

Remix visivi.

Vjing come pratica intermediale

Rossella Catanese*

ABSTRACT

Nel panorama audiovisivo contemporaneo, la convergenza di tecnologia, arte e media ha dato origine a forme innovative di espressione. Una di queste manifestazioni è il fenomeno del VJing, o VJ set, che coinvolge il pubblico delle manifestazioni musicali in esperienze sensoriali immersive fondate sul rapporto fra il suono e le immagini in movimento. Questo saggio si propone di esplorare i VJ set come pratiche transmediali all'interno del quadro teorico degli studi sui media digitali e sulla performance, tentando di interpretare la loro natura trasformativa e il loro significato culturale.

Parole-chiave. Vjing; Performance; Sinestesia; Intermedialità

In the contemporary audiovisual landscape, the convergence of technology, art and media has given rise to innovative forms of expression. One such manifestation is the phenomenon of VJing, or VJ sets, which engage audiences at musical events in immersive sensory experiences based on the relationship between sound and moving images. This essay aims to explore VJ sets as trans-media practices within the theoretical framework of digital media and performance studies, attempting to interpret their transformative nature and cultural significance.

Keywords. Vjing; Performance; Synaesthesia; Intermediality

* Rossella Catanese, Università degli Studi della Tuscia, rossella.catanese@unitus.it.

Video Jockey

VJ è un acronimo composto da ‘video’ e ‘jockey’. Il termine *video jockey* deriva da *disc jockey*, che indica la persona che mixa la musica in modo originale per ballare, in un club o in una festa. Il termine *jockey* in inglese significa ‘fantino’ e si riferisce all’idea di cavalcare casualmente la musica, nel caso del DJ, o il medium video, nel caso del VJ. Il *VJing* è dunque una forma d’arte visiva praticata dal vivo, caratterizzata dalla fusione o dalla creazione di immagini in movimento in tempo reale in diretta connessione con la musica, in una performance audiovisiva sinestetica¹.

Il background metodologico di questa ricerca si addentra nei fondamenti teorici della cultura del remix, che fornisce un quadro concettuale per comprendere la natura trasformativa di queste esperienze audiovisive. La definizione di remix è molto ampia: il termine è nato in campo musicale con lo sviluppo del campionamento, che è una pratica compositiva costruita acquisendo, registrando e riproducendo un segnale. Sebbene la pratica del campionamento sia nata in ambito musicale, riferendosi al segnale inteso come audio o suono (ha avuto origine nella musica concreta e, in ambito popolare, nella musica dub tra il Regno Unito e la Giamaica, grazie agli strumenti Mellotron e Novatron), la definizione di remix è stata successivamente ampliata per comprendere tutte le forme di selezione, campionamento e riassettaggio di elementi eterogenei provenienti da diversi media².

La cultura del remix, un concetto reso popolare da Henry Jenkins e da Lawrence Lessig³, descrive il fenomeno dell’uso di artefatti culturali esistenti frammentandoli in campioni e riproponendoli per creare nuove opere. Il concetto enfatizza la democratizzazione della libera creatività, sfidando le nozioni tradi-

¹ Cfr. E. PONZIO, *Immagine in tempo reale. Storie, pratiche, teorie per una introduzione alla performance audiovisiva*, Mimesis, Milano-Udine 2019; P. SPINRAD, *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*, Feral House, Los Angeles 2005.

² Cfr. H. DAVIES, *A history of sampling*, in «Organised Sound», vol. 1, n. 1, 1996, pp. 3-11; M. GOODALL, *The Ghosts of Media Archaeology*, in *New Media Archaeologies*, a cura di B. Roberts, M. Goodall, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019, pp. 69-82; L. MANOVICH, *Deep Remixability*, in «Artifact: Journal of Design Practice», vol. 1, n. 2, 2007, pp. 76-84.

³ Cfr. H. JENKINS, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2010; L. LESSIG, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano 2009; E. NAVAS, *Remix Theory: the Aesthetics of Sampling*, Springer, Wien 2012.

zionali di paternità e proprietà e sostenendo il libero flusso di idee e la costruzione collettiva della cultura. Queste pratiche prevedono la distribuzione di contenuti su più piattaforme mediatiche, ognuna delle quali contribuisce in modo unico all'esperienza degli spettatori, comprendendo una serie di attività creative, tra cui franchise cinematografici, videogiochi e installazioni artistiche interattive.

Una prospettiva teorica che sottende alla ricerca riguarda l'intermedialità, ridefinita nell'epoca della convergenza mediale, fenomeno reso possibile dalle trasformazioni tecnologiche e culturali che hanno reso necessario ripensare le relazioni fra i media in termini dinamici e processuali, determinando modalità come l'intermedialità formale, che riguarda le strategie estetiche e narrative che un medium utilizza per dialogare con altri media, e la intermedialità materiale, che si riferisce agli aspetti tecnici e infrastrutturali che facilitano tale dialogo⁴. Questo approccio consente di mettere in relazione le pratiche storiche della mediatizzazione con le nuove dinamiche introdotte dalla convergenza digitale.

I VJ set possono dunque essere visti come una pratica mediale in cui gli elementi visivi sono manipolati e integrati con la musica per creare un viaggio multisensoriale per gli spettatori⁵; il *VJing* incarna pertanto i principi della cultura del remix, integrando elementi visivi provenienti da varie fonti in un'esperienza audiovisiva coerente, spesso campionando filmati, animazioni e/o materiali d'archivio, manipolandoli in tempo reale per sincronizzarli con la musica riprodotta. Fondendo immagini e musica, queste performance creano ambienti immersivi con un elemento di spontaneità e imprevedibilità, incoraggiando il coinvolgimento attivo degli spettatori⁶.

Dalla seconda metà degli anni Novanta, la proliferazione di videoproiettori digitali con una risoluzione soddisfacente e abbastanza economici e leggeri da entrare nel mercato di massa, ha cambiato le abitudini di visione in molti ambienti, dalle abi-

⁴ Cfr. F. ZECCA, *Understanding Media Relations in the Age of Convergence: a Metatheoretical Taxonomy*, in «Between», vol. X, n. 20, 2020, pp. 170-190, <<https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/4277/4541>> (ultima consultazione: 25 novembre 2024).

⁵ Cfr. A. SHAUGHNESSY, *Last Night a VJ Zapped My Retinas: the Rise and Rise of VJing*, in *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, a cura di M. Faulkner, D-Fuse, Laurence King, London 2006, pp. 10-11.

⁶ Cfr. A. CARVALHO, *Live Audiovisual Performance*, in *The Audiovisual Breakthrough*, a cura di Ead., C. Lund, Fluctuating Images, Berlin 2015, p. 131.

tazioni private alle riunioni di lavoro, dall'uso accademico al campo dell'arte. In concomitanza con lo sviluppo dei processori per computer, la cui maggiore velocità ha permesso, alla fine degli anni Novanta, l'*editing* e la manipolazione delle immagini in movimento in tempo reale, questi nuovi videoproiettori hanno favorito anche il fiorire di nuove pratiche performative⁷. Le possibilità di manipolazione delle immagini diventano sempre più complesse con lo sviluppo dei software dedicati. Per quanto riguarda i contenuti, il materiale visivo proiettato si presta a un'ampia varietà di tipologie: possono essere brevi filmati, *loop video*, immagini generate al computer, flussi live da dispositivi di input e tanto altro ancora. Non ci sono limiti nell'utilizzo di materiale visivo, se il software VJ o il dispositivo analogico supportano il formato del file⁸. In tempo reale, il VJ può regolare l'esposizione, l'opacità e i toni chiave (anche trasformando positivi in negativo e viceversa), o può regolare i loop delle clip video per l'avanzamento veloce, il rallentatore e lo zoom. In breve, le libertà artistiche che un VJ rispecchiano la manipolazione del campionamento che i DJ utilizzano nelle loro performance. A volte, l'esecutore musicale e il VJ lavorano insieme per creare uno spettacolo, mentre in altri casi i due non condividono alcuna interazione prima della performance. Se non c'è una discussione precedente, il set del VJ è reattivo alla musica; in questo caso, il VJ deve improvvisare visivamente i media per adattarli alla musica. Se invece il musicista/DJ e il VJ lavorano l'uno accanto all'altro, il set visivo è costruito intenzionalmente, in quanto si considera il messaggio combinato degli artisti. In entrambi i casi, al pubblico viene presentata una sintesi di media audio e visivi. Inoltre, una parte dell'hardware utilizzato dai VJ è usato anche dai DJ; ad esempio, il *controller* MIDI è stato utilizzato prima dai DJ per attivare diversi campioni sonori, ma è stato rapidamente integrato anche nei software per VJ⁹.

⁷ Cfr. C. LUND, *They'll Take Whatever You Feed Them: Reflections on Projection in Live Audiovisual Performance*, in *Practices of Projection Histories and Technologies*, a cura di G. Menotti, V. Crisp, Oxford University Press, Oxford 2020, p. 173.

⁸ «A VJ set always works at different levels: it can be challenging for our structure of perception, trigger deep emotional reactions, or functions as superficial vortex of eye prickles and visual candies. Some sets transmit ideological or political messages; others just pimp the club with a cool look». M. TURCO, *Dancing images: Text, Technology and Cultural Participation in the Communicative Dispositif of Vjing*, Tesi di dottorato, Utrecht University, 2014, <<http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/294621>> (ultima consultazione: 30 agosto 2024).

⁹ Cfr. D.J. GUNKEL, *Computational Creativity: Algorithms, Art, and Artistry*, in *The Routledge Handbook of Remix Studies and Digital Humanities*, a cura di E. Navas, O. Gallagher, x. Burrough, Routledge, New York 2021, pp. 385-395.

Il *VJing* può prevedere l'uso di schermi e proiettori oppure di schermi digitali a LED; nel caso del proiettore, le possibilità delle modalità di proiezione possono essere estese alla mappatura di un'immagine su un oggetto tridimensionale. Questa pratica, definita *videomapping*, viene utilizzata frequentemente anche nelle performance teatrali, portando la consapevolezza della realtà fisica e digitale nel quadro di una narrazione¹⁰. Nel caso dello schermo a LED, si annulla la complicazione tecnica per cui lo schermo del proiettore deve competere con emanazioni luminose o ambienti luminosi; infatti, gli schermi a LED sono tipicamente posti al centro della scena (spesso dietro palcoscenici o console) e la loro emanazione di immagini è raramente messa in ombra da altri aspetti della produzione tecnica. Quindi, queste due differenze possono portare a due implicazioni performative: la manipolazione intenzionale dell'immagine digitale per estendere lo spazio fisico o il dominio dell'immagine digitale nello spazio fisico.

Merrill Aldighieri e il club Hurrah

La parola 'VJ' riceve il suo battesimo alla fine degli anni Settanta al club newyorchese Peppermint Lounge, legato alla diffusione della musica elettronica¹¹. L'episodio più celebre che determinerà il successo di questa pratica è l'invito all'artista multimediale Merrill Aldighieri a presentare un'opera audiovisiva presso il club Hurrah, sempre a New York, nel maggio del 1980, un evento che segna una tappa interessante nella storia delle interazioni tra arti visive e musica dal vivo¹².

Il contesto in cui avveniva questa proiezione era profondamente diverso da quello che oggi consideriamo normale in termini di consumo di video musicali e installazioni audiovisive. In quel periodo, infatti, la produzione e diffusione di videoclip rappresentava un fenomeno relativamente raro: il panorama culturale e tecnologico di quegli anni non aveva ancora visto la nascita di MTV, che avrebbe rivoluzionato il mondo dei videoclip a partire dal 1981. Pertanto, l'idea di abbinare immagini in movimento alla musica era per lo più confinata a esperimenti pio-

¹⁰ Cfr. A.M. MONTEVERDI, *Videomapping*, in *La visione digitale. Prospettive di ricerca e processi culturali*, a cura di A. Amendola, G. D'Antonio, Francesco D'Amato, Salerno 2021, pp. 57-66.

¹¹ Cfr. B. CREVITS, *The Roots of VJing: a Historical Overview*, in *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, a cura di Faulkner, D-Fuse, cit., pp. 12-19.

¹² Cfr. D. MARTINELLI, *What You See Is What You Hear: Creativity and Communication in Audiovisual Texts*, Springer, Cham 2020, p. 62.

nieristici, spesso riservati a un pubblico elitario o specializzato, come quello che frequentava gallerie d'arte e spazi museali.

L'Hurrah, un club noto per essere un crocevia di sottoculture urbane emergenti¹³, diviene così il palcoscenico per questa sperimentazione. Aldighieri concepisce un'installazione visiva dinamica, costruita per dialogare con l'ambiente sonoro circostante in tempo reale. La sua visione artistica, infatti, creava una interazione sinergica tra immagini e musica; clip video create miscelando diverse fonti in tempo reale interpretavano la musica con ritmi, cambi, pause e tutti gli elementi che determinano e caratterizzano maggiormente il flusso musicale. Le immagini divenivano strumenti interpretativi per esaltare e trasformare la percezione delle sonorità live che dominavano lo spazio. Il risultato era una scenografia audiovisiva immersiva, un evento multisensoriale per coinvolgere profondamente lo spettatore. Questo approccio innovativo si collocava a cavallo tra performance artistica, installazione visiva e concerto, e prefigurava le modalità con cui la tecnologia avrebbe poi trasformato il mondo delle arti performative negli anni a venire.

Il contesto del club Hurrah aggiungeva una dimensione ulteriore alla sua opera; in una sorta di estensione della pratica delle gallerie d'arte, dove le installazioni video potevano essere esperite in modo statico e contemplativo, il club offriva un ambiente vivace e in continua trasformazione, in cui il pubblico, già immerso nella musica, veniva coinvolto in un'esperienza estetica più immediata e partecipativa, grazie a una dimensione collettiva e dinamica dove l'arte audiovisiva era parte di un flusso continuo di stimoli sensoriali in sincronia con il movimento. È anche vero che «nel 1980 i club di New York sembravano gallerie d'arte e le gallerie d'arte ricordavano i club»¹⁴: sono anni in cui le pratiche di esposizione del video e del cinema underground e indipendente trovano sedi privilegiate nelle gallerie *off newyorkesi*¹⁵, che diventano così laboratori di sperimentazione intermediale (si pensi per esempio agli spazi di Leo Castelli, Howard Wise Gallery, Smolin Gallery,

¹³ Per approfondimenti sui club Peppermint Lounge e Hurrah, cfr. T. LAWRENCE, *Life and Death on the New York Dance Floor 1980-1983*, Duke University Press, Durham 2016.

¹⁴ M. AZERRAD, *American indie 1981-1991. Dieci anni di rock underground*, Arcana, Roma 2010, p. 218.

¹⁵ Si vedano i report di prima mano di Willoughby Sharp (su «Avalanche Magazine») o di Jonas Mekas (su «Village Voice») che documentano l'intermedialità delle pratiche espositive di video e cinema. Cfr. D. EKLUND, *The Pictures Generation, 1974-1984*, The Metropolitan Museum of Art, New York 2009, pp. 81-82; J. WALLEY, *Cinema Expanded: Avant-garde Film in the Age of Intermedia*, Oxford University Press, Oxford 2020, p. 77.

Galería Bonino, Lo Giudice Gallery)¹⁶. La relazione tra spettatore e opera diventa fluida: l'arte visiva si fonde con l'ambiente circostante, con la musica e con il corpo in movimento, fuori dagli spazi istituzionali e viene innestata in un contesto più orizzontale e diffuso di cultura popolare.

Il *clubbing* ha avuto un ruolo fondamentale nella scena culturale e artistica americana, rappresentando un crocevia di innovazione musicale, sperimentazione visiva e socializzazione. In città come New York, Los Angeles e San Francisco, i club non erano semplicemente luoghi di intrattenimento, ma spazi in cui si mescolavano arti visive, musica dal vivo, moda e performance, contribuendo a plasmare i movimenti culturali emergenti. A New York, il CBGB era stato il fulcro della scena punk e new wave, ospitando artisti del calibro di Patti Smith, Blondie e i Ramones. Parallelamente, spazi come lo Studio 54 e il Paradise Garage rappresentavano l'epicentro della cultura disco e del nascente movimento house. Los Angeles, con locali come il Whisky a Go Go, il Roxy Theatre e il Troubadour, continuava a essere un punto di riferimento per la scena rock, con eventi che spesso mescolavano musica dal vivo e proiezioni di film sperimentali. San Francisco si distingueva per il suo carattere psichedelico e sperimentale, in linea con la controcultura che aveva caratterizzato gli anni Sessanta. Il Fillmore West, sotto la direzione di Bill Graham, aveva consolidato il successo di band come i Grateful Dead o i Jefferson Airplane, mentre spazi come il Winterland Ballroom si presentavano come punti di riferimento per la comunità LGBTQ+, che trovava nei club spazi di espressione e inclusione. L'intervento di Merrill Aldighieri all'Hurrah ha anticipato una sensibilità che avrebbe poi trovato piena realizzazione nell'era dei media digitali e delle installazioni immersive, evolvendo da pratica sperimentale legata a performance live nei club underground a fenomeno culturale di massa¹⁷.

Parallelamente al suo contributo al mondo del *VJing*, Aldighieri collaborava anche con vari musicisti, contribuendo a spingere ulteriormente i confini dell'in-

¹⁶ Cfr. H. ROGERS, *Sounding the Gallery: Video and the Rise of Art-Music*, Oxford University Press, Oxford 2013.

¹⁷ Cfr. S. GIBSON, S. ARISONA, *VJing, Live Audio-Visuals and Live Cinema*, in *Live Visuals: History, Theory, Practice*, a cura di Idd., A. Tanaka, D. Laishman, Routledge, New York 2023, pp. 289-387; M. PIGOTT, R. WALLACE, *A New 'Wild West' of Projection*, in *Practices of Projection Histories and Technologies*, a cura di Menotti, Crisp, cit., pp. 19-35.

terazione tra musica e video. Una delle collaborazioni più significative fu quella con il compositore e musicista di elettronica minimalista Richard Bone. Insieme, crearono il primo album video-musicale intitolato *Emerging Video* (1982), reso possibile da un finanziamento dall'Experimental Television Center. Il progetto *Emerging Video* era una sorta di laboratorio per sperimentare l'utilizzo di una varietà di tecnologie emergenti, mescolando supporti diversi come il videotape e la pellicola cinematografica in formato 16mm. Questo lavoro era profondamente influenzato dall'estetica creata dai primi sintetizzatori video, come il Paik/Abe e il Rutt/Etra¹⁸, strumenti pionieristici che permettevano la manipolazione diretta del segnale video per creare effetti visivi inediti, trasformando l'immagine in tempo reale, in un'estensione del concetto di sinestesia: proprio come la musica elettronica sperimentava con i suoni sintetizzati, anche questi video esploravano la malleabilità dell'immagine in un linguaggio visivo completamente nuovo. La distribuzione del progetto *Emerging Video* in formato VHS attraverso la rivista americana «High Times Magazine» rappresentava un altro passo importante verso la diffusione del concetto di *VJing* fuori dei contesti strettamente underground. Si trattava di una rivista iconica legata alla controcultura degli anni Settanta e Ottanta, nota per la promozione di contenuti legati alla musica alternativa e sperimentale, che permetteva di promuovere il lavoro di Aldighieri a un pubblico più vasto. Successivamente, l'artista riceve un incarico di rilievo da Sony Home Video, realizzare la serie *Danspak*. Questo progetto era mirato a promuovere attraverso il videotape gruppi musicali emergenti e della scena underground, continuando a esplorare la commistione tra suoni alternativi e immagini visive sperimentali. La serie *Danspak* rappresentava una vetrina per band poco conosciute, contribuendo a mettere in luce talenti che non avevano ancora raggiunto il grande pubblico. Nonostante la maggior parte dei musicisti presentati fosse emergente, il

¹⁸ Tra il 1969 e il 1970, l'artista Nam June Paik, pioniere della videoarte, collaborò con l'ingegnere Shuya Abe per sviluppare un sintetizzatore video: lo strumento consentiva di gestire simultaneamente fino a sette fonti video in tempo reale, calibrando ogni telecamera per ricevere un colore specifico. Il Rutt/Etra Video Synthesizer, finalizzato nel 1973 dall'ingegnere Steve Rutt col performer Bill Etra, è un dispositivo analogico progettato per modificare le immagini *raster* in tempo reale. Cfr. S. JONES, *Bush Video: toward a New Secular Electronic Notion of the Divine*, in *Relive: Media Art Histories*, a cura di S. Cubitt, P. Thomas, The MIT Press, Cambridge-London 2013, p. 179; G. ZINMAN, *Making Images Move: Handmade Cinema and the Other Arts*, University of California Press, Oakland 2020, p. 275.

progetto includeva anche figure note come la Jim Carroll Band, Lou Reed e Man Parrish, segnalando un ponte tra icone del rock o della controcultura e nuove generazioni di musicisti sperimentali.

Attraverso la sua costante ricerca di forme espressive e la sua abilità nel coniugare musica e immagini in modo innovativo, Aldighieri ha quindi avuto un ruolo cruciale e pionieristico nello sviluppo del *VJing* come pratica artistica¹⁹.

Un'archeologia del *VJing*

Questa tendenza all'integrazione tra suono e immagine, che trova una delle sue espressioni più sofisticate e contemporanee nel fenomeno del *VJing* sviluppatosi a partire dagli anni Ottanta, in realtà affonda le sue radici nelle pratiche sinestetiche del diciannovesimo secolo e si evolve con le sperimentazioni psichedeliche degli anni Sessanta. Nel corso della storia della musica e dello spettacolo, infatti, l'interazione tra immagini e suoni ha assunto diverse forme in un dialogo sempre più sofisticato.

Già nel diciannovesimo secolo il concetto di *Gesamtkunstwerk* teorizzato da Richard Wagner mirava a fondere più arti in un'unica esperienza estetica totale. Il *Gesamtkunstwerk*, o «opera d'arte totale»²⁰, rappresentava un tentativo di unire musica, poesia, dramma e arti visive in un'opera che riguardasse più linguaggi artistici e al tempo stesso stimolasse simultaneamente più sensi, anticipando quello che nel Novecento sarebbe divenuto un concetto chiave per l'intersezione tra musica e immagini in movimento: la sinestesia, un'esperienza in cui stimoli visivi e sonori si fondono per produrre un effetto complessivo unico.

Fin dagli albori del ventesimo secolo, un'esplosione di tecniche innovative e sperimentazioni artistiche ha cercato di estendere i confini del concetto di sinestesia in diversi settori di espressione estetica. Nel Novecento questa spinta

¹⁹ Cfr. R. CATANESE, L. CESARO, *Elettroniche. Donne e nuovi media tra videoarte e vj set*, in *L'elettronica è donna. Media, corpi, pratiche transfemministe e queer*, a cura di C. Attimonelli, C. Tomeo, Castelvecchi, Roma 2022, pp. 113-123.

²⁰ *Gesamtkunstwerk*, termine introdotto da Wagner nel 1849 nel saggio *Die Kunst und die Revolution*, indica l'ideale di teatro in cui convergono musica, drammaturgia, coreutica, poesia, arti figurative, al fine di realizzare una perfetta sintesi delle diverse arti secondo il modello del teatro greco, costituendo l'espressione più profonda dell'anima di un popolo. Cfr. M.W. SMITH, *The Total Work of Art: from Bayreuth to Cyberspace*, Routledge, New York 2007.

alla contaminazione si è sviluppata ulteriormente grazie agli sviluppi tecnologici e a diversi movimenti artistici, dando vita a forme di espressione ibride che sfidavano i confini tra le discipline tradizionali. Le avanguardie storiche hanno giocato un ruolo fondamentale in questo processo²¹: gli artisti futuristi, ad esempio, cercavano di tradurre in immagini visive il dinamismo e l'energia del mondo moderno, esplorando il movimento e la velocità attraverso la pittura e la scultura. Nella loro visione, la sinestesia era una risposta all'esigenza di rappresentare la complessità del mondo contemporaneo in cui suoni, immagini, movimenti e persino odori si mescolavano costantemente. I manifesti di Filippo Tommaso Marinetti celebravano la fusione tra sensazioni diverse e creazione di opere che coinvolgessero simultaneamente più sensi²². Questa ricerca di una nuova sensibilità artistica è stata ripresa da altre avanguardie. Il Surrealismo ha tentato di superare i limiti della percezione sensoriale attraverso l'uso di immagini oniriche e il richiamo all'inconscio: ad esempio, nel cinema di Luis Buñuel e Salvador Dalí, l'immagine e il suono si fondono in una dimensione irriducibile alla logica razionale, evocando sensazioni sinestetiche che sfidano la linearità narrativa e aprono a esperienze sensoriali complesse. Le tecniche del *montage* e del *découpage* permettevano infatti di creare associazioni tra suoni e immagini che erano il frutto di una sintesi di esperienze percettive diverse, che puntavano a creare nello spettatore una risposta emotiva e sensoriale.

Con l'arrivo delle tecnologie elettroniche nel secondo dopoguerra, le possibilità di sperimentare con il concetto di sinestesia si ampliarono ulteriormente. La diffusione di sintetizzatori e computer consentì agli artisti di creare altre forme di interazione tra suono e immagine, dando vita a performance e opere che spingevano ulteriormente i limiti della percezione. La musica elettronica e concreta, esplorata da Pierre Schaeffer e Karlheinz Stockhausen, divenne il ter-

²¹ Cfr. C. BRIGGS, *Modernist Art and the Avant-Garde: Exploring the Intersection of Synesthesia and Multisensory Aesthetics*, Routledge, London 2021; M. REBECCHI, *From Painting to Film: Abstract Cinema and Synaesthesia*, in *From Sensation to Synaesthesia in Film and New Media*, a cura di R. Catanese, F. Scotto Lavina, V. Valente, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2019, pp. 205-217.

²² R. CATANESE, *Una sinfonia poliespressiva. Cinema, futurismo e percezione sinestetica*, in *Sounds for silents. Il futurismo tra cinema e musica*, a cura di L. Aversano, P. Bertetto, G. Celata, Officina Editoriale Idea, Roma 2019, pp. 131-144.

reno di sperimentazioni sinestetiche in cui i suoni, trattati e manipolati elettronicamente, si combinavano con visualizzazioni astratte e dinamiche, prefigurando l'arte digitale.

La cultura del rock degli anni Sessanta ha incarnato una fase di trasformazione in cui la musica non era più considerata un'esperienza solo sonora, ma veniva integrata in una dimensione performativa e visuale. Le esibizioni dal vivo, in special modo quelle legate alla scena psichedelica, erano veri e propri spettacoli multisensoriali in cui la musica trovava il suo corrispettivo visivo in forme astratte, luci e colori in movimento. In questo contesto, il concetto di *Expanded Cinema*, teorizzato da Gene Youngblood nell'omonimo testo²³, emerge come chiave interpretativa per comprendere l'evoluzione delle pratiche artistiche che uniscono cinema, performance e arte tecnologica. Nel capitolo *Multiple-Projection Environments*²⁴, Youngblood esplora il potenziale rivoluzionario di sistemi multimediali complessi, in cui la proiezione di immagini si combina con elementi performativi e ambientali generando spazi esperienziali immersivi che dissolvono i confini tra spettatore e opera. Inoltre, il contributo del cinema cibernetico, sviluppato da figure come John e James Whitney, si inserisce con forza in questo discorso²⁵: pionieri nella sperimentazione con tecnologie computerizzate applicate al cinema, i Whitney hanno contribuito a definire un'estetica visiva in cui le diverse forme di espressione si integrano in un unico linguaggio polisemico²⁶. L'approccio dei Whitney riflette inoltre la tensione utopica del periodo verso una democratizzazione delle tecnologie, un'idea che dialoga con la dimensione *Do-It-Yourself* della controcultura psichedelica, in cui l'innovazione tecnologica veniva spesso riadattata e riutilizzata per scopi creativi e contro-egemonici. La nozione di cinema espanso si presta dunque a interpretare non solo i fenomeni cinematografici o performativi strettamente intesi, ma anche l'intero immaginario psichedelico del rock californiano. Questo processo si concretizzava in una delle forme più rap-

²³ Cfr. G. YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, Dutton, New York 1970.

²⁴ Cfr. *Ivi*, pp. 387-398.

²⁵ Cfr. *Ivi*, pp. 207-239.

²⁶ H. WILLIES, *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*, Wallflowers, London-New York 2005, pp. 9-10; J. SHAW, P. WEIBEL, *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, ZKM-Center for Art and Media, Karlsruhe 2003, p. 124.

presentative di quegli anni: i *Liquid Light Show*, che ebbero ampia diffusione nelle performance rock²⁷. Nata come evoluzione delle proiezioni ottocentesche delle lanterne magiche, questa pratica prevedeva l'uso di oli, vernici, gelatine colorate e altre sostanze liquide, spesso manipolate in tempo reale, per creare effetti visivi dinamici e mutevoli. I materiali venivano posti su superfici trasparenti e poi proiettati su grandi schermi o direttamente sui musicisti, creando un caleidoscopio di forme e colori che si muovevano in sincronia con la musica. Le proiezioni dei *Liquid Light Show* giocavano anche con la rifrazione della luce attraverso il fumo, che spesso permeava gli spazi dei concerti, aggiungendo un ulteriore livello di interazione tra suono, immagine e ambiente. Queste performance visive erano efficaci nel contesto della musica psichedelica, che si caratterizzava per le sue sonorità oniriche e spazializzate, e venivano percepite come una forma di amplificazione delle sensazioni evocate dalla musica. Un esempio emblematico di questa tendenza è rappresentato dai concerti dei Pink Floyd, pionieri nell'uso delle tecnologie visive nei loro spettacoli dal vivo. Durante i concerti, la band inglese combinava la musica con sofisticati giochi di luci, proiezioni psichedeliche e schermi giganti per trasportare il pubblico in una dimensione altra, in cui la distinzione tra suono e immagine si dissolveva dando vita a un'esperienza sincretica che esemplificava l'ideale sinestetico²⁸. Un altro caso di rilevanza storica e artistica è quello degli spettacoli del progetto *Exploding Plastic Inevitable*, ideato da Andy Warhol e dai Velvet Underground nella metà degli anni Sessanta²⁹. Questo progetto, nato all'interno della Factory di Warhol a New York, rappresentava un punto di incontro tra arte d'avanguardia, musica rock e performance visuali. Durante i concerti dei Velvet Underground, Warhol orchestrava un'esperienza multisensoriale che includeva proiezioni di film sperimentali, luci stroboscopiche e il *Liquid Light Show*, il tutto sincronizzato con la musica ipnotica della band. In questo contesto, i *Liquid Light* venivano arricchiti dall'uso di superfici riflettenti e di oggetti quotidiani che trasformavano lo spazio performativo in una sorta di ambiente cinematografico vivo, dove i confini tra il palco, lo schermo e il pubblico

²⁷ Cfr. S. GIBSON, *Liquid Visuals: Late Modernism and Analogue Live Visuals (1950-1985)*, in *Live Visuals*, a cura di Id., Arisona, Tanaka, Laishman, cit., pp. 62-88.

²⁸ Cfr. J. KRUTH, *Lunacy: the Curious Phenomenon of Pink Floyd's Dark Side of the Moon, 50 years on*, Backbeat Books, Lanham 2023, pp. 69-71.

²⁹ Cfr. L. PALERMO, *L'Exploding Plastic Inevitable di Andy Warhol*, Postmedia Books, Milano 2021.

erano permeabili. Warhol, con la sua visione artistica, ha contribuito a creare uno dei primi esempi di spettacolo postmoderno in cui le arti visive, la musica e la performance si fondono in una forma d'arte ibrida aperta. Le tecniche e le estetiche sperimentate nei *Liquid Light Show* praticati da studi specializzati, come quello di Mark Boyle o dei collettivi The Joshua Light Show, Brotherhood Of Light, Abercrombe Lights, Light Sound Dimension e The Single Wing Turquoise Bird, rappresentano una testimonianza di come le arti visive e performative siano state in grado di arricchire l'esperienza musicale andando oltre i tradizionali confini disciplinari. Questi spettacoli hanno anticipato molte delle pratiche che oggi riconosciamo nel contesto delle arti digitali e delle installazioni multimediali, aprendo la strada a modalità di fruizione artistica che coinvolgono simultaneamente più sensi³⁰.

Un'altra parentesi significativa è costituita dalle proiezioni nei club italiani degli anni Sessanta, anticipatori degli ambienti immersivi contemporanei. Oltre ai contesti dell'underground statunitense o britannico, anche l'esperienza italiana si colloca al centro di questo processo culturale, con i locali notturni progettati dagli architetti radicali e i celebri Piper di Torino e Roma. Il Piper di Roma, aperto nel 1965, era arricchito da installazioni audiovisive e dall'uso di proiezioni psichedeliche che interagivano con la musica dal vivo, soprattutto beat; sul fondo del palcoscenico Claudio Cintoli, in collaborazione con gli architetti Manlio Cavalli, Francesco e Giancarlo Capolei, aveva realizzato il pannello murale *Giardino per Ursula*. Anche il Piper Club di Torino seguiva il modello contemporaneo di uno spazio multidisciplinare; progettato da Pietro Derossi con Giorgio Ceretti e Riccardo Rosso nel 1966, il Piper era uno spazio non istituzionale per l'arte contemporanea, attivo fino al 1969. Entrambi i club proponevano un approccio sperimentale alla fruizione degli spazi notturni: erano vere e proprie 'macchine culturali' che integravano arte e tecnologia³¹. Parallelamente, gli architetti radicali italiani come il Gruppo UFO e il Gruppo 9999 introducevano nel *clubbing* un design che mescolava ironia, provocazione e funzionalità, come dimostrato dallo Space Electronic di Firenze, inaugurato nel 1969, laboratorio culturale in cui per-

³⁰ Cfr. ZINMAN, *Making Images Move*, cit., p. 36.

³¹ Cfr. *Night Fever: Designing Club Culture, 1960-today*, a cura di M. Kries, J. Eisenbrand, C. Rossi, Vitra Design Museum, Weil am Rhein 2018.

formance, proiezioni e architettura creavano un ambiente immersivo che dialogava con esperienze internazionali³². I club in questi anni diventano dunque spazi per la sperimentazione culturale, evidenziando come design e tecnologia abbiano contribuito a plasmare la cultura notturna come fenomeno globale.

A partire dallo stesso decennio, l'humus della controcultura e delle arti performative – che comprendeva movimenti come Fluxus e il teatro sperimentale – contribuì a creare nuove forme di sinestesia artistica. Fin dagli anni Sessanta, infatti, la sperimentazione audiovisiva si è incentrata su una riflessione sul superamento della specificità mediale e sulle nozioni di intermedialità e di cinema espanso, promosso dalle ricerche di Youngblood e Stan VanDerBeek e incentrato sulla de-materializzazione del cinema, annoverandosi fra le forme di performance visuale che anticiparono il *Vjing*. VanDerBeek, regista sperimentale e pioniere dell'arte multimediale, concepì il suo Movie-Drome come una struttura immersiva progettata per espandere i confini della fruizione cinematografica tradizionale. Questa cupola, costruita nel 1965, incarnava l'idea di una visione simultanea di immagini in movimento, stimolando lo spettatore a navigare tra un flusso continuo e frammentato di stimoli visivi, abbandonando la linearità narrativa classica e offrendo invece un'esperienza immersiva e multisensoriale. Il Movie-Drome rompeva con la tradizione della sala cinematografica, dove lo spettatore era ancorato a una fruizione statica, di fronte a uno schermo fisso. VanDerBeek immaginava un contesto diverso: una cupola con pareti curve dove i filmati venivano

³² La creazione di spazi dedicati all'intrattenimento giovanile negli anni Sessanta riflette una fase storica in cui l'architettura e il design emergono come ulteriori strumenti di sperimentazione sociale e artistica. Un esempio di questa tendenza è il corso *Progettazione di un locale di svago e spettacolo* offerto dalla Facoltà di Architettura di Firenze durante l'anno accademico 1966/1967 e tenuto dall'architetto Leonardo Savioli. Questo corso rifletteva un cambio di paradigma nell'insegnamento dell'architettura; il progetto del locale di 'svago' s'ispirava al Fun Palace del 1963 (nato dalla collaborazione tra l'architetto Cedric Price e la produttrice teatrale d'avanguardia Joan Littlewood), un'icona del pensiero architettonico radicale. Progettare un club da un lato rappresentava un gesto di rottura con le logiche tradizionali della committenza architettonica, offrendo ai giovani progettisti la possibilità di lavorare in autonomia; dall'altro, incarnava un'idea di libertà intellettuale, di emancipazione creativa e di esplorazione del divertimento giovanile. Questi spazi diventavano così simboli di una visione del vivere comune, dove il tempo libero si trasformava in un campo d'azione per la costruzione di identità individuali e collettive. Cfr. B. CASINI, *Ribelli nello spazio. Culture Underground anni Settanta. Lo Space Electronic a Firenze*, Zona, Arezzo 2013.

proiettati in contemporanea su superfici multiple, creando una sorta di bombardamento visivo che lo spettatore poteva interpretare in modo personale, decidendo dove e cosa guardare in ogni momento. La simultaneità delle proiezioni, che avvenivano in modo continuo e senza una struttura narrativa centralizzata, richiedeva allo spettatore di partecipare in modo dinamico all'esperienza visiva, anticipando così l'interattività delle performance visive live del futuro. Nel *Movie-Drome*, l'idea di creare un ambiente visivo immersivo che potesse essere modellato in tempo reale, sfruttando una pluralità di fonti visive, anticipava di decenni la figura del VJ, che nelle sue performance si trova a gestire flussi simultanei di immagini sincronizzandoli alla musica in tempo reale. La rivoluzione concettuale proposta da VanDerBeek con il *Movie-Drome* riguardava non solo l'aspetto visivo, ma anche la percezione del tempo e dello spazio. La moltiplicazione dei punti di vista e delle fonti di immagini portava lo spettatore a vivere l'arte come esperienza temporale frammentata e non lineare, in cui i singoli elementi visivi erano slegati da una sequenzialità obbligata e potevano essere percepiti come tasselli di un mosaico più ampio e complesso. Questo modello di fruizione visiva, in cui la simultaneità e la frammentazione si intrecciano, è uno degli aspetti chiave delle performance audiovisive contemporanee. Inoltre, la sperimentazione di VanDerBeek nel contesto del *Movie-Drome* si collocava all'interno di una più ampia riflessione sulle potenzialità dei media emergenti per creare forme originali di comunicazione e partecipazione collettiva. L'idea era che le immagini in movimento potessero creare una sorta di linguaggio universale, generando un dialogo immediato col pubblico e incarnando il superamento di una visione monodimensionale del cinema. Il *Movie-Drome*, con la sua fusione di cinema, architettura e tecnologia, prefigurava quella che sarebbe diventata l'essenza del *VJing*: un ambiente fluido in cui i confini tra spettatore e performer si dissolvono, e in cui il potenziale tecnologico è usato per creare una narrazione aperta e interattiva. Il *Movie-Drome* è un vero e proprio manifesto di una cultura intercomunicativa, come lo stesso VanDerBeek argomenta nel testo teorico *Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and a Manifesto*³³, in cui esplicita l'intento di utilizzare i media audiovisivi come strumento per un'esplorazione collettiva e universale della conoscenza. Il

³³ Cfr. S. VANDERBEEK, *Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and a Manifesto*, in «Film Culture» n. 40, 1966, pp. 15-18.

suo approccio teorico è radicato nella convinzione che l'arte e la tecnologia possano fungere da catalizzatori per un cambiamento culturale globale, anticipando alcune riflessioni di Youngblood. La visione pionieristica di VanDerBeek, la sua enfasi sull'interazione tra tecnologia e creatività, l'uso innovativo dello spazio e la manipolazione simultanea delle immagini hanno influenzato profondamente il modo in cui oggi comprendiamo le performance visive live.

Un'altra influenza sulle pratiche artistiche intermediali viene da Stan Brakhage, figura cardine nella storia del cinema sperimentale, le cui tecniche innovative ed esplorazioni concettuali hanno contribuito a plasmare le forme contemporanee di sperimentazione audiovisiva. Manipolando direttamente la pellicola – graffiandola, dipingendola o aggiungendo materiali fisici – Brakhage sottolineava la materialità del mezzo, di cui esempio iconico è *Mothlight* (*Id.*, 1963). Anche il pensiero teorico di Brakhage, espresso in testi come *Metaphors on Vision*³⁴, rivela connessioni con l'arte multimediale: qui, l'artista invita a coltivare uno sguardo libero da condizionamenti culturali e ideologici, in linea con i processi generativi e spontanei delle arti performative.

Anche la video arte ha contribuito alla riflessione sull'interazione performativa audiovisiva e sulle dinamiche multisensoriali nella centralità dello spettatore, sul valore performativo dello schermo e dello spettatore. Artisti come Nam June Paik, Joan Jonas, Bill Viola e Gary Hill svilupparono nuovi modi di combinare suono e immagine in esperienze immersive che ridefinivano l'interazione tra media. La sinestesia non era più vista solo come un obiettivo estetico, ma anche come un mezzo per rompere con le tradizionali barriere tra pubblico e artista, tra performance e percezione.

Infatti, negli anni Settanta, la rapida evoluzione delle tecnologie elettroniche ha iniziato a modificare profondamente il modo in cui suoni e immagini venivano combinati. Un'esperienza precedente all'“invenzione” del *VJing* che ne ha ispirato l'estetica e l'immaginario è quella del gruppo musicale Kraftwerk, che ha segnato il passaggio da spettacoli basati su effetti visivi psichedelici a rappresentazioni in cui la tecnologia d'avanguardia diventa il centro della scena. I Kraftwerk, gruppo sperimentale fondato da Ralf Hütter e Florian Schneider a Düsseldorf nel 1970, incarnano pienamente questo passaggio diventando il simbolo di un'era in cui la

³⁴ Cfr. S. BRAKHAGE, *Metaphors on Vision*, Film Culture, New York 1963.

musica e le arti visive si fondono nell'uso degli strumenti tecnologici. Fin dalla loro formazione, i Kraftwerk si sono distinti per la loro visione rivoluzionaria del suono e della performance, ma anche per la cultura visiva che la accompagnava. Con un approccio minimalista e futuristico, la band ha scelto di concentrarsi su una forma di musica controllata, basata principalmente su sintetizzatori, *sequencer* e *drum machine*. Parallelamente all'evoluzione sonora, i Kraftwerk hanno sperimentato nei concerti l'integrazione degli elementi visivi, trasformando le esibizioni dal vivo in vere e proprie esperienze multimediali. In linea con la loro estetica futuristica, la band ha introdotto negli spettacoli l'uso di schermi, immagini computerizzate e luci sincronizzate, riflettendo la freddezza e la precisione della loro musica elettronica. I Kraftwerk esploravano il rapporto tra l'uomo e la macchina, tra il biologico e il meccanico, tematiche che non solo emergevano nei testi delle loro canzoni, ma che venivano anche esemplificate attraverso la loro immagine pubblica e i loro spettacoli visivi, in cui i membri del gruppo si presentavano spesso come robot o figure di automi, in favore di una rappresentazione distaccata che rifletteva la loro fascinazione per il mondo delle macchine. Questa fusione tra suono, immagine e tecnologia ha reso i Kraftwerk non solo pionieri della musica elettronica, ma anche precursori di un approccio multimediale in cui la componente visuale e tecnologica diventa un elemento centrale per il musicista³⁵.

Anche il contesto musicale ha determinato alcune declinazioni specifiche dell'estetica del *VJing*; per quanto influenzato dalle produzioni dei Kraftwerk, i decenni che vedono l'affermazione dei VJ set sono caratterizzati dall'emergere dell'*acid house*, sperimentata dai Throbbing Gristle/Psychic TV di Genesis P-Orridge, che hanno contribuito direttamente all'affermazione della cultura rave, insieme ad altri generi musicali quali la *drum and bass* e la techno. L'ascesa della cultura rave ha creato cambiamenti anche nell'esperienza del pubblico: trovarsi in una folla focalizzata sul ballo richiedeva una forma alternativa di spettacolo visivo che sostituisse la precedente tradizione del palco come luogo di concentrazione visiva³⁶. Dal video (supporti VHS e mixer video) si è passati a tecnologie

³⁵ Cfr. F. SPAMPINATO, "Trans-Europe Express" (Kraftwerk, 1977). *Elettronica propulsiva, visioni intermediali e profezie disattese*, in *Itinerari della canzone tra i media. Immaginari, narrazioni, trasmissioni*, a cura di M.T. Soldani, NeoClassica, Roma 2023, pp. 63-82.

³⁶ «Nella cultura dance i DJ, i VJ e i clubber hanno creato spazi e tempi di ritualità autonomi dal-

che hanno permesso l'*editing* su computer, facilitando notevolmente nuove forme di creazione e produzione multimediale. Gli sviluppi successivi dell'hardware hanno consentito una migliore elaborazione informatica in tempo reale che ha permesso la generazione di immagini audio-reattive; lo sviluppo di migliori interfacce interattive ha reso possibile l'utilizzo di tutti i vantaggi dei computer laptop e del software nelle loro produzioni sceniche.

VJ set come pratica intermediale. Il caso del *coding*

Un approccio generativo al VJ riguardo gli ambienti digitali prevede l'impostazione di parametri e la creazione di codici all'interno del software che elaborano continuamente diverse animazioni in movimento durante il set visivo. In alcuni casi, i VJ scrivono persino algoritmi e programmi *ex novo* a questo scopo, con animazioni impostate per interagire con l'ambiente seguendo la stessa logica di un'onda sinusoidale audiovisiva, visibile quando si ascolta la musica su un'interfaccia, in cui le animazioni rispondono al ritmo o al volume.

La formula generativa del *coding* non è affatto l'unica modalità di esecuzione dei VJ sets: infatti, la maggior parte dei VJ (i cosiddetti «found visuals»)³⁷ utilizzano nelle loro performance immagini in movimento già esistenti e non create o generate dal vivo. Possono essere spezzoni di film, cinegiornali, cartoni animati, videoclip musicali, materiali di videoarte, film astratti o altre animazioni grafiche. Questi contenuti visivi si fondono e trasformano l'output in vari modi, talvolta anche contenendo elementi di narrazione cinematografica. Infine, un VJ può anche girare le proprie riprese e usarle in un set dal vivo, in un *VJing* riprodotto. Vi sono VJ che, per esempio, inseriscono nei loro video le riprese dal vivo dei musicisti/DJ mentre si esibiscono. Questo può essere fatto utilizzando il segnale di input proveniente da telecamere, ma in sostanza il pubblico o il performer possono diventare parte del set. Questa tecnica è stata utilizzata in molti spettacoli di Aphex Twin, in cui i membri del pubblico venivano proiettati sul volto del performer.

l'apparato socio-tecnologico dominante». M. TURCO, *Dancing Data. Come riportare lo spazio e il tempo nell'universo digitale*, in «Flusser Studies», n. 19, 2015, pp. 1-15, <<https://flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/marina-turco-dancing-data.pdf>> (ultima consultazione: 30 agosto 2024).

³⁷ Cfr. P. GOODFELLOW, S. GIBSON, *The Post-Conceptual Digital Era (2000-Present)*, in *Live Visuals*, a cura di Gibson, Arisona, Tanaka, Laishman, cit., pp. 109-132.

Un caso di grande interesse nell'ambito dei set contemporanei è stato il live *Nexus* (2023), realizzato dal duo di producer di musica elettronica Angle, composto da Piero Fragola e Thomas Pizzinga. Il live investiga l'esperienza immersiva del *VJing* conducendo il pubblico all'interno di una complessa riflessione sulla relazione tra uomo e macchina. Il set musicale comincia con una voce generata digitalmente che enuncia discorsi, domande e paure legate all'interazione umana con algoritmi di intelligenza artificiale. Sonorità techno, con influenze *electro* e *broken beat*, immergono i fruitori nel suono creato con sintetizzatori modulari. I contenuti visivi, dunque, sfruttano anch'essi software di intelligenza artificiale generativa sulla base di elaborazioni a partire da prompt T.T.I. (Text-To-Image). Il risultato è un paesaggio visuale e sonoro estremamente futuristico, che esplora la fusione tra il mondo organico e l'artificiale e che contribuisce a mettere in luce la complessità della «relazione audiovisiva»³⁸ dei contesti medialti contemporanei, in cui l'esperienza dell'audiovisivo risponde a percorsi 'espansi' più complessi e ibridi.

Il *VJing*, pratica intermediale contemporanea, si presenta come un campo estremamente dinamico e variegato, capace di esplorare la complessità delle interazioni tra immagini, suoni e tecnologia. Pur attingendo a un'ampia archeologia di riferimenti e sperimentazioni radicali nel passato tecnologico dei media audiovisivi, il *VJing* continua a includere forme visive e sonore costantemente articolate, in un contesto mediale in continua espansione. Assume dunque una valenza performativa che si pone come un terreno fertile per l'innovazione e il confronto tra visioni artistiche e tecnologiche nell'orizzonte contemporaneo.

³⁸ Cfr. M. CHION, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997.