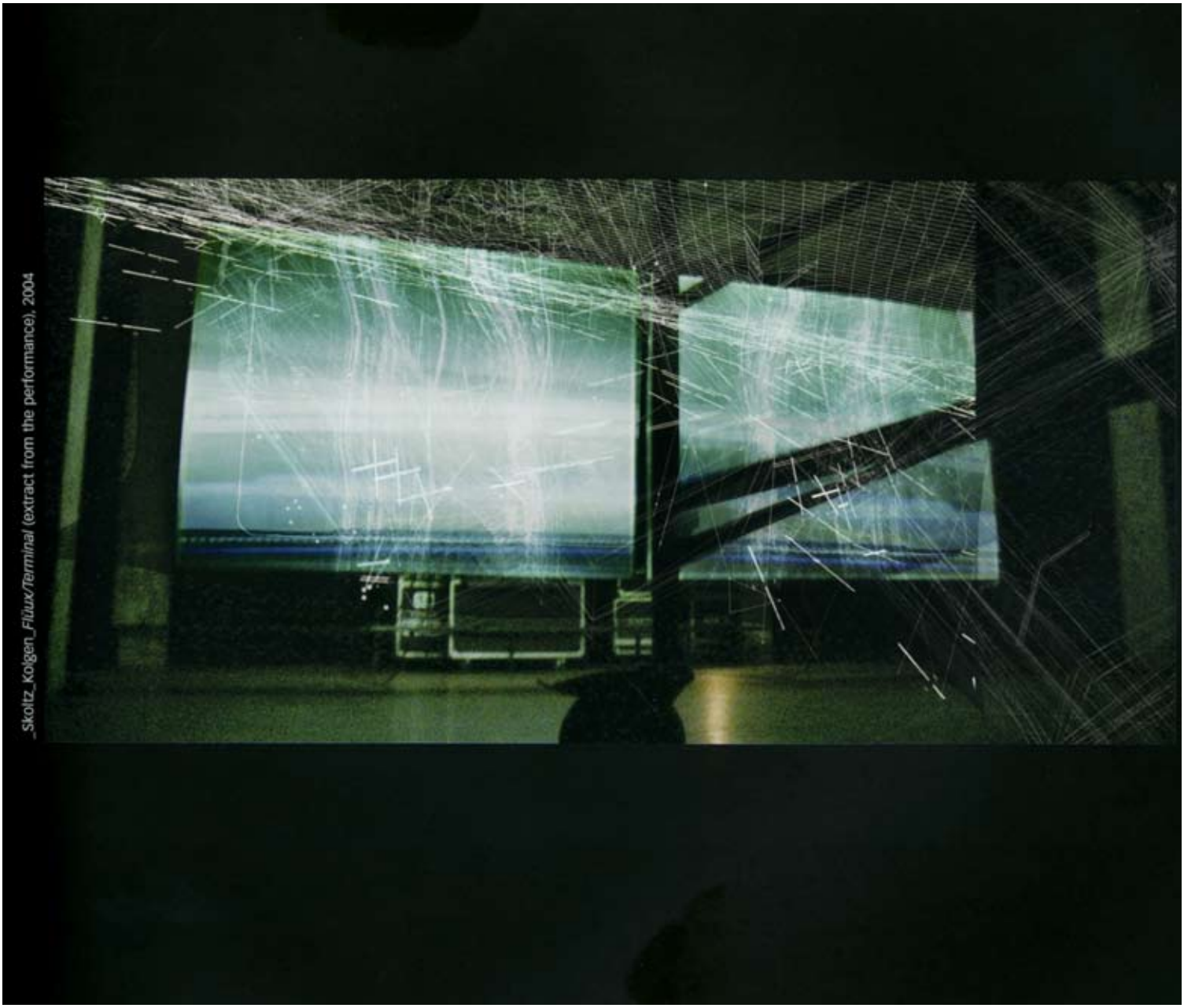
Note per una fenomenologia dell'invisibile

Sul lavoro di Skoltz_Kolgen
a cura di Enrico Pitozzi

Skoltz_Kolgen è una cellula multimediale con sede a Montréal, Québec (Canada), costituita da Dominique [T] Skoltz e Herman W. Kolgen. Servendosi di una piattaforma digitale, la loro sperimentazione artistica si articola essenzialmente intorno a un dialogo dinamico tra le particelle che compongono il *visualscape* e il *soundscape*. A partire da iniezioni di bit sonori digitali nelle immagini e, inversamente, di influssi visivi nelle sorgenti sonore, Skoltz_Kolgen danno origine a quelli che chiamano "pigmenti acustici". Il loro lavoro multipolare include, tra gli altri, oggetti pittorici e sonori, installazioni e interventi performativi tra i quali ricordiamo *Flüux:/Terminal* (2004) presentato in Italia nella cornice di Netmage 04, *Epiderm* (2004), recentemente riproposto nella cornice del Festival Mutek 2006 di Montréal e *Askaa,* giardino zen virtuale realizzato a Montréal nel 2005 e presentato il maggio scorso a Milano per MixedMedia 2006. Nel 2002 hanno realizzato il loro primo album intitolato *Hyalin* e prodotto dall'etichetta 12/LINE di New York. Nel 2003-2004 realizzano il loro primo lungometraggio digitale, *Silent Room*.
www.skoltzkolgen.com

Per tracciare alcune note sull'estetica di Skoltz_Kolgen, è necessario soffermarsi sulle relazioni che, a diversi livelli, il suono e l'immagine instaurano sullo schermo, come a disegnare una *fenomenologia dell'invisibile* in cui i materiali sono lavorati al fine di captare e restituire forme dinamiche e architetture di luce, com'è stato per *Flüux:/Terminal* (2004), le cui immagini aprono la sezione seguente. Considerata una performance "bipolare", un dittico retinico, essa si avvale di proiezioni parallelamente disposte su due schermi, da un lato un corpo visuale, costituito da particelle luminose, dall'altro le immagini filmate. Rappresentazioni visuali stereofoniche, questi segmenti visivi costituiscono il corrispettivo della tessitura sonora, anch'essa scissa in due. Le sorgenti sonore non sono sincronizzate e sono spazializzate a partire da due canali distinti, ognuno dei quali interviene sull'immagine correlata. Entrambe le immagini si distorcono prendendo le sembianze e le direzioni che il suono imprime loro. Si delinea così un'esperienza bipolare che esplora le linee di tensione tra due universi audio-visivi paralleli ma al contempo autonomi, sia nei processi che negli esiti. Se il digitale ha inaugurato una nuova epoca, la sperimentazione nanotecnologica sembra aver suggerito al duo nuove traiettorie d'indagine. Ispirata a questa dimensione infinitesimale, la trama sonoro-digitale di *Epiderm* (2004) esplora l'impercettibile, facendo incontrare le arti tecnologiche con le scienze pure nella costruzione di un nuovo ordine percettivo. Ciò avviene grazie a un processo di fissione granulare che determina una banda sonora a partire dalla più piccola unità di suono, la grana appunto. L'ordine delle diverse grane sonore è ulteriormente parcellizzato e riorganizzato al fine di collegare ogni unità sonora alle particelle visuali.

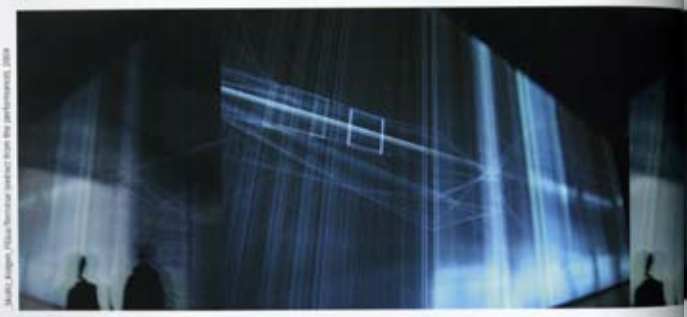
Verso un'interazione degli orizzonti visivi e sonori si muove anche *Silent Room* (2003-2004), il primo film-poema di Skoltz_Kolgen. Esso è la radiografia di sedici interiorità, sedici figure, altrettante camere; un poema visuale nel quale la camera designa un interno, al contempo spazio fisico e luogo della memoria. Ogni camera ha un numero, sovente anticipato da un nome proprio, da un destino, come a sottolineare una serie di rimandi interni, di passaggi di senso. Questo film-poema non si dispone alla visione secondo un tracciato narrativo, ma secondo un insieme di *tableaux vivants* organizzati ognuno attorno a un'idea, un impulso, un antro nel quale *cade* o accade qualcosa. *Silent Room* è un cinema del chiaroscuro, un cinema da camera, in cui ciò che c'è di più silenzioso e di apparentemente invisibile si rivela violentemente allo sguardo. La qualità evanescente dell'immagine è ottenuta grazie a effetti di trasparenza, filtrata da elementi atmosferici come l'acqua o da materiali translucidi come il vetro, che la portano a funzionare come un reattivo sensibile tra illuminazione e sparizione. L'immagine di *Silent Room* non è propriamente una forma del tempo, ma la sua vibrazione divenuta visibile in un movimento di fluide pulsazioni. Temporalizzare quest'immagine significa pertanto lavorare sul suo limite, come in un riflesso, in cui la dimensione sonora si relaziona intimamente alle figure presenti nelle *rooms*, risuonando nei loro gesti come in uno stato d'*ipnosi controllata*.



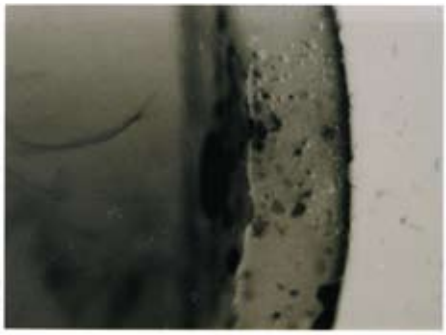
_Skoltz_Kolgen_*Fluxus/Terminal* (extract from the performance), 2004

PROJECT NO ¬ skoltz_kolgen

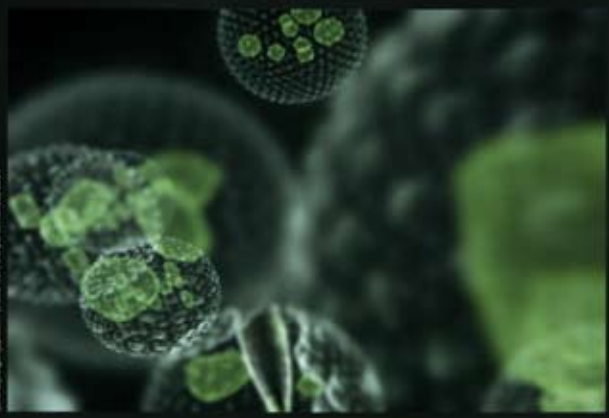
TITLE Note per una fenomenologia dell'invisible by Enrico Pitozzi .
ARTO numero venti_ cultura e politica delle arti sceniche, bologna_italy 2006



Skoltz_Kolgen, Flow/Vertigo parts from the performance, 2004



Skoltz_Kolgen, Epidermis visual from the performance, 2004



Skoltz_Kolgen, Epidermis (visual from the performance), 2004

Skoltz_Kolgen, Silent does (official poster image), 2003-2004

Skoltz_Kolgen, Silent room (Sunrise room 274), 2003-2004