



Robert Henke

> 4.10

Lumière III

Teatro Argentina

Medaglia del Presidente della Repubblica conferita all'Edizione 2017 di Romaeuropa Festival

Con il sostegno di



In partnership con





Protagoniste di Lumière III sono luci laser, forme geometriche e figure astratte. Da dove proviene questa cosmogonia di simboli?

I simboli mi affascinano da sempre e sono protagonisti di *Lumière III* in modi diversi. Per dare vita a questa performance ho dovuto prima di tutto scrivere un nuovo software. Il linguaggio della programmazione informatica implica modalità astratte e contemporaneamente ristrette per indicare a una macchina ciò che dovrà fare. Ogni simbolo, ogni numero, ogni lettera, nel linguaggio dei computer, ha un significato molto preciso. Solo se possiedi la necessaria conoscenza per leggere tale linguaggio, capirai immediatamente il suo significato e i processi che esso comporta. Ma, allo stesso tempo, è possibile creare delle strutture molto complesse e difficili con questi elementi semplici.

Immaginiamo di avere davanti allo sguardo una serie di simboli allineati insieme in una riga di testo. Probabilmente non saremmo immediatamente in grado di leggerli ma li riconosceremmo comunque in quanto tali. Riconosceremmo, ossia, la loro natura di elementi di linguaggio che riuniti danno vita a un testo.

Lumière III gioca proprio con questo punto di partenza. Durante tutta la performance dei simboli appaiono, ma sono impossibili da leggere. Li riconosciamo, capiamo che un linguaggio sta prendendo vita davanti ai nostri occhi, ma non possiamo decifrarlo. Così la magia nasce dalla combinazione di qualcosa di molto familiare e qualcosa che è totalmente alieno. Questo contrasto, in fondo, sta alla base di molti film e racconti di fantascienza; rappresenta un viaggio che parte da un passato remoto e arriva a un futuro distante e impreciso. In questo senso *Lumière III* gioca anche con una sorta di futurismo retro, ma senza mai renderlo esplicito.

Ingegnere oltre che artista, come spiegavi, hai concepito tu stesso il software di Lumière III. Nella tua vita scienze e arte in fondo si accompagnano da sempre. Cosa comporta questa apparentemente bizzarro sodalizio?

Essere un bravo scienziato vuol dire avere la capacità di pensare in modo nuovo e originale e questo è esattamente ciò che tutti si aspettano da un artista. Contemporaneamente, per essere un bravo artista devi essere sempre aperto al fallimento, tollerarlo, devi provare e riprovare fino a quando non raggiungi il tuo scopo e questo è ciò che uno scienziato fa tutti i giorni. Tra scienza e arte si creano sempre delle interessanti sovrapposizioni. Alcune delle mie idee nascono per risolvere dei problemi tecnici, che conducono poi alla possibilità di nuove esplorazioni artistiche.

Ad esempio, nel caso di *Lumière III* sono nate prima delle questioni legate alla tecnologia utilizzata, e successivamente, come fosse un vero e proprio risultato di questo studio pratico, ha preso vita l'idea artistica. Altre volte ho delle idee che prevedono necessariamente lo sviluppo di nuove strumentazioni tecniche e quindi il processo s'inverte. Ma posso dire che si tratta sempre di un flusso continuo tra la mia attività d'ingegnere e la mia attività artistica. Creare nuovi strumenti mi lascia approdare a nuove idee, ma queste a loro volta richiedono nuove tecnologie per diventare reali.

In Lumière III musica e immagine procedono unitariamente. Come hai lavorato su questi due elementi?

La potenza dello spettacolo nasce in gran parte da una forte sincronia tra immagine e suono. Quando compongo creo forme e suoni, che combino tra loro a formare degli 'eventi'. Ogni 'evento' è costituito, quindi, da un simbolo e da un suono, inseparabili. Queste unità mi permettono di manipolare suono e immagine allo stesso tempo durante l'intera performance.

Lumière III giunge dopo Lumière II e I, cosa è evoluto o cambiato in quest'ultima versione?

Ogni versione successiva alla prima guadagna in complessità e raffinatezza, ma per *Lumière III* ho voluto ridurre il materiale simbolico utilizzato. L'archivio di ciò che ho composto, in termini di suono e immagine, è talmente ricco che eliminare delle parti mi ha permesso di favorire l'aspetto musicale.

Lumière III indaga nuovi modi di combinare suoni e laser. Eseguendo lo spettacolo scopro sempre nuove possibilità e ho già molte idee per una potenziale futura versione!

Intervista a cura di Chiara Pirri

Durata **60'**
Visual programming, Software per il controllo dei laser, Sound design, Interazione in tempo reale **Robert Henke**
Cover foto © **Robert Henke** Foto interna © **Andreas Gockel**

Potrebbe interessarti anche

Digitalife 2017
Arte e nuove tecnologie
> 7.10.17 - 7.1.18
> Palazzo delle Esposizioni

Carl Craig presents
Versus Synthesizer Ensemble
> 10.10
> Auditorium Parco della Musica

Danilo Rea
Alex Braga
> 2.12
> Palazzo delle Esposizioni

In collaborazione con



Con il patrocinio di

