

## SCULTORI SONORI – SCENA GLITCH

Blow Up, rivista tra le più attente ad indagare le nicchie del panorama musicale, fornisce la guida che permette di indirizzare il neofita agli ascolti fondamentali, l'appassionato ad un approfondimento, l'esperto ad un confronto con il consolidamento delle proprie conoscenze, ogni artista infatti, espone attraverso anche le citazioni da interviste di Daniela Cascella, il proprio pensiero, credo, manifesto. Il Glitch si può definire infatti più che un genere un approccio alla considerazione dell'"immateriale musicale", l'ultima frontiera mai terminata di disgregazione di un'arte che il digitale ha permesso di riqualificare per poi esserne, egli stesso, messo in discussione.

Daniela Cascella redattrice della rivista Blow Up, cura questa edizione nella collana "I libri di Harry". In questo testo sono inclusi frammenti di articoli pubblicati negli ultimi 5 anni, con considerazioni sull'argomento della sound art.

Dobbiamo ringraziare Blow Up per l'introduzione di un testo che presenta un importante aspetto della sperimentazione musicale più recente, non certo di larga diffusione, bensì ignoto anche a coloro che hanno abbracciato l'elettronica musicale come principale colonna sonora personale, muovendosi a proprio agio nell'IDM, frequentando le frequenze di Pansonic senza addentrarsi nel variegato panorama del Glitch sound e delle installazioni sonore.

Divisione in tre capitoli, uno introduttivo e destinato a presentare i lavori di Sound Art, installazioni audiovisive, lavori grafici, elaborazioni con software, artisti per i quali la musica è solo una delle modalità espressive. Musica che ci assorbe, riempie gli spazi, i cosiddetti "paesaggi sonori", colonna sonora di una società che sintetizza suoni per millenni limitati da modalità meccaniche. Musica in cui si integrano perfettamente i suoni della realtà mediante il campionamento e la rielaborazione digitale.

Il secondo capitolo presenta i principali attori della scena Glitch, fenomeno della seconda metà degli anni '90 con precedenti nei laboratori audio di alcuni visionari del futuro digitale e le trasformazioni del suono in micro particelle.

Si introduce il Glitch sound, ovvero l'errore elevato ad elemento artistico, un granulo di suono, estratti di un'onda sonora, elaborazioni software di un impulso casuale, la registrazione del singhiozzo digitale a cui non è permessa la calda distorsione dell'analogico.

Il Glitch cambia l'estetica della musica, è un virus che s'inserisce anche in coloro che non sono avvezzi al digitale, la forzatura dei limiti della tecnologia.

A marciare in testa si pone la Mille Plateaux di Achim Szepanskj, nel '94, con la raccolta "In Memoriam Gilles Deleuze" contenente gli Oval di Marcus Popp e colleghi che fonderanno il manifesto dell'estetica Glitch, con "Systemisch" e 94 "Diskont". A seguire la Mego di Vienna e la tedesca Raster-Norton di Chemnitz.

OVAL AT EME 06 <http://www.youtube.com/watch?v=jEdFdaPfoz4&feature=related>

OVAL TEXTUELL <http://www.youtube.com/watch?v=u1ZGIrNf71Q&feature=related>

OVAL S2D <http://www.youtube.com/watch?v=csZdFAmmVX4>

In questo contesto sono dovute le citazioni ad Alva Noto, Ryoji Ikeda. Quando i maestri registrano i classici viene il turno di coloro che intervengono a distruggere le fondamenta o a riedificare nuove costruzioni; questa strada viene percorsa da un lato contrastando un formalismo imperante, per altri con il ricorso a strumenti alternativi.

Prende piede quindi una reazione fatta di rielaborazione del suono disgregato ricorrendo ai più disparati oggetti, siamo ai Matmos, a prendersi meno sul serio o chi inserisce tematiche sociali. Il passo successivo, come spesso accade è la contaminazione tra musica eseguita con strumenti ed il mezzo digitale, portata avanti a Berlino, Vienna e da artisti giapponesi.

I segnali della crisi si osservano a cavallo del millennio spetta ad Oval, i creatori, minacciare l'impianto da loro stessi eretto con abile intuizione.

Il terzo capitolo presenta questa necessità di cambiamento, si distinguono coloro che trovano nel passato un luogo mitico, rielaborano l'estetica digitale fondendola con la tradizione:

Stephan Mathieu con "The sad mac" rielabora le strutture del Glitch trovando nella melodia un diverso approccio più malinconico: Ekkehard William Basinsky rielabora loop di antiche registrazioni ridotte in particelle, Fennesz ci riporta a un digitale in agonia.

Akira Rabelais disgrega i suoni filtrandoli con un software di sua produzione.

Terre Thaemlitz è tra gli artisti più contrari al formalismo e un approccio radicale, diretto anche ad aspetti sociali, l'identità dell'individuo Philip Jack è uno scultore di suono che opera direttamente sul materiale, colla, graffi, vecchi giradischi sono i suoi attrezzi.

In quanto capitolo supera i confini della produzione musicale comunemente intesa, presenta artisti che non dissociano il suono dallo spazio, spesso non esistono nemmeno supporti registrati trattandosi di installazioni, da Toshya Tsunoda al lavoro con le vibrazioni di spazi e oggetti, piazzando microfoni nell'ambiente, percependo le frequenze che custodiscono.

Mark Bain queste vibrazioni le riproduce, diffondendole con apparecchiature da lui costruite, rendendo strutture ed edifici simili a strumenti.

Rolf Julius utilizza altoparlanti per tradurre il suono in forme comprensibili ad altri sensi, posti sugli occhi o facendo vibrare pigmenti colorati.

Steve Roden utilizza gli oggetti più disparati, dalle lampade, a vecchi giocattoli, poltrone traducendoli in paesaggi sonori.

John Duncan è ricorso a registrazioni in un acceleratore di particelle, lavorando anche con onde corte.

CM von Hauswolff sviluppa una ricerca sulla fisicità del suono, si è interessato al fenomeno EVP (Electronic Voice Phenomena) voce di altre dimensioni intercettate come frequenze e registrate su nastro. Il suo interesse è riportare in luce elementi nascosti.

Tommi Gronlund e Petri Nisunen animano le strutture mediante installazioni che suonano il calore, la luce, l'energia elettrica.

Granular Synthesis assaltano il pubblico con stimoli sonori e visivi. Utilizzano sempre enormi video installazioni con luci, colori e suono potenti. Varp 9 è un software sviluppato da loro, consente il trattamento dell'immagine video in granuli al pari di granuli di suono.

Paolo Piscitelli ha realizzato diverse opere tra le quali registrazioni in grotta, un suono che si crea e si disgrega, in altri il crepitio della schiuma che si forma e scompare.

## **Ryoji Ikeda - La frontiera tecnologica del teatro audiovisivo**

**Ryoji Ikeda** (1966) è il più importante compositore di musica elettronica giapponese. La sua estetica, definita "ultra minimalista", è incentrata sull'esplorazione delle sensazioni sonore, ossia sulle relazioni fra la natura dei suoni e la percezione umana, in particolare sulle modalità con le quali il suono modifica la percezione dello spazio architettonico. La critica mondiale l'ha accolto come uno dei più innovativi compositori viventi, una figura chiave nel panorama musicale internazionale per le sue performance, mostre e realizzazioni discografiche (+/- nel

1996, 0°C nel 1998, matrix nel 2000, dataplex nel 2005). Nel 2001 Ikeda ha ricevuto l'ambito premio Ars Electronica Golden Nica.

C4I è insieme un concerto e un film che trae spunto dall'impiego di codici alfanumerici per evidenziare come i dati modificano il nostro modo di interpretare il mondo. Immagini di panorami vengono progressivamente decostruite nel linguaggio dei dati, in un montaggio sorprendente che fa uso di figure e diagrammi, sfoca i confini tra natura, scienza e filosofia facendo convergere fino alla sovrapposizione il reale con il virtuale. Potenza suggestiva e bellezza sono assicurate dalla musica, perfettamente sincronizzata con la video-grafica. Shohei Matsukawa e Daisuke Tsunoda curano computer graphics e video editing.

Con Datamatics si entra nella fase più recente della produzione di Ikeda: un'esplorazione dei potenziali estetici dei dati in sé stessi che trae spunto dalla velocità e dalla diffusione che i dati hanno nel mondo, dalla considerazione di quanto i dati costituiscono oggi, ad ampio raggio, delle costanti nascoste, dal DNA alla vita quotidiana, dall'universo alla pura matematica.

RYOJI IKEDA -DATA.MICROHELIX [http://www.youtube.com/watch?v=2S\\_2r0J7bHo](http://www.youtube.com/watch?v=2S_2r0J7bHo)

## **Alva Noto**

**Carsten Nicolai** aka **Alva Noto** nasce nel 1965 a Chemnitz (ex Karl-Marx-Stadt). Vive e lavora a Berlino dove studia architettura urbanistica e dove inizia la propria ricerca artistica attorno alla meta' degli anni 80. Carsten Nicolai e' un artista poliedrico; lavora sia come pittore che come musicista. La sua ricerca analizza il rapporto che sussiste tra l'utilizzo delle tecnologie e l'identità dell'uomo nel contesto urbano e mediatico odierno. La sua poetica si focalizza sui suoni/emissioni dalle nuove tecnologie; partendo dai suoni di fax, telefoni e modem e con un'impostazione da landscape designer, immette nella sua musica una concezione geometrica del suono; il carattere duale dell'opera di Carsten Nicolai si esprime nella compresenza tra le caratteristiche fisiche dell'impatto sonoro, espresso nell'utilizzo di bassissime e altissime frequenze usate in modo potente e allo stesso tempo tagliente e il carattere chirurgico e microscopico delle strutture in cui questo impianto sonico si realizza. Tutto ciò vale anche per le opere visive nelle quali Nicolai utilizza cromatismi netti (i bianchi e i neri) all'interno di opere rigorose e delicate allo stesso tempo, ancora in un'ottica di forte polarità tra gli elementi utilizzati. La sintesi dei suoi lavori la troviamo nelle installazioni dove si intersecano la ricerca visiva e quella acustica. La sua ricerca prende inoltre spunto da fenomeni naturali come il suono (di cui studia il rapporto con lo spazio, il tempo e il movimento), la luce, i campi elettromagnetici (e in particolare gli effetti delle polarità) ed elementi naturali come il latte o la neve. e proprio come i fiocchi di neve rendono possibile il generarsi di forme uniche e irripetibili, le opere di Nicolai partono da un suono che costituisce il nucleo attorno al quale si crea un sistema di eventi sonori a cui aggiunge l'elemento errore che provoca cambiamenti di suono e frequenza creando così infiniti altri nuclei e infinite vie di fuga. Nel 1999 assieme a [Frank Bretschneider](#) (Komet) e [Olaf Bender](#) (Byetone) fonda l'etichetta [Raster-Noton](#) (fondendo la Raster Music dei due con la sua Noton.archiv.fur.ton.und.nichtton).

ALVA NOTO-NEUE STANDT <http://www.youtube.com/watch?v=XfF14UgBYn4>

ALVA NOTO+RYUICHISAKAMOTO-TRION  
<http://www.youtube.com/watch?v=7az9jgc5wz8>

## **Chris Cunningham**

La carriera di Chris Cunningham nel campo degli effetti speciali comincia all'età di 17 anni, quando abbandonata la scuola d'arte e riesce a farsi assumere come addetto agli effetti speciali presso i Pinewood Studios dove si stava realizzando un film horror diretto da [Clive Barker](#),

Hellraiser 2. Nel 1992 lavora con il regista David Fincher per il film di fantascienza Alien 3. Dopo queste prime esperienze lascia temporaneamente il cinema e si dedica all'illustrazione per la casa editrice 2000 AD comics per la quale realizza alcuni numeri del fumetto Judge Dredd. Cunningham collabora con la casa editrice fino al 1995.

Nel 1995 viene contattato da Stanley Kubrick per lavorare al progetto "Artificial Intelligence", che non verrà mai realizzato. Sempre nel 1995 comincia la sua carriera come regista di videoclip: realizza Second bad vilbel per la band di musica elettronica Autechre. La notorietà arriva due anni più tardi quando è contattato dall'etichetta discografica Warp Records per occuparsi della realizzazione del clip Come to daddy di Aphex Twin.

COME TO DADDY <http://www.youtube.com/watch?v=Pe-XNav5mWU&feature=related>

Fra il 1997 e il 1999 Cunningham realizza video per alcuni dei maggiori artisti di musica elettronica e riceve svariati premi per i video di Aphex Twin, Squarepusher e Portishead. Nel 1999 vince il premio come miglior regista di videoclip ai "Music Week CAD (Creative and Design) Awards". Le sue videoinstallazioni vengono esposte in importanti esibizioni: tra le più celebri c'è Flex, realizzata nel 2000 per Apocalypse, una mostra tenutasi alla Royal Academy di Londra, e commissionata dalla Anthony D'Offay Gallery di Londra in coppia con l'installazione Monkey Drummer. Nel 2001 Chris Cunningham espone il suo lavoro alla 49° edizione della Biennale di Venezia. I suoi video sono stati inoltre presentati in una personale al PS1 di New York; in Italia sono stati presentati per la prima volta in una mostra presso la British School di Roma in occasione della rassegna Video Vibe: Art, Music and Video in the Uk (2000).

MONKEY DRUMMER <http://www.youtube.com/watch?v=u1ZGIrNf71Q&feature=related>

Parallelamente alla collaborazione con musicisti e registi, Cunningham ha operato nel campo della pubblicità, collaborando con la Saatchi & Saatchi e la ITV, realizzando celebri spot come quello con Leonardo Di Caprio per Telecom Italia. Riguardo all'uso degli effetti digitali operato da Cunningham anche in questo campo, basta citare il lavoro per Mental Wealth, lo spot della Sony Playstation, premiato con il Premio D&AD - Television & Cinema Advertising Crafts: Special Effects nel 2000.

Cunningham è uno dei registi della RSA (Ridley Scott Association) Films ed è entrato a far parte della Warpfilms, casa di produzione dell'etichetta discografica Warp Records. Inoltre, assieme ai registi Spike Jonze e Michel Gondry, ha realizzato una fortunata serie di DVD monografici dedicati a registi di videoclip, Directors label: in uno di essi sono stati raccolti i suoi migliori lavori.

Nel 2005 Cunningham ha pubblicato Rubber Johnny, un prodotto realizzato per il mercato dell'home video che rappresenta un curioso ibrido fra un videoclip, un portfolio fotografico e un video d'arte.

MENTAL WEALTH <http://www.youtube.com/watch?v=u1ZGIrNf71Q&feature=related>

## Poetica

Una forma forte e la continuità tematica sono le due principali caratteristiche dei lavori di Chris Cunningham. Per quanto riguarda la forma, i mezzi mediante i quali Cunningham esprime la sua tecnica sono la fotografia (tendente alla tricromia e abbondante di riflessi lenticolari) e il montaggio sincronico (portato all'estremo in forme che richiamano tecniche risalenti al cartone animato classico come il "Mickeymousing"). Gestendo suono e immagine

il regista britannico è stato capace di fornire dei referenti visivi e dei significati al linguaggio musicale, di per sé debolmente semantico. Questo risultato è stato ottenuto manipolando con piena libertà espressiva ma anche con rigore maniacale le variabili filmiche e profilmiche, in un rapporto musica/immagine basato sul ritmo. Visto in quest'ottica Cunningham è un regista, un montatore e un tecnico degli effetti speciali preparato, determinato e molto tecnico; questa però non sembra una ragione sufficiente per giustificare l'interesse e la considerazione di cui gode a livello internazionale. È nelle tematiche trattate che Cunningham mostra la sua forza, rivelandosi un regista visionario come lo sono stati prima di lui (e lo sono ancora) registi cinematografici del calibro di David Cronenberg e Shinya Tsukamoto, con i quali condivide la passione per la contaminazione tra biologico e tecnologico. Calato nella realtà delle ibridazioni e delle contaminazioni che caratterizzano i molteplici linguaggi (figurativi, scritti, musicali, etc.) e le forme (brevi, lunghe, artistiche, promozionali, etc.) del nuovo millennio, Cunningham offre una propria visione dei cambiamenti e delle tensioni che caratterizzano la società tecnologizzata, filtrandola attraverso tutte le esperienze e le conoscenze che formano il suo bagaglio culturale. La ricerca formale unita alla padronanza dei mezzi tecnici e al perenne tentativo di ingannare (secondo le sue parole) il pubblico rende i lavori di questo giovane regista dei veri e propri capolavori del genere, nonché un punto di riferimento per altri operatori del settore.

Nella realizzazione di alcuni dei suoi lavori come artista indipendente quali "Flex" e "Monkey Drummer", Chris Cunningham si è avvalso della collaborazione di Aphex Twin, per cui aveva già girato due videoclip in passato, l'epocale Come To Daddy e lo stupefacente Windowlicker. E' insieme a lui che quindi ha realizzato i lavori più interessanti: grazie alla "braindance" dell'amico Richard D. James, Chris Cunningham è libero di sperimentare, di concentrarsi sulle atmosfere, sulla velocità e la sincronia tra video e musica spinte al limite. La maggior parte dei suoi lavori hanno come comune denominatore una particolare attenzione al corpo, alle forme, alle deformazioni, alle anomalie e alla commistione tra questi e le macchine. "Rubber Johnny" è la sintesi di tutto questo. Presentato in occasione della TDK Dance Marathon, doveva essere inizialmente uno spot di 30 secondi per Drukqs, il penultimo album di Aphex Twin uscito per la Warp, ma si è poi evoluto fino a diventare un vero e proprio videoclip di 6 minuti. Tutto girato in DV a infrarossi, Rubber Johnny è la "storia" di un ragazzo deforme, rinchiuso in un sotterraneo, che deve trovare il modo di passare il tempo, al buio. La sua unica compagnia è un cagnolino terrificante con gli occhi allucinati...e la sua fantasia sconfinata.

Nei momenti di solitudine, la mente iperattiva di Johnny si scatena e cominciano i suoi "non-viaggi" ipercinetici e deliranti. Un videoclip che va letteralmente alla velocità della luce, a tratti si fatica a decifrare cosa ci sta passando davanti agli occhi. Le immagini vanno di pari passo con la follia della musica, non esiste un frame lasciato al caso, e la faccia di Rubber Johnny che ogni tanto si spiaccia sulla telecamera è un duro colpo allo stomaco. Con "Rubber Johnny" Chris Cunningham si spinge ancora un po' in là nella sua ricerca di fusione tra musica, video e dinamicità. Ha abbandonato l'alta fedeltà, realizzando un lavoro forse più diretto, più fisico di tutti (e prettamente elettronico proprio per il trattamento che ha riservato alle immagini, usate quasi fossero dei beat sonori). Un capolavoro che, come tutti i suoi lavori precedenti, avvicina il fenomeno del videoclipping a quello della videoarte vera e propria, non discostandosi da tante produzioni video raffinate accompagnate spesso da libri e iconografie di varia natura. Anche Rubber Johnny è infatti caratterizzato da un libro di 40 pagine, che non abbiamo ancora avuto la fortuna di sfogliare ma che attendiamo con impazienza. La data di uscita di Rubber Johnny era prevista per il 25 di Maggio 2005 ma è stata posticipata al 12 GIugno 2005. Il motivo è piuttosto curioso e come italiani ci imbarazza alquanto.

Andando infatti sul sito della Warp Film potrete leggere come gli stampatori italiani assunti dalla Warp per stampare il DVD si siano rifiutati di lavorare a un prodotto considerato immorale e offensivo. Incredibile! L'ironia tipicamente inglese racconta l'episodio, scusandosi con tutti gli appassionati e rimandando la data di uscita del DVD+libro al 12 Giugno appunto. Rubber Jhonny in slang inglese significa "preservativo", ma è lo stesso Chris Cunningham che ci racconta della sua ultima fatica raggiunto telefonicamente nel suo studio londinese, in una delle pochissime interviste (notoria la sua poca simpatia per gli organi di informazione ufficiali) rilasciate per la stampa Europea.

**Mk:** Ciao Chris, parliami di Rubber Jhonny, della sua genesi e dell'idea che ne sta alla base

**Chris Cunningham:** Rubber Jhonny nasce al tempo della pubblicazione dell'album Drukks di Aphex Twin con l'idea di fare un Tv commercial di 30 secondi sul brano Afx. 237 v.7. Quando però sentii il brano ebbi immediatamente la tentazione di farne un lavoro più lungo e strutturato, un cortometraggio vero e proprio su tutta la lunghezza del brano, un video sperimentale come quelli fatti in passato. Rubber Jhonny è un personaggio partorito dalla mia fantasia, inseguendo immagini e caratteri che mi accompagnano da quando ero bambino. In inglese Rubber Jhonny è il nome gergale che si dà ai preservativi, e nel video inseguo questa idea di elasticità fisica aiutato dalle gommose linee di basso del brano di Aphex Twin. In Rubber Jhonny, allo scopo di descrivere al meglio le atmosfere e le caratteristiche dei personaggi, sono stato costretto a non lavorare in modo canonico con una crew, con tecniche di ripresa e di montaggio usuali, allestendo un set e così via. Ho lavorato molto da solo, e utilizzato molto il mio computer. E' stato un lavoro molto lungo con animazioni, paintings ed effetti digitali che non avrei potuto usare qualche anno fa.

**Mk:** Sei tornato a collaborare per la terza volta con Aphex Twins. Perché è così importante per te lavorare con lui e associare le tue immagini alla sua musica?

**Chris Cunningham:** La musica di Aphex Twin è semplicemente perfetta per descrivere i caratteri e le ambientazioni che ho nella mia mente, senza considerare il fatto che è per me assolutamente fondamentale cercare di lavorare su un tipo di musica che mi consenta di sperimentare e innovare le possibilità di fusione di suoni e video. La musica elettronica è strutturalmente ideale in questo senso e quella di Richard in modo particolare; nel corso degli anni inoltre nulla è cambiato nel nostro modo di lavorare e questo aiuta tantissimo.

**Mk:** La musica elettronica sembra infatti essere il genere musicale che meglio si sposa con la tua tecnica di videoclip. Non pensi che si tratti anche di affinità estetica quella che ti ha portato ad associare il tuo nome a un genere in costante ascesa negli ultimi dieci anni?

**Chris Cunningham:** Sicuramente il mio modo di costruire video clip, la mia tecnica, la mia ricerca per la sperimentazione e anche le atmosfere che descrivo attraverso le mie immagini sono assimilabili in modo simbiotico con un particolare tipo di musica che è quella elettronica. Nello stesso tempo mi è capitato di lavorare con artisti di diverso tipo, con stili differenti e io per primo non ascolto solo musica elettronica ma qualsiasi genere musicale. Certo, quando ho iniziato ero molto attratto da questo tipo di musica ed eccitato dalle possibilità offerte dalla forte sincronia audiovisiva che veniva creandosi, che si adatta più alle dinamiche del campionamento che non a un assolo di chitarra o di batteria. Nell'elettronica c'è studio, ricerca, varietà, soprattutto oggi con molte tecnologie a disposizione. In altri stili di musica non è sempre così e per questo motivo non mi interessano.

**Mk:** Come preferisci lavorare, partendo dalla musica e associando ad essa le tue immagini o lasciare che un musicista accompagni con la propria musica le tue storie?

**Chris Cunningham:** Diciamo che non è troppo importante il punto di partenza di tutto, è il risultato finale quello che conta. In linea di massima preferisco sicuramente partire dalla musica e raccontare attraverso delle immagini quello che ho in mente. Anche in Rubber Jhonny accade questo. Lo scopo è sempre quello di raccontare una storia, di descrivere delle emozioni e delle atmosfere, il modo in cui lo si ottiene è fondamentalmente lo stesso. Io amo sperimentare, questo mi interessa e per questo amo i video clip o i cortometraggi che mi consentono di fare ciò che voglio senza sottostare alle rigide regole del storytelling tipico dei lungometraggi. Non mi piace l'idea che una storia abbia un inizio e una fine in ordine prestabilito, li deve avere, certo, ma non con un ordine prestabilito. Rubber Jhonny è sicuramente un racconto sequenziale ma la tecnica utilizzata anche in questo contesto è innovativa.

**Mk:** Negli scorsi anni hai lavorato con video installazioni e gallerie d'arte. Non pensi che il tuo lavoro possa superare i confini del video making ed essere considerato come vera video arte?

**Chris Cunningham:** Cosa intendi per video arte? Matthew Barney? Quale è la tua definizione di arte? Per me è la stessa cosa nel momento in cui si riesce a trasmettere emozioni e atmosfere. Le mie tecniche di sperimentazione mi avvicinano alla video arte e mi distinguono da molti altri nell'uso delle immagini e delle tecniche su computer, nel mio rapporto spesso sincronizzato con la musica. Ma non è importante il contesto in cui tutto questo avviene, sia esso una galleria d'arte, una video installazione, un commercial pubblicitario, un lavoro su commissione o un video clip.

**Mk:** Perché Chris Cunningham è diventato negli anni così famoso, nonostante un approccio filmico non certo semplice per il grande pubblico e scelte spesso radicali nel modo di lavorare?

**Chris Cunningham:** Non lo so. Forse il motivo principale è che vent'anni fa tutto era in costruzione, in espansione, e si potevano trovare delle modalità molto forti per potersi distinguere nettamente dagli altri. Oggi è tutto più difficile, molti giovani artisti si assomigliano nelle loro dinamiche creative, le tecnologie, la loro grande disponibilità, le connessioni e in network in Rete hanno permesso molto in questi anni ma nello stesso tempo hanno portato a una grande omogeneità stilistica. Penso inoltre che legarmi inoltre a una etichetta come la Warp e a nomi come Aphex Twin o Squarepusher mi abbia aiutato a far emergere il mio stile e a farmi conoscere al grande pubblico.

**Mk:** Per quale motivo non hai mai lavorato dal vivo, in una live performance al fianco di un musicista? So che la dimensione live ti piace, ogni tanto a Londra lavori come dj...

**Chris Cunningham:** Sicuramente, pur apprezzando molto le performance audiovisive, non amo molto il prodotto finale in cui un musicista propone la sua musica mentre un video artista la accompagna con le proprie immagini. La maggior parte delle volte non vedo un link molto profondo, per questo motivo non apprezzo quei lavori che dal vivo pretendono di unire le estetiche e gli stili di due persone differenti. La maggior parte delle volte non è un processo riuscito. Nello stesso tempo io compongo anche musica e per il prossimo anno sarà probabilmente pronto un live di video e musica tutto mio. Questo è più interessante, se una

sola persona lavora su entrambi i contributi allora il risultato finale può risultare assolutamente coinvolgente per il pubblico presente.

RUBBER JOHNNY <http://www.youtube.com/watch?v=vXyIB2L52Dc>