



Per iscriversi alla newsletter è necessario creare un nuovo profilo

Login utente

Nome utente:

Password:

Entra

- [Crea nuovo profilo](#)
- [Richiedi nuova password](#)

Navigazione

▣ [contenuti recenti](#)

Rubriche

- [accademia](#)
- [always on](#)
- [antroposfera](#)
- [architettura e arti](#)
- [didattica e tecnologie](#)
- [geomedia](#)
- [letteratura](#)
- [media art](#)
- [media e politica](#)
- [media philosophy](#)
- [musica](#)
- [pubblicità, marketing, impresa](#)
- [recensioni](#)
- [semiosfera](#)
- [social software](#)
- [tecnopsicologia](#)
- [visioni](#)

Home

Feed

Performance di Kurt Hentschlager

media art

@ Netmage 2006

on line

C'erano una serie di motivi per fare un salto a Netmage a Bologna anche quest'anno. Tra i vari l'unico che ha resistito fino in fondo al test dell'esperienza è stato Feed, la performance presentata da Kurt Hentschlager (Granular Synthesis), la più potente e invasiva esperienza immersiva che io abbia mai sperimentato e decisamente una delle realizzazioni più intelligenti dell'idea di immersione. Feed gioca costantemente sul forzare i limiti visivi, uditivi, olfattivi e tattili della percezione umana. La performance inizia in un ambiente buio, con uno schermo nero e un paesaggio sonoro fatto di frequenze basse indistinguibili che crescono e si definiscono lentamente. Man mano che il suono assume una forma, sullo schermo nero comincia a comparire prima uno poi molti corpi umani tridimensionali, sessualmente indefiniti e senza volto, completamente nudi. I corpi fluttuano nello spazio nero dello schermo mossi solo dalle frequenze del suono che li costringono a contorsioni spasmodiche. I movimenti dei corpi sono "procedurali" cioè non animati manualmente ma generati costantemente da un motore grafico da videogiochi. Il suono, il numero dei corpi fluttuanti e delle convulsioni crescono di ritmo e intensità fino ad arrivare ad un picco massimo, raggiunto il quale il sistema si spegne. Lo schermo è nero, la trama sonora torna ad essere leggera e indistinguibile. Una serie di getti di fumo bianco cominciano allora ad invadere la sala fino a saturarla completamente. La nebbia è talmente fitta che è impossibile vedere il resto del proprio corpo. Persino le mani diventano invisibili. Si perde completamente la sensazione di propriocezione. Tutto diventa tatto, udito e olfatto. I corpi cominciano a fluttuare al suono tattile delle potenti stimolazioni sonore, il naso si riempie dell'odore del fumo, lampi stroboscopici e fari cominciano ad illuminare lo spazio e a diffondersi in modo uniforme attraverso una nebbia talmente fitta che si ha la sensazione di poter toccare la luce. Le stimolazioni visive sono talmente veloci che la retina non riesce a elaborarle e genera così ogni sorta di forma e fenomeno percettivo, frattali di colori diversi e in continua trasformazione. La nebbia fitta e l'iperstimolazione visiva e uditiva rompono la frontalità dello spettacolo e danno la sensazione, allo stesso tempo sacrale e oppressiva, di essere finiti dentro quello schermo nero, totalmente in balia di un incontrollabile flusso di suono e luce. I corpi del pubblico hanno sostituito i modelli tridimensionali asessuati, o meglio, lo schermo ha avvolto lo spazio fisico attraverso una geniale amputazione della vista che ristrutturava completamente il sensorio del pubblico. Media come esperienza, esperienza come linguaggio. Il linguaggio mediale si evolve provocando una mutazione sensoriale basata sull'intorpidimento e l'amputazione di alcuni sensi a

vantaggio di altri. La storia dei media dall'età dello spettacolo all'età dell'esperienza in cinquanta minuti. Puro McLuhan.

Concept & Composition © Kurt Hentschlager

Technical Realization & Programming "Sounding Unreal Bodies"

Michael Ferraro / Possible World

3D Modeling & Character Design

Claudia Hart & Francisco Narango

» [accedi](#) o [registrati](#) per inviare commenti
