

*La contaminazione di diverse espressioni artistiche come musica, video e grafica sta formando una nuova generazione di video-designer. L'intenzione è sempre quella di coinvolgere maggiormente il pubblico creando una continuità scenica e connessioni fra gruppi di artisti.*

# MARTINSEN

# MIKKEL GARRO

Fin dagli anni '60 si è diffusa la sperimentazione di forme espressive che mescolassero in sincrono musica ed immagini. I liquid light shows o luci psichedeliche erano molto in voga nella West Coast ed erano parte integrante della musica progressiva. All'epoca si usavano proiettori per diapositive dove si collocavano due pellicole che trattenevano liquidi di diverso colore che assumevano forme mutevoli.

L'invenzione del sintetizzatore e la diffusione dei computer ha facilitato la creazione di nuovi contenuti fino ad arrivare alla clamorosa espansione degli anni 2000. L'elaborazione di algoritmi per generare immagini, la diffusione di software specifici per il settore VJ e la cospicua riduzione dei costi dell'attrezzatura video ha permesso il fiorire di una nuova generazione di video-performer. Club, eventi di piazza e festival offrono la possibilità di assistere ad esibizioni che in alcuni casi diventano vere e proprie sfide di abilità. Scopriamo insieme ad uno dei protagonisti del panorama nazionale, Mikkel Garro, il percorso

formativo e le caratteristiche di questo tipo di performance.

**Mikkel, come hai iniziato a dedicarti a questo lavoro?**

**MG** Ho studiato cinema al Dams di Bologna, l'indirizzo specifico era quello delle tecnologie digitali nel processo di restauro cinematografico. In realtà non era una preparazione mirata a quello che sarebbe stato il mio lavoro, anche perché non credo che esista tuttora. Questo percorso però mi ha dato consapevolezza teorica e mi ha immerso in un mondo di sperimentazione digitale particolarmente in fermento in quegli anni a cavallo del nuovo millennio. La tecnologia digitale si stava espandendo, offrendomi nuove possibilità creative. Per me è iniziato un continuo lavoro di ricerca rivolto a forme di creazione e comunicazione audiovisiva che fossero immediate e non necessariamente narrative, trovando ospitalità nella club culture. I club erano spesso luoghi in cui dominava la libertà espressiva e di confronto, in cui po-



Evento Absolut Vodka

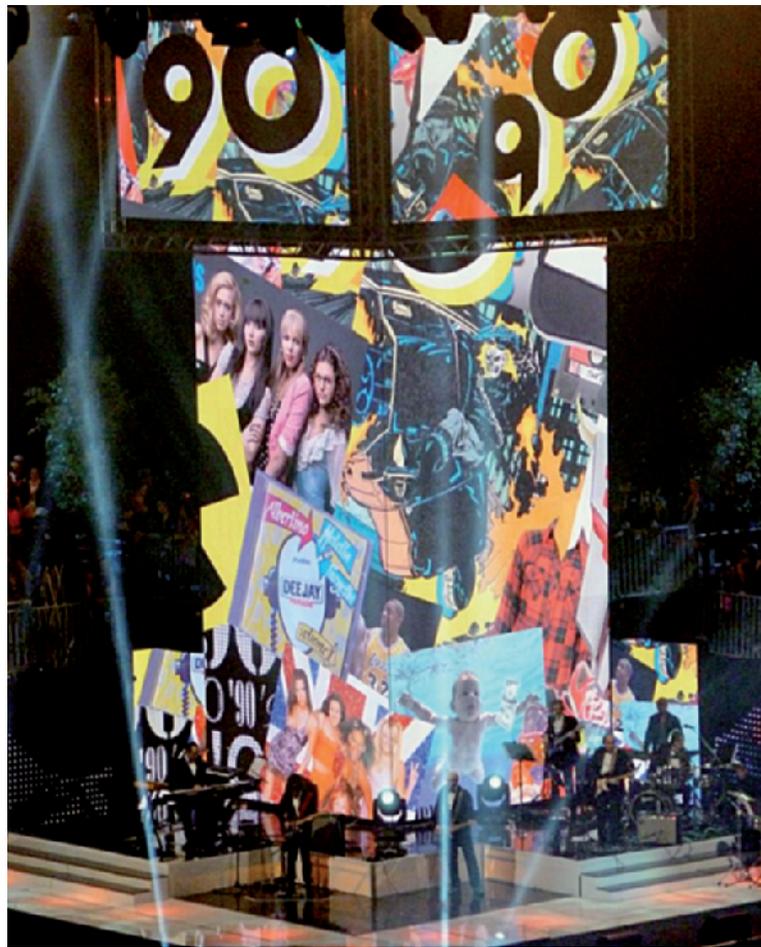
tevo provare sistemi di messa in onda e set-up particolari. A livello di software è stato essenziale l'incontro con AfterEffect, ancora oggi il mio principale strumento. Per mixare i video invece usavo Aestesis Elektronika, oggi ormai largamente superato, con i suoi molteplici effetti controllati da un'interfaccia midi. Poco per volta la ricerca si è trasformata in mestiere per me e per molti miei compagni di allora.

### **Come ami definirvi e quali competenze unisci?**

**MG** All'inizio della mia attività m'indicavo come VJ. Poi ho iniziato a ricercare termini che indicassero che creavo i contenuti video che mettevo in onda, come: multimedia artist, visual artist e motion-grapher per poi trovare nel termine video-designer la giusta sintesi. Questa definizione mi è stato suggerita intuitivamente da Florian Boje di GiòForma, mentre cercavo di spiegargli il mio lavoro. È una qualifica che trovo appropriata e riflette il mio approccio artistico; permette di accostare alla parola video competenze specifiche quali la ricerca visiva, volta anche a scardinare i livelli formali acquisiti e la semantica cinematografica, oltre la sensibilità musicale, perché il videodesign vive per lo più in uno spazio sonoro, senza dimenticare l'importanza dell'aspetto commerciale.

### **Quali ritieni siano le tappe più significative ed in che modo si è evoluto il tuo lavoro?**

**MG** La prima tappa importante è stata quella dell'incontro con la musica digitale negli anni 1999-2000. Per anni ho "smanettato" con programmi di creazione audio come: Cubase, Reason, Reaktor e successivamente Ableton Live. Altri momenti rilevanti coincidono con l'incontro di personalità notevoli. Umberto Saraceni è stato il primo VJ che ho conosciuto. Usava le macchine diaplo allo storico centro sociale Link di Bologna. Ricordo ancora le sue installazioni in cui tappezzava letteralmente la sala di immagini astratte. Grazie a questo incontro ho iniziato a muovere le immagini dal vivo durante le molte serate passate nei club o a partecipare ai primi festival LPM a Roma, momenti di straordinaria crescita e confronto professionale. Nel 2006 sono stato chiamato da Luca Lazaris a creare e gestire il video-design per l'evento Nokia Trends Lab alla stazione Leopolda a Firenze. Un'occasione preziosa che mi ha permesso di conoscere e lavorare con Florian Boje, Mamo Pozzoli, Giovanni Pinna e Made (Marco De Nardi). Poi ovviamente il Vasco Tour 2008 che ha sancito una solida collaborazione con GiòForma e dove ho ritrovato Pinna e Made oltre a conoscere Jo Campana con il quale c'è stato da subito un importante scambio lavorativo ed umano. Da questi incontri si sono aperte numerose strade in diversi ambiti e la mia figura è diventata sempre più richiesta nelle produzioni con video scenografici, anche a livello televisivo. Infatti da un paio d'anni collaboro con Cristian Biondani che mi ha voluto per crea-

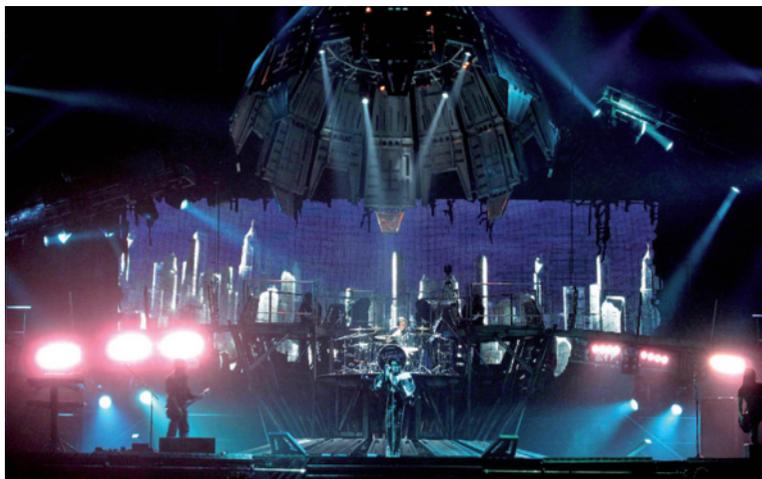


L'evento per i 30 anni di Radio DJ.

re la grafica ed il video design della trasmissione "Volo in Diretta" e Massimo Fusi con il quale mi sono occupato della nuova stagione di Maurizio Crozza.

### **Puoi parlarci del tuo ultimo show e di un altro lavoro che consideri particolarmente importante nell'evoluzione della tua carriera?**

**MG** L'ultima tournée per la quale ho creato il video-design è "Dannato Vivere" dei Negrita. Il palco è stato concepito da Jo Campana con il fondale in pvc stampato che simula una lastra di vetro spaccata lateralmente da due vere americane asimmetriche e al centro da un ledwall. La realizzazione del video-design si è affiancata alla creazione del concept in tutte le fasi. Per prima cosa abbiamo creato una continuazione delle incrinature del vetro della stampa nel video e cercato per tutto il concerto di essere coerenti con la scena, ad esempio non inserendo mai il live. Durante il concerto si sono mescolate tecniche video molto diverse, dall'utilizzo di ripre-



Tokyo Hotel, Humanoid City Tour



Marocco Mall Opening

se dal vero alla grafica. Pur non avendo a disposizione sistemi di timecode automatizzati abbiamo comunque costruito il video-design quasi interamente in sincrono con la musica, prevedendo in ogni canzone momenti di riaggancio, oltre ai "go" manuali iniziali. Ha funzionato benissimo e alcune grafiche create in quella occasione sono poi diventate dei videoclip. Un'altra produzione recente che considero molto interessante è stata la festa dei 30 anni di RadioDJ. In quell'occasione Giòforma ha disegnato una torre led sulla quale abbiamo fatto un lavoro di mapping 3d. Il processo di mapping con il led è diverso dalla proiezione: non c'è un vero oggetto fisico se non il led stesso ed il video non si "spalma" sulla superficie così come avviene con la proiezione che crea un naturale uv-mapping, ma bisogna simulare una prospettiva, un punto di vista esterno e poi esportare il video in maniera piatta. Quando lo si riproduce attraverso il led si riacquista la prospettiva simulata.

Mi piace anche ricordare una proiezione mappata 3d per il festival "Repubblica delle idee" a cui abbiamo aggiunto in fase di programmazione un live tweet con le notizie attraverso il sito di Repubblica. È stato ricostruito ed animato il modello della R in 3d. Mi ha stupito molto l'impatto che ha avuto nella piazza a Bologna e la curiosità dei passanti.

**Qual è la tecnologia che sfrutti maggiormente come hardware e software di controllo, programmazione e gestione?**

**MG** Per prima cosa bisogna distinguere fra grandi e medie-piccole produzioni. Nelle prime ho sempre a disposizione Catalyst, Watchout o Pandora. Personalmente non ho preferenze. Sono sistemi con caratteristiche diverse che si prestano a varie tipologie di progetto. Se devo fare un mapping scelgo Pandora e lavoro in timeline. Nel caso di un live senza necessità di timecode, il Catalyst è quello tra i tre che si avvicina maggiormente ai software di vjing, inoltre un bravo operatore alla GrandMa è un vero vj! Ultimamente mi hanno messo a disposizione come media server Pandoras Box, più versatile, ma anche più macchinoso ed a volte questo risulta essere frustrante per il mio modo di lavorare. Nelle produzioni medie-piccole prediligo i miei setup con VDMX e una superficie di controllo MIDI Codanova. In questo periodo sto sperimentando Millumin con risultati sorprendenti per qualità e stabilità. L'utilizzo della tecnologia Syphon apre le porte a varie possibilità di interazione software, inoltre ha tutti gli strumenti di mapping necessari. Ov-

viamente non è sofisticato come Pandora's, ma è molto potente ed è conveniente se installato su un MacPro performante.

**Usi effettistica pre-memorizzata nei media-server o la personalizzi con software esterni?**

**MG** Non uso effettistica pre-memorizzata anche se alcuni media server riescono a fare quello che avevo concepito per essere pre-prodotto. Ad esempio, nel video per il brano "Nel tempo" di Ligabue, per il tour Stadi 2010, ho creato una grafica di macchie di inchiostro sul bianco, nero e rosso. Nella programmazione abbiamo deciso di inserire il live e con i vari preset di Pandoras abbiamo creato un mix di effetti che dava quasi lo stesso risultato grafico sulla ripresa live. Penso che il risultato sia stato centrato pienamente perché si fatica a distinguere il live dalla grafica.

**Qual è il tuo work-flow di pre-produzione nel projection-mapping? Procedi a rilievi per ricostruzioni CAD, sfrutti i controlli messi a disposizione dai media-server per adeguare le mesh a vari tipi di superfici?**

**MG** Per mappare una superficie seguo strade differenti a seconda del genere di mapping e dei contenuti video, ma soprattutto dei materiali a disposizione prima dell'evento. A volte ho a disposizione un Cad, altre volte solo una foto. In entrambi i casi ricostruisco la superficie in ambiente digitale in 3d con il programma Cinema4D oppure attraverso





MTV Days 2011



Ligabue, Campovolo

composizioni in AfterEffect. Se è un mapping 3d puro si procede con la creazione di una scena che abbia la camera delle caratteristiche del proiettore come ottica e posizione e poi si esegue il render da quel punto di vista. In altri casi si crea la scena in asse frontale e successivamente, durante le prove di proiezione, si portano gli aggiustamenti alle geometrie ed alle prospettive con le mesh disponibili nei Media Server. I progressi delle tecnologie offrono un grande aiuto. Oggi infatti si riesce a creare la scena video con notevole precisione partendo da foto riprese con angolazioni diverse, eliminando il sopralluogo e limitando il lavoro di mapping on-site da parte del media server. Programmi come Madmapper o il già citato Millumin hanno spianato la strada per circuiti mainstream ed a mio parere sono stati in grado di influenzare positivamente il concetto della proiezione che oggi non può non essere "mappata".

#### ***Che tipo di messe in scena ti piace sperimentare?***

**MG** Trovo particolarmente interessanti scene dove il video ha un suo spazio ben preciso e definito, asimmetrico e particolare. Sicuramente non racchiuso nei canonici 16:9 o 4:3. Questo forse è l'arricchimento principale portato dal concetto e dalle tecniche di mapping. Fino a non molto tempo fa il video, nelle proiezioni o nei led, aveva uno spazio delimitato con forme impossibili da ricopiare.

#### ***Trovi spazio e disponibilità per esprimere la tua creatività in questo momento***

#### ***in Italia?***

**MG** Sono riuscito a crearmi un mio spazio in Italia anche se nel nostro paese questo tipo di lavoro e di ricerca non sono incentivati come altrove. Purtroppo anche in questo settore siamo molto indietro. Le produzioni sono intimorite nel portare avanti idee coraggiose dal punto di vista scenico e visivo. Fra approvazioni e messe in onda si è condizionati da tempi troppo ristretti. Ho avuto l'occasione di far parte di una produzione inglese per la creazione dei video del Humanoid City Tour dei TokioHotel ed ho potuto fare dei paragoni. I ruoli erano precisi, i tempi davvero organizzati con due mesi a disposizione per la produzione del video-design con una scena approvata e quindi con misure e setup definiti. Da noi bisogna preventivare sempre che una parte della scena venga aggiunta, cambiata o tolta uno o due giorni dalla messa in onda.

#### ***In quali ambiti ti piace spaziare come esperienze musicali?***

**MG** Come hobby ho fatto per diversi anni il dj-producer, prediligendo forme di musica elettronica minimale. Mi piace tuttora anche quando i suoni diventano "difficili", come quando si ha a che fare con: Squarepusher, Amon Tobin, Aphex Twin o il giovane Skrillex. Sono comunque eclettico e questo mi ha aiutato molto nel mio lavoro. Mi basta chiudere gli occhi e la musica, qualsiasi essa sia, produce immagini in movimento. Se oggi potessi scegliere un ambito o genere musicale per il quale creare il video-design, sarebbe certamente quello degli Alt-J.

#### ***Lavori con un team consolidato o cambi collaborazioni a seconda del progetto?***

**MG** Entrambe le cose. Abituamente lavoro con un team consolidato di tre persone con competenze specifiche nella grafica e nel 3d. Insieme formiamo lo studio Roof Videodesign. Poi capita che mi avvalga della collaborazione di professionisti con qualifiche inerenti al tipo di progetto che si deve realizzare.

#### ***Puoi darci delle anticipazioni sui tuoi prossimi impegni?***

**MG** Sto iniziando una nuova serie di spettacoli in teatro con Serena Dandini, dopo averla seguita nella piccola tournée con lo spettacolo "Ferite a Morte". Ho anche iniziato a lavorare per uno spettacolo di danza verticale della compagnia Cafelulè, co-prodotto dal teatro comunale di Modena, con la regia di Marco Boarino. Questa sarà un'esperienza totalmente nuova perché comporta la sfida di lavorare con tre danzatrici appese a 30 metri di altezza, con un rapporto con lo spettatore totalmente nuovo. Le premesse sono ottime perché avrò la possibilità di mappare la torre Ghirlandina del Duomo di Modena. Inoltre sto finalizzando un progetto molto importante che riguarda la produzione e vendita online di video-design. Attività che mi ha sempre impegnato con software come Resolume o Arkaos, ma che merita molta più attenzione e ricerca. Spero di poter finalizzare quest'impegno entro un anno.



© RIPRODUZIONE RISERVATA