

FAGOTTI

TRANCE THROUGH MUSIC

TROP



ossigeno



“ TRIP è un viaggio musicale indotto da una alterazione sensoriale dovuta al suono e alle immagini che il suono produce nell’ascoltatore, un percorso di traslazione poetica che coinvolge i sensi e li oltrepassa per confluire in una dimensione paradossalmente più reale di quella dove ci si trova fisicamente. Trattandosi di un viaggio non programmato si nutre sovente degli stimoli del momento, costringendo me e il pubblico ad attraversare ambiti sconosciuti ed accettare ciò che in queste circostanze può condizionare il cammino: l’imprevisto, la coincidenza, l’inciampo, la sorpresa, l’errore. Se ci si lascia guidare da questo gioco visionario, si può ricostruire quel processo di traslazione sensoriale che io chiamo *trance*, dove *trance* sta per via di ritrovo, non di fuga. Quindi “*trance through music*” non è altro che il perpetuarsi di una condizione momentanea di lucido e presente sconfinamento sensoriale che trasforma il concerto musicale in una esperienza intensa, trasformante e affascinante da vivere. Ad agevolare questo passaggio provvede un sistema acustico a diffusione esafonica, che pone lo spettatore non più di fronte ma dentro lo spazio sonoro, e un sistema di

illuminazione interattivo che trascende la mera funzione di illuminare per divenire punto di accesso verso una dimensione visuale che *rompe il buio* e traccia per lo spettatore nuove prospettive ottiche. In queste condizioni non è difficile sentirsi fisicamente in un luogo e allo stesso tempo in movimento verso un altro, e il suono, inteso nella sua accezione più ampia, di questo allontanamento si fa lume, al di là dei generi, degli stili e delle forme musicali che può assumere. Per questo il mio lavoro si distacca dal procedere comune della musica prodotta, non per questioni esecutive o stilistiche ma per questioni intenzionali; tratto la composizione come un mandala tibetano, come un disegno complesso da realizzare pazientemente e distruggere una volta portato a termine affinché l’unica traccia che ne rimanga sia quella impressa nella memoria del singolo. Dopo tutto l’opera è il processo non il prodotto che ne scaturisce e il processo è un’esperienza viva calata nel presente che, come la vita, non si ripete mai alla stessa maniera.

Marco Fagotti

”





LO SPETTACOLO “AUMENTATO”

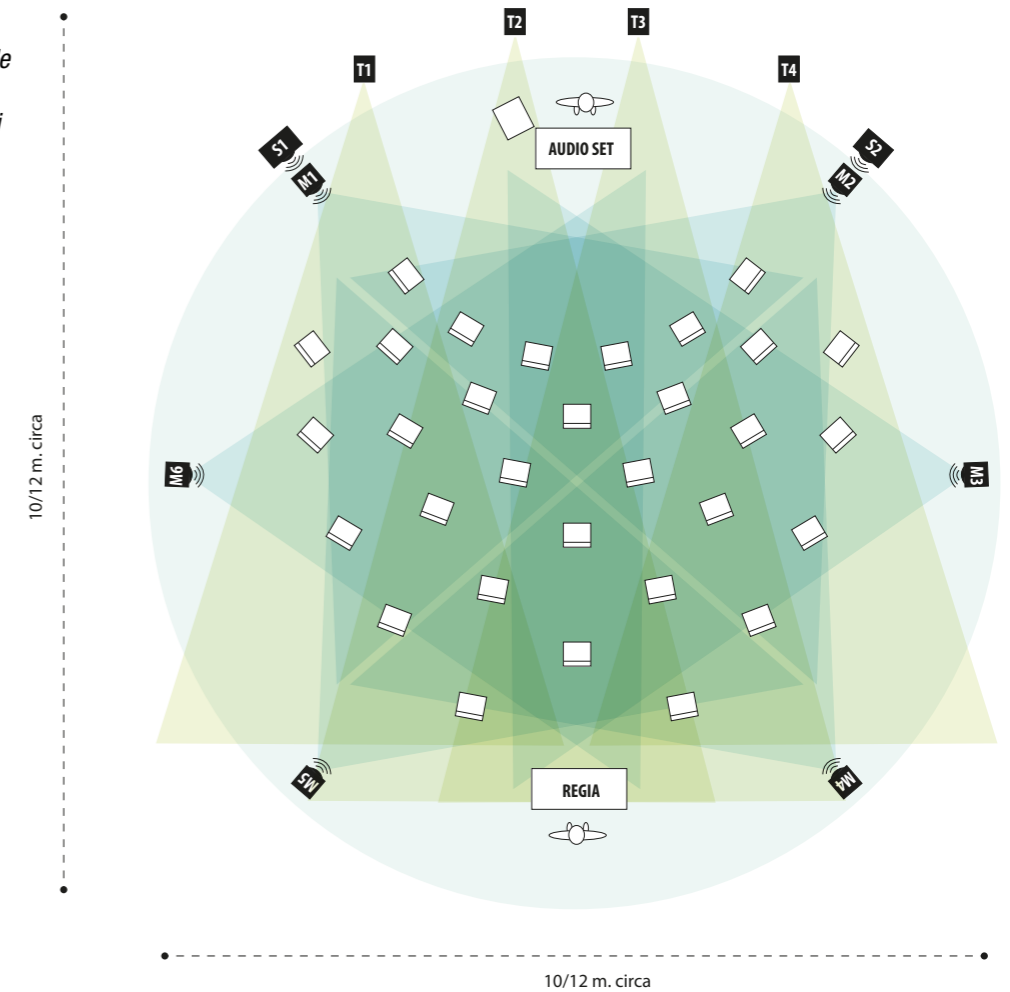
TRIP utilizza un sistema audio-luminoso concepito per allestire intorno all'ascoltatore uno spazio percettivo che rievochi la dimensione di un viaggio immaginario guidato dal suono e dalla luce in movimento. Una sorta di realtà aumentata applicata alla musica.

L'impianto audio è composto da un *sistema esafonico a 6 punti di diffusione* distribuiti intorno alla platea che il musicista utilizza per veicolare i suoni affinché si avverta costantemente una sensazione di movimento e di avvolgimento acustico. L'irradiazione circolare del suono semplifica la ricostruzione di spazi acustici tridimensionali specialmente in quei casi in cui si riproducono registrazioni di ambiente. Il sistema può essere adattato indifferentemente a luoghi di piccole o di grandi dimensioni.

Il set di illuminazione è composto da *totem verticali* di forma parallelepipedica piazzati alle spalle dell'artista e guidati da un micro computer che permette al musicista di *suonare la luce*, alla stessa maniera di uno strumento elettronico. In questo modo il controllo delle luci di ogni performance acquisisce il medesimo senso del suono e contribuisce in maniera determinante allo sviluppo complessivo e agli esiti sensoriali della

Disposizione spaziale
delle sorgenti audio
e dei totem luminosi

T=Totem
S=Sub woofer
M=Monitor



composizione istantanea. Ogni totem incorpora circa 800 led rgb ed ospita al suo interno un sistema specchiante che riflette in profondità i disegni di luce generati dal suono. A seconda dell'angolo di visione, si avrà una percezione diversa delle prospettive e dei pattern luminosi. L'aspetto differenziante di questo set-up sta nell'impiego duplice dei totem: come elementi

di illuminazione dell'ambiente performativo, e come punti di frammentazione dello spazio atti a suggerire idealmente la presenza di porte di accesso ad una dimensione ulteriore di esplorazione. **Laddove non sia possibile utilizzare il sistema esafonico, lo spettacolo viene installato con un numero ridotto di punti di diffusione o in semplice stereofonia.**

LO SPAZIO COME TERZO ELEMENTO PERFORMATIVO

L'audio e le luci costituiscono l'ossatura sonora e visuale di TRIP ma non meno importante è lo spazio dove lo spettacolo viene eseguito. Per agevolare il coinvolgimento del pubblico sono privilegiati ambienti la cui particolarità e la cui estetica possono contribuire in maniera decisiva alla stimolazione sensoriale degli spettatori e dell'artista stesso. La dimensione e la capienza della location non ha alcuna influenza sulla possibilità installativa della performance.

TRIP ON LINE

Nella pagina web segnalata sotto, sono raccolti tutti i media prodotti per la presentazione dello spettacolo, il teaser di lancio, il film completo del live, il documentario delle prove e le clip di videoarte dedicate.

Oltre a ciò, ulteriori informazioni, immagini e documentazione tecnica, contribuiscono a fornire una visione approfondita e sempre aggiornata del progetto artistico.

<https://www.ossigenazioni.com/Ossigeno/trip-home.html>

Per info specifiche di carattere tecnico non presenti nel sito web scrivere all'indirizzo mail riportato qui sotto.

CONTATTI

OSSIGENO
+39 348 3231246
ossigeno@ossigenazioni.com



IL TEAM DI SVILUPPO DEL PROGETTO (NOTE BIOGRAFICHE)

MARCO FAGOTTI (www.ossigenazioni.com)

Musicista, compositore e sound designer.

Inizia molto giovane a studiare privatamente solfeggio e pianoforte e dopo aver ricevuto in regalo un sintetizzatore all'età di 12 anni scopre e si appassiona del suono generato elettronicamente. Gli studi artistici lo legheranno in maniera indissolubile all'idea dell'opera multidisciplinare che svilupperà in diverse forme lungo tutto il suo percorso artistico. Agli inizi degli anni '90, Giulio Clementi lo introduce alle tecniche di composizione controllata dal computer che ne fa uno dei primi musicisti in Italia ad usare l'informatica nei concerti dal vivo. Nel 2002 fonda Anomolo la net-label no-copyright che guiderà fino al 2009 e gli consentirà di svolgere un importante lavoro nell'ambito della cultura libera legata alla musica; entra in contatto con il gruppo di lavoro di Gilberto Gil, che ospita per una serie di conferenze nelle università italiane, e con realtà della discografia nazionale e internazionale.

Dopo aver scritto colonne sonore per il teatro e aver pubblicato 3 album con i Luxluna e 2 come solista, dal 2005 inizia a lavorare per il cinema collaborando con diversi registi e con il produttore Donald K Ranvaud (Addio mia concubina, La città degli dei, The constant gardner). Queste esperienze, sommate alla tendenza a costruire totalmente ogni progetto, dal design dei materiali di comunicazione alla registrazione e divulgazione, ne fanno una figura molto particolare nel panorama della cultura musicale italiana. Nel 2010 fonda Ossigeno una piattaforma web destinata ad ospitare i propri lavori che trasforma successivamente in zona di sperimentazione e interazione con altri artisti.

Dal 2013 lavora prevalentemente alle Affabulazioni, narrazioni musicali sviluppate attraverso l'uso della composizione istantanea e dell'interazione con il pubblico; in soli tre anni ne esegue 60 in Italia e all'estero. Il 2017 è l'anno di TRIP. I suoi lavori sono pubblicati e disponibili sul sito di Ossigeno.

ANTONIO ROSANO' (www.audioluci.com)

Diplomatosi in conservatorio nel 1985 ha esercitato dapprima come

musicista in diverse formazioni e successivamente come insegnante. Nel

1993 ha dato avvio all'esperienza professionale come tecnico del suono.

Ha gestito in diverse modalità ad oltre 3000 eventi, affrontandone tutte le problematiche tecniche, dalla gestione dei segnali audio a quella delle risorse illuminotecniche e video divenendo una figura di riferimento estremamente preparata ed essenziale nella soluzione delle esigenze artistico espressive dei contesti dal vivo.

GUGLIELMO TORELLI (gugotorelli.com)

Visual artist ed interaction designer. Progetta tutto ciò che è opensource, sperimentale ed interattivo. Appassionato di tecnologie web, elettronica e

computazione poetica, lavora come artista e designer freelance dal 2012.

Timeline: • LCSS, La Cura Summer School, agosto 2016 _ Docente / Corso di tecnologie indossabili • Concrete425, Collettivo di arte digitale, da Giugno 2016 _ Artista Digitale / Art Direction • TADAEX2015, Tehran Annual Digital Art Exhibition, Tehran, autunno 2015 _ Artista Digitale / Collaborazione con l'artista iraniana Shirin Abedinirad • SFPC, School For Poetic Computation, New York, autunno 2014 _ Corso post diploma / Residenza artistica • XYlab, Y-Videomhacking, Castrignano de' Greci, 2014 _ Artista Digitale / Corso di nuove tecnologie ed autoproduzione • More Touch, Studio di design interattivo, Florence, since 2013 _ Interaction Designer / Art Direction • ISIA Firenze / 2011 - 2014 _ MA - Design della comunicazione • ISIA Firenze / 2008 - 2012 _ BA - Design del prodotto

LSS - ADVANCED SPEAKER SYSTEM (www.lss.it)

LSS è un'azienda italiana fondata da Giuseppe Laruffa che progetta impianti audio di alta qualità completamente prodotti con componenti realizzati in Italia. Le innovazioni del suono LSS sono il risultato dell'uso di tecnologie all'avanguardia e di reale ricerca in acustica e ingegneria dei sistemi audio. Gli impianti LSS sono apprezzati in tutto il mondo proprio per l'alto profilo costruttivo e la qualità sonora dei suoi sistemi.



Produzione esecutiva: **Ossigeno - www.ossigenazioni.com**

Ideazione e produzione artistica: **Marco Fagotti**

Light e interaction design: **Guglielmo Torelli, Giosuè Russo**

Audio design esafonico: **Antonio Rosanò (audioluci.com)**

P.A system: **Giuseppe Laruffa (lss.it)**

Strutture totemiche: **Alessandro Mazzoli**

Documentazione video: **Gianluca Moscoloni (QBit Media),**

Piergiovanni Turco, Maria Fagotti

Abiti: **Fabiola Stortini**



ossigeno

www.ossigenazioni.com



Location: **Bastione Sangallo - Fano (PU) - Italia**

Foto live: **Valentina Baldelli Giulietti**

Immagine di copertina: **Przemek Skrzypek**