolume* e *Modul8*. E poi tantissimi altri con funzioni e interfacce diverse per tutti i gusti e le tasche. E per chi ha voglia di personalizzare al massimo i propri set, con un po' di programmazione, ci sono *Max/MSP/Jitter*, *Isadora*, o *Pure Data*.

Nel corso di questi trent'anni di esperienza ho utilizzato diversi set, dai più semplici ai più complessi, in base al tipo di performance o video- fondatale che intendevo realizzare. Dalla ripresa in macro all'utilizzo di più videocamere o webcam. Ma sempre con la filosofia del *low-tech* e dello svelamento della macchina. Interessante e utile è stata la scoperta delle possibilità offerte dalle riprese di immagini stampate su lucido trasparente assieme al loop video e a oggetti: si creano manualmente le sovrapposizioni di livelli con risultati che vanno oltre la meccanicità dell'effetto digitale. Inoltre, permette di improvvisare con una libertà che la programmazione spesso non offre. Il set con i lucidi l'ho reso pubblico nel corso del *Progetto EutopiE*.

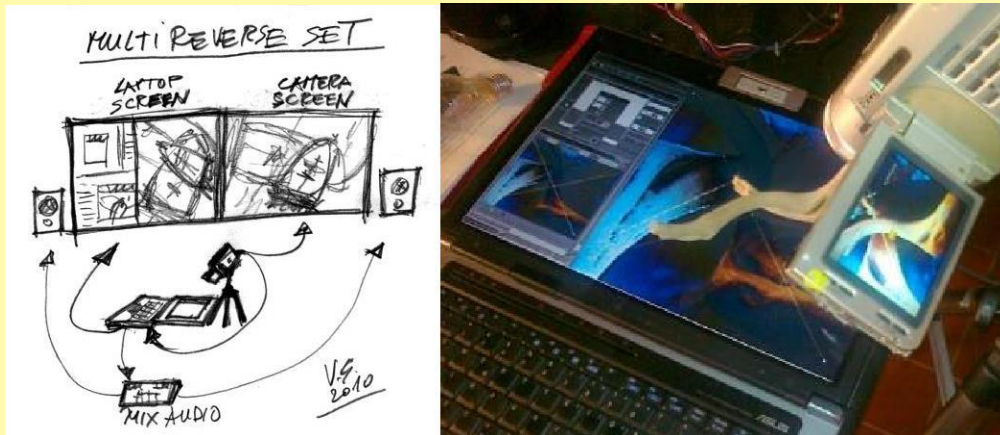
L'utilizzo di lucidi trasparenti (più oggetti e loop) mi è stato molto utile durante le cinque edizioni del festival internazionale di poesia *Absolute Poetry* a Monfalcone, dal 2005 al 2010, con la direzione artistica di Lello Voce. Il festival si svolgeva nel corso di tre o quattro serate. Ogni serata si esibivano dai quattro ai sei poeti di diverse nazionalità, e io dovevo fare i video-fondali che accompagnavano i reading di ognuno di loro. I testi mi venivano comunicati dalla tarda mattinata al primo pomeriggio di ogni giorno. Io concordavo con i poeti delle immagini o degli oggetti che entravano in "risonanza" con i loro testi, poi le stampavo sui lucidi, facevo delle prove veloci di ripresa con gli oggetti e i possibili effetti (nelle due o tre ore che mi restavano) e la sera improvvisavo i video-fondali, a vista sul palco, seguendo l'andamento della loro performance. Fu un grande successo.



Fig. 2. G. Verde, L. Voce e F. Nemola (tromba) *Fast blood, live poetry* (2005).

La cosa importante da tenere in conto durante la creazione di video- fondali (per i reading di poesia come per i concerti o il teatro) è che le sequenze di immagini non devono essere “autosufficienti”, ovvero devono lasciare il tempo, all’occhio dello spettatore, di passare dal video alla performance senza che abbia il timore di “perdere qualcosa”. Le immagini devono alludere, accompagnare, fare da supporto all’evento performativo e non rubare tutta l’attenzione per sé. Cosa che invece deve essere pensata, e ben organizzata, nel caso si tratti di una video-performance in cui è il performer che realizza ed elabora le immagini in tempo reale, e quindi tutta l’attenzione dello spettatore si concentra sul video come risultato finale dell’azione. In questo caso, prima di arrivare a improvvisare bisogna avere una profonda conoscenza del proprio set e delle possibilità che offre, sia che si tratti di remixare sequenze registrate che riprese live. Un altro campo di indagine che ho provato a esplorare è stato il ribaltamento della logica che sta alla base di tutte (o quasi) le opere di VJing: le immagini seguono o sono generate dalla musica. Ho provato invece a creare un set dove la musica fosse generata in tempo reale dalle immagini. A quel tempo (nel 2010) non esistevano software capaci di fare questo. Si poteva arrivare a risultati interessanti solo attraverso la programmazione, che non sapevo e non volevo fare. Così forzando l’utilizzo di un software nato per la danza interattiva, *EyeCon*, nel 2010 è nata la performance [MultiReverse](#). Due grandi schermi mi facevano da sfondo: uno collegato al laptop e l’altro alla videocamera. La videocamera era collegata anche al laptop e ne inquadrava lo schermo. Lo schermo del laptop mostrava l’interfaccia del programma interattivo EyeCon settato in modo da trasmettere

la ripresa della videocamera. *EyeCon* permetteva di attivare la generazione di loop audio o di scale di suoni in base alla mappatura dell'immagine di sfondo.



Figg.3-4 Disegno di G. Verde per *Multi Reverse* e azione live (Archivio G. Verde)

Così muovendo oggetti che interagivano con le zone rese interattive potevo generare sia immagini che suoni. Non era esattamente quello che avrei voluto, comunque il risultato è stato molto interessante. In questi ultimi anni ho dovuto cambiare il normale set perché i nuovi notebook non hanno più l'ingresso Fire-Wire per la videocamera e le videocamere hanno solo uscite HDMI che permettono di vedere le riprese live su monitor, o videoproiettori, ma non sul pc. Così ho comprato una scheda per video gamer, la *AGPtEC*, che trasforma il segnale HDMI della videocamera (una piccola ed economica Sony HDR-CX240E) in USB3 in modo da poterla collegare al notebook e poi (dato che non posso permettermi un convertibile potente con porta HDMI, e i notebook normali non consentono di aprire completamente lo schermo) ho preso un monitor portatile (per vedere video in automobile) che mi dà la possibilità di ricreare il loop video.

È davvero incredibile constatare come la tecnologia sia sempre meno "elastica" e più "chiusa". Le cose che potevo fare nei primi anni Duemila ora sono molto più difficili, perché il mercato tende a specializzare le macchine ed è sempre più complesso assemblare o "forzare" le macchine a basso costo per utilizzi diversi da quelli per cui sono state create. Comunque rimango dell'idea che quello che conta non sia tanto la potenza delle macchine quanto piuttosto l'idea di forzarne l'utilizzo per un uso creativo che vada oltre la loro progettazione. In fondo la creatività non costa nulla ed è disponibile per tutti.

Lucca, novembre 2019

## Riferimenti bibliografici sul teatro multimediale

A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011

S. Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007

V. Fiore, L. Ruzza (a cura di), *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, LetteraVentidue Edizioni, Siracusa 2013

L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, FrancoAngeli, Milano 2003

G. Giannachi, *Virtual Theatres. An introduction*, Routledge, London-New York 2004

A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia 2001

A. M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Nuove teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011

N. Pittaluga, V. Valentini (a cura di), *Studio azzurro. Teatro*, Contrasto, Roma 2012

A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013

E. Quinz, *Digital Performance*, Anomos, Parigi 2002

Paolo Ruffini (a cura di), *Ipercorpo. Spaesamenti nella creazione contemporanea*, Editoria & Spettacolo, Roma 2005

V. Valentini, *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Mondadori, Milano 2007

Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, Bfs Edizioni, Pisa 2007