

Il tempo in tempo reale

Porre il linguaggio musicale (e non) sotto assedio, mostrarne l'illusorietà, questa una delle caratteristiche centrali del lavoro di Alessio de Girolamo.

Nell'opera *UNO*, l'artista si avvale del software *Real Time*, un progetto di innovazione del suono realizzato in collaborazione con il Dipartimento di Informatica Musicale della Università Statale di Milano, in cui i suoni presenti in galleria vengono utilizzati come orchestra in tempo reale per eseguire, in questa occasione, la partitura "Sonata a 3, Op. 1 No. 11" del compositore salentino Pietro Migali (1635-1715).

L'artista scruta la relazione esistente fra la percezione temporale umana e il paesaggio sonoro naturale. Nell'opera, una scultura in ceramica è utilizzata come diffusore acustico mediante cui è possibile ascoltare ciò che viene restituito dal software. La scultura ha le sembianze di un lupo dalle fauci spalancate, aguzze, come pronte a mordere l'ascoltatore, ma in realtà impegnato in una specie di surreale ululato. Il lupo come immagine di una natura incontrovertibile, che nella poetica dell'artista ha la possibilità di riposizionarsi, in una scala di valori, proprio sull'altare dal quale lentamente è stata spodestata, man mano che l'agire dell'uomo al di sopra della natura ha preso un andamento costantemente più aggressivo. A sottolineare questo rapporto, non a caso, la testa di questo lupo potrebbe ricordarci anche la forma di un trofeo di caccia.

La nota impossibile da suonare poiché inascoltata, è una colonna portante nell'impianto teorico di questo lavoro, partecipa come una de-trascrizione della nota dallo spartito all'ambiente naturale.

Il software non è pensato per compiere l'ennesimo effetto speciale, per rinsaldare la coerenza schematica del linguaggio umano, la sua percezione e inquadramento del reale, al contrario, attraverso l'intermittenza e il conflitto fra riuscita e fallimento, costante lungo l'esperimento, l'opera può per un attimo aberrare il tempo e, se non sovvertire, può almeno riorganizzare la gerarchia fra percezione umana e vita naturale, suggerirne un agognato accesso.

Un'altra sezione che ci è immediatamente disponibile è quella della fattualità sulla quale si basa tutto il processo. Il software gioca (qui l'inglese *play* potrebbe venirci incontro) esclusivamente con le note presenti nell'ambiente in quanto dato-di-fatto. Si fa il suono solo dove è il suono a fare se stesso, nella sua accidentalità, incidenza, o meglio: nella sua sincronicità. Questa riguarda il «fato», l'imperativo dei fatti sul tempo, attraverso cui si scrive la presenza e l'assenza di ogni suono proprio perché li presente o assente. I suoni di tale musica fatuale sembrano dirci, come affermava un certo Oracolo: "siamo tutti qui per fare quello che tutti dobbiamo fare qui".

Nello spazio è poi presente *DUE*, una stampa fotografica lenticolare nella quale coesistono tre immagini catturate in tre momenti separati e cadenzate da un metronomo. Nell'immagine vediamo l'artista intento nel gesto manuale del solfeggio, con i suoi diversi movimenti. I tre ritratti sono identici, tranne che per la lancetta del metronomo che oscilla incessante da sinistra a destra, e per la differente posizione della mano che, nel frattempo solfeggia a tempo. Qui abbiamo visualmente ciò che l'opera *UNO* ci dà sul piano sonoro, un'altra incidenza, accidentalità, sincronicità: è quella dello spettatore, la sua specifica posizione all'interno dello spazio, entro la quale, fermo, osserva l'opera. Dalla casualità del suo punto di osservazione scaturisce una causalità, ovvero l'osservazione di una data immagine, la sua possibilità d'essere visualizzata poiché a date coordinate spaziali coincide un solo punto di vista sull'opera, una sola delle tre possibili immagini, uno solo dei tre tempi rappresentati.

Un'ultima triade ritma e conclude il set della mostra, è quella di *TRE*, una serie di tre acrilici su spartito, nella quale tre lettere, una dipinta per ogni foglio di partitura – ancora qui, il piano musicale come base dell'opera – formano unite la parola "TRE". Il lettering creato dall'artista è caratterizzato da una marcata sintesi, nella quale l'alfabeto viene scomposto, così come avviene al linguaggio stesso durante tutto il processo messo in mostra. La lettera T, la R e la E sono insieme singole e congiunte, allineandosi così ai tre ritratti divisi e combacianti al contempo, sulla superficie lenticolare di *DUE*. La singola lettera è totemizzata, dentro lo spazio dello spartito, riempie un campo musicale, suona, per così dire, tutte le sue note possibili, contemporaneamente. Analogamente, è quasi possibile intravedere attraverso queste tre lettere totemiche l'intero alfabeto mancante, l'esatto lettering di ciò che manca. La nota presente poiché assente.

(Testo di Marco Vitale)