

FLxER + VIDEO LIVE PERFORMANCE

di Manuela Boggia

Spesso le due parole AUDIO/VIDEO vengo accoppiate, magari separate da un trattino, in realtà hanno avuto percorsi evolutivi opposti: la musica nata insieme all'uomo, scopre solo in questi ultimi 100 anni la possibilità di essere fruita indipendentemente dalla presenza "live" dell'artista; il video al contrario ha poco più di 100 anni e nasce in post produzione e solo ora alcuni gruppi come quello che ruota intorno al progetto **FLxER** stanno sperimentando la possibilità di fare video dal vivo.

Sono molti, a oggi, coloro che sperimentano nell'ambito delle performance video live, e il fenomeno, nato nell'ambiente della musica elettronica per ovvi motivi tecnologici, sta invadendo ambiti apparentemente molto lontani come la televisione e soprattutto il teatro. Il VJ è ormai una professione nota a tutti e affianca i DJ in tutte le migliori serate con i più disparati generi musicali, sostituendo luci e ragazze dell'animazione nell'intento di offrire al pubblico nuove sensazioni. Se nell'ambito del club e del concerto, le videoproiezioni live sono ormai uno standard, molteplici sono le applicazioni in altri settori e discipline artistiche. Il teatro, per esempio, offre forse la più vasta gamma di applicazioni: le luci possono essere sostituite da video proiettori offrendo una varietà di soluzioni senza paragone; lo stesso può dirsi per le scenografie, dove una proiezione da dietro le quinte può garantire un cambio scena immediato con una vastità di soluzioni possibili enorme e soprattutto alla portata di tutti; sempre più spesso, le proiezioni diventano parte stessa dello spettacolo, e il vj-attore sceglie con le mani tempi e toni della sua battuta.



LA STORIA

Il progetto FLxER nasce nel 2001 dall'idea di poter utilizzare un computer per realizzare una performance video live, similmente a ciò che accadeva già da tempo per la produzione/fruizione di musica elettronica. Poiché nessuno dei costosi software video "consumer" in commercio permetteva di esibirsi in tempo reale,

la soluzione fu quella di progettare e sviluppare autonomamente un'applicazione che risolvesse il problema.

Lo stimolo a sviluppare questa idea risale al 1999, quando *Gianluca Del Gobbo* osservando le prime sperimentazioni di *Alberto Bordonaro* (aka *Bmuvis*) al Bluecheese di Roma (centro di produzione e diffusione di culture contemporanee), vede nell'utilizzo di video proiettori, un mixer video, e tante sorgenti video (telecamere, videoregistratori lettori dvd), tra cui un computer da cui fare vedere direttamente le proprie produzioni, delle enormi potenzialità, impossibili da sfruttare a causa della mancanza di un software tale da permettere una rapida selezione di formati e file diversi, magari con la possibilità di applicare anche qualche piccolo effetto. A Gianluca, che già da tempo sviluppava siti internet in tecnologia Flash con contenuti caricati dall'esterno, veder utilizzare un computer "in quel modo" proprio non piaceva.

Nella primavera del 2001, **Shockart.net**, altro progetto sperimentale del **LAB** di **Flyer Communication** (l'agenzia fondata dallo stesso Gianluca), viene invitata da *Achille Bonito Oliva* e *Peter*

V.Jing: dove eravamo rimasti? Molti i software con cui divertirsi ma ne esiste uno che raccoglie una vera community

Greenaway a curare la sezione di web_Art in occasione della prima edizione della **Biennale d'Arte di Valencia**. Gianluca e Alberto decidono che è l'occasione giusta per sviluppare la loro idea di realizzare un software che dia la possibilità di usare un computer in una video live performance, come già accade per la musica.

Il successo riscosso dalla versione 1.0 è stato tale da trasformare **FLxER** in un nuovo progetto sperimentale del LAB di Flyer Communication, il che ha permesso in questi anni di poter sfruttare tutte le risorse tecniche e tecnologiche per lo sviluppo del software. Fondamentale è stato anche il supporto offerto dal **Bluecheese project** che ha offerto la possibilità di sperimentare, settimana per settimana, le evoluzioni del software (fino all'estate 2003 data del suo inspiegabile sgombero). Le persone che al Bluecheese si sono unite al team di sviluppo: *Nikky, Meta2, Elab, Cool79*, e che con le loro richieste fanno passare notti insonni a Gianluca, sono coloro che hanno consentito a FLxER di raggiungere risultati incredibili, giudicati tali dalla stessa **Macromedia** americana in occasione del **FlashForward** di San Francisco del 2002.

Dal 2001 sono numerose le manifestazioni internazionali, festival, conferenze, concerti, spettacoli, workshop, interviste in cui FLxER e il suo team è invitato a partecipare.



LA COMMUNITY FLxER Abusers

Per le caratteristiche di Macromedia Flash™, software nato per il web con cui è sviluppato FLxER, nasce l'esigenza di un'applicazione lato server che dia la possibilità di poter facilmente personalizzare le librerie di filmati e di condividere facilmente i filmati stessi. Nasce quindi il sito internet **www.flxer.net** dal quale è subito possibile scaricare gratuitamente il software e i video degli altri utenti e iscriversi alla vasta e attiva community di vj, utenti e sviluppatori. Inizialmente la community è stata un'applicazione necessaria per poter inserire i file e avere questo file di testo e non scriverlo a mano prima del liveset. Per utilizzare il mixer, l'utente è obbligato ad uploadare le proprie librerie-vincolo. Quando le persone hanno cominciato ad essere molte, è stato necessario creare una pagina x ogni utente permettendo a tutti di condividere i 3800 caricati fino a quel momento.

La voce si è sparsa e ad oggi FLxER vanta una community con oltre 4000 utenti che condividono più di 2.300 video. Se la condivisione del sapere è alla base della filosofia web la community FLxER abusers è la dimostrazione che tale filosofia può funzionare e, al contrario di quanto si possa immaginare, aiuta a far emergere sia il gruppo che le singole personalità.

FLYER LAB

Flyer Lab è lo spazio di sperimentazione e ricerca di Flyer Communication: fucina creativa e contenitore di idee e iniziative originali, innovative, uniche. I progetti Lab stimolano la creatività personale di chi vi prende parte e riescono, parallelamente, ad accrescere dall'interno le competenze professionali di tutta la Flyer Family. Il successo dei progetti Lab ha permesso a Flyer di ottenere riconoscimenti e premi ed essere protagonista di importanti eventi internazionali. Il progetto FLxER è stato importante per Flyer Communication, sia perché ha rappresentato (e rappresenta tuttora) un campo di sperimentazione nell'ambito dello sviluppo di applicazioni *Flash based*, sia perché attraverso di esso è stato possibile organizzare eventi e performance live in tutto il mondo, con il supporto della community di utenti italiani e internazionali.

LE CARATTERISTICHE TECNICHE

FLxER è un software di mixaggio video basato sulla tecnologia **Macromedia Flash™**, studiato e realizzato con l'obiettivo di rendere possibile l'utilizzo di un computer in una video performance live. La versione attualmente disponibile, la 3.01, pesa soli 27kb ed è disponibile per **Windows, MAC, Linux** e **PocketPC** oltre a essere disponibile e pienamente funzionante la versione online visibile quindi da ogni computer collegato a internet.

Ecco alcune delle caratteristiche principali:

- 4 canali + 1 sparaconetti (live editor testuale)
- DV-IN Analogico e digitale sui 4 canali
- Tapping sui 5 canali
- Effetti e tendine sui 5 canali
- Risoluzione minima di output 800x600
- 100% compatibile con ActionScript 1.0 e 2.0
- Formato video Vettoriale-Pixel: SWF
- Formato video Pixel: FLV
- Formato tendine ed effetti: SWF
- Formato testi Pixel: TXT
- Formato file di libreria e preferenze: XML
- Gratuito
- OpenSource

