

Invisibile e Adattivo

GeKiPe - SKINACT

due progetti di ricerca/creazione
con interfacce gestuali interattive
e strumenti aumentati adattivi

Centro Ricerche Musicali CRM Roma
Haute Ecole de Musique HEM Ginevra
IRCAM Parigi





Invisibile e Adattivo

Presentazione

Lo spettacolo presenta tre opere di artisti italiani, francesi e svizzeri, risultato di ricerche sull'interazione uomo-macchina che mirano ad un sostanziale mutamento della relazione composizione / interpretazione.

Questa è intesa in modo dinamico e si adatta, entro certi limiti, al gesto e allo spazio, si rinnova ad ogni esecuzione pur mantenendo la sua struttura e le sue caratteristiche timbriche originali.

Da un lato lo "**strumento invisibile**", come viene definito dall'équipe di GeKiPe, nelle performance di "Sculpt". Uno strumento immateriale che l'interprete suona ponendosi al centro della scena, muovendo soltanto il suo corpo e le sue mani secondo una partitura gestuale precisamente definita. La gestualità dell'interprete viene ripresa, "catturata" da un particolare dispositivo a sensori e trasformata in suono, ritmo e immagine.

Dall'altro lo "**strumento adattivo**" lo SkinAct, nella performance di "Coup au Vent". Uno strumento aumentato che potenzia le sue caratteristiche performative grazie a dispositivi elettronici che permettono alla membrana di vibrare e di generare suoni impensabili per uno strumento a percussione. Una percussione interattiva che si adatta al gesto dell'interprete che dà forma alla materia vibrante nello spazio d'ascolto.

Performance di
PHILIPPE SPIESSER

Sculpt

Due opere multimedia
(prima italiana)

Produzione HEM – Haute Ecole de
Musique di Ginevra in collaborazione
con Ircam di Parigi

Coup au Vent

Per tre SkinAct
(prima italiana)

Produzione e realizzazione tecnologica
del Centro Ricerche Musicali - CRM



Sculpt due opere multimedia

L'interprete suona delle percussioni invisibili disegnando traiettorie nello spazio con il suo corpo, le sue mani e le sue gambe. Tali traiettorie generano suoni e immagini e costituiscono il materiale sonoro e visivo dell'opera.

La performance "Sculpt" comprende due lavori che miscelano la musica al video e alla performance: "Hypersphère" di José Miguel Fernandez e "Le Silence" di Alexander Vert.

"Sculpt" si basa su un dispositivo che permette di catturare i gesti di un esecutore per tradurli in una complessa articolazione di suoni e immagini i cui ritmi e traiettorie sono controllati dinamicamente.

Lontano dall'essere soltanto una prodezza tecnologica, il dispositivo finale è stato elaborato per gli scopi artistici dei compositori e del video maker che hanno creato opere ispirate al concetto del "musicista senza uno strumento visibile".

GeKiPe Un progetto di ricerca-creazione

Questo progetto ha per obiettivo lo sviluppo di un dispositivo interattivo di rilevazione del gesto in tre dimensioni, a partire dai gesti specifici del percussionista.

Un dispositivo Kinect e due sensori accelerometri, disposti all'interno di guanti che l'interprete indossa, viene utilizzata per riprendere e analizzare i diversi movimenti.

Posto al centro del dispositivo, l'interprete può anche controllare con precisione il suono e l'immagine.

La relazione tra gesto e suono diviene evidente, il movimento guida il suono, e il suono guida il movimento.

Questo dispositivo multimediale che lega immagini e suoni, scolpiti in tempo reale, offre nuove possibilità di controllo integrato nella creazione artistica.

Hypersphère

Musica di

JOSE MIGUEL FERNANDEZ

Le Silence

Musica di

ALEXANDER VERT

Creazioni video di

THOMAS KÖPPEL

Regia del suono a cura dei
compositori

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

GeKiPe



Coup Au Vent per tre SkinAct

Sul palco un interprete e tre grandi tamburi (SkinAct) raccontano la storia di un ritmo primitivo che si trasforma e si evolve fino a diventare una complessa sinfonia di timbri.

I suoni, brevi e percussivi, svelano progressivamente i dettagli della loro natura intima e si prolungano fino a costruire un tessuto denso e articolato di eventi sonori.

Ogni tamburo ha una propria identità, interagisce con l'esecutore rispondendo in modo diverso all'energia, alla velocità, alla posizione, alle sequenze dei colpi e dei gesti fatti sulla membrana.

L'interprete genera e modella la materia vibrante accompagnando con il gesto il movimento del suono nello spazio d'ascolto.

La vibrazione della membrana irradia nell'aria le proprie risonanze che costruiscono nel tempo un contrappunto di forme astratte e immateriali.

L'opera è una commissione del GRAME Centre national de création musical di Lione, 2015, per l'EMW-Electronic Music Week di Shanghai, realizzata al Centro Ricerche Musicali – CRM.

SKINACT Strumenti adattivi a percussione

Progettato da Michelangelo Lupone per la sua opera "Spazio curvo", è stato prodotto e realizzato al Centro Ricerche Musicali - CRM di Roma e presentato per la prima volta alla HEM - Haute Ecole de Musique di Ginevra, nel 2012.

Lo SkinAct costituisce un avanzamento nello studio delle caratteristiche vibrazionali già osservate nel Feed-Drum® e ne fa evolvere considerevolmente il carattere interattivo. E' dotato di un rilevatore vibrazionale e un eccitatore posti in condizione di feed-back tramite la membrana. Tale caratteristica permette di scegliere diversi modi di accordatura dello strumento.

Lo SkinAct è ancorato ad un sistema meccanico che ne permette l'uso in posizione sia verticale che orizzontale, ad altezze variabili. I controlli dinamici del sensore e dell'attuatore sono effettuati mediante algoritmi appositamente implementati su piattaforme Mac e PC.

Musica e progetto SkinAct **MICHELANGELO LUPONE**

Assistente musicale
GIUSEPPE SILVI

Ambientazioni luminose
EMANUELA MENTUCCIA

Assistente tecnico
MAURIZIO PALPACELLI

Produzione e realizzazione tecnologica
Centro Ricerche Musicali - CRM

(prima italiana)





L'interprete

Philippe Spiesser

Nato a Strasburgo, Francia nel 1971. Più che un percussionista Philippe Spiesser è soprattutto un musicista, avvincente e atipico. Inizia i suoi studi musicali con il piano e la tromba. L'incontro con la percussioni avverrà più tardi, a 17 anni. Cinque anni dopo aver compiuto gli studi universitari ottiene il Primo Premio in Percussioni e Musica da Camera al Conservatorio Nazionale Regionale di Strasburgo. L'anno successivo consegue il Diploma di Stato e il Certificato di abilitazione all'insegnamento delle percussioni.

E' questo percorso folgorante e sorprendente che fa di Spiesser un insegnante e un concertista appassionato. Sempre attento alle innovazioni, si è aperto ad altri ambiti artistici come la danza, il teatro, il suono e l'immagine. Insegna Percussioni alla Haute École de Musique di Ginevra e al Conservatorio a Circuito Regionale di Perpignan. Ha tenuto Master-class in molti conservatori d'Europa e del mondo: Londra, Madrid, Barcellona, Valencia, Granada, Porto, Izmir, Lima, Pechino, Shanghai.

Musicista polimorfo amante dell'inaudito, Spiesser è alla ricerca continua di esperienze inedite e di incontri con creature di ogni genere. Promuove la creazione di nuove opere che presenta in Festival internazionali.

E' autore di molti libri di percussioni e dirige la collezione "Color" pubblicata dalle edizioni Alfonse.

Dal 2012 al 2014, è stato in residenza al Centro Ricerche Musicali di Roma, dove ha partecipato attivamente alla ricerca musicale su nuovi strumenti aumentati elettroacustici, "Feed-Drum" e "SkinAct", concepiti dal compositore Michelangelo Lupone.



Philippe Spiesser

