

# Gli ecosistemi video di Lino Strangis

**Anna Maria Monteverdi** 4 settimane ago 5 min read



# Intervista all'artista intermediale, ospite del MuSA di Pietrasanta

di Anna Maria Monteverdi

Al MuSA di Pietrasanta – per Over the Real Festival – ha avuto luogo un piccolo capolavoro di *live* digitale: un concerto dal vivo dal titolo *Serpentine* con la voce straordinaria di Ludovica Manzo, compositrice elettronica, e i *visual* (ma molto più di questo...) di Lino Strangis – artista intermediale che non ha bisogno di presentazioni.

Uno spazio straordinario quello del MuSA, ampiamente attrezzato tecnologicamente come dovrebbero esserlo i Musei oggi: schermi giganteschi e visione in HD, diffusione sonora perfetta. Si sa che, ormai, i Musei non sono solo contenitori di oggetti e la visita sta diventando sempre più vicina a un'esperienza polisensoriale grazie ai nuovi *media* e alla Realtà Virtuale. Il pubblico è immerso viepiù dentro l'universo variegato delle opere grazie alle tecnologie digitali, alle piattaforme *on line*, alle *App*; i musei non disdegnano neanche il mondo del *gaming* e dell'*entertainment* (e pubblico relativo). Ecco quindi che il Museo, per una sera, grazie a Over the Real Festival – diretto da Maurizio Marco Tozzi e Veronica D'Auria – si trasforma in una sala da concerto innervata di luci, video e colori magnifici. Video realizzati espressamente per questa composizione sonora e *performance* vocale della Manzo e che interagiscono magnificamente con la storia, con la trama. Forme fantascientifiche ci accolgono mutando colore e quasi inghiottendoci nella loro impalpabile altra realtà. Ma questo è solo l'invito a diventare parte dell'opera, il suggerimento a lasciarci trascinare dai suoni e immergerci nelle immagini *live* generate da un sistema di Intelligenza Artificiale creato dall'artista Lino Strangis sulla base del motivo dei flussi, ipnotici, travolgenti, magmatici. Strangis ci aveva già abituati a operazioni così straordinariamente ricche e innovative al Museo Macro di Roma, dove aveva messo in scena stampanti 3D, Realtà Virtuale, videoarte e musica elettronica sperimentale in una *performance* totale, complessa e piacevolissima, come *Partiture spaziali. Altre musiche per altri mondi* (1).

Per approfondire meglio il suo lavoro, abbiamo voluto fare alcune domande all'artista.

## **Come sei arrivato dalla videoarte, dalla *computer art* e dalle videoinstallazioni, ai *live video* e ai *live VR*?**

**Lino Strangis:** «Dopo una decina di anni dedicati in particolare alla videoarte e alla musica sperimentale prevalentemente elettronica, dal 2014-2015 ho iniziato una ricerca in cui ho tentato di trovare una interattività significativa a partire dal *software* per *videogame*, *Unreal engine* – creato da Epic Games, una tra le *software house* più importanti al mondo. Mi ha portato a questa scelta il fatto che il mondo dei *videogame* (che ha aiutato molto l'evoluzione delle schede grafiche, che avevano un costo alto) è cresciuto e ha 'democratizzato' la potenza di calcolo dei *computer*. Ho pensato che poteva essere interessante usare questi *software* per due motivi: primo, per una potenza di calcolo e di elaborazione che altri *software* simili non hanno neanche lontanamente, e per la resa grafica delle luci; secondo, perché il livello di controlli interattivi che possono essere utilizzati su una base tecnica di un *videogame* è anch'esso molto democratizzato ed è possibile usare addirittura oggetti comuni – come un *joypad*, un *mouse* o la tastiera. Il motivo che ha dato inizio a questa ricerca è stato avere conferma di tutto ciò, ossia lavorare in installazioni interattive sfruttando la potenza tecnica del *videogame* in 3D di ultima generazione.

Inoltre, lavoro in *VR*, intendendo ambientazioni di sintesi in 3D completamente interattive in *Real time* con *Oculus rift (2)*. La relazione tra quella che è la ricerca degli ultimi anni in *VR* e il fondale interattivo di questo concerto è in continuità perfetta. Il fondale è stato fatto apposta per questo spazio, ha l'interazione col sonoro e, in particolare, con la voce. Il sensore è un microfono che raccoglie dati audio e li fa passare al *computer*: *capta sia la base musicale sia la voce*».

### **Come è nata la collaborazione con Ludovica?**

**L. S.:** «Con Ludovica ci conoscevamo da qualche anno, ci siamo incrociati a qualche *festival*. Lei faceva concerti e mi piaceva l'aspetto sonoro del suo lavoro, così ho pensato a una collaborazione. Poi, quando Maurizio Marco Tozzi e Veronica D'Auria mi hanno chiesto se volevo immaginare un ambiente dove inserire un *live* (in genere sono io il *performer*), ho pensato a lei e loro sono stati d'accordo. Conoscevo già il materiale che lei porta in giro in concerto e, ispirandomi a questo materiale, ho realizzato i video e una installazione interattiva. Fondamentalmente la regia è stata mia perché mi sono sentito come un sarto che confezionasse per lei un vestito perfetto: ho fatto in modo che si sentisse libera e non avesse troppe limitazioni. Il mio lavoro si è ispirato direttamente al *concept* del suo *live*, ho applicato e continuato la mia ricerca con attenzione per adattare l'abito a Ludovica: lei ha visto i materiali, abbiamo fatto le prove tecniche, la soluzione è piaciuta, e non ho avuto alcuna obiezione da parte sua, anzi, era contentissima. Per quanto riguarda lo spazio, è stata una grande fortuna: grazie a Maurizio Marco Tozzi e al MuSA di Pietrasanta – che è in sé davvero notevole e unico – abbiamo ottenuto un risultato raro in Italia. In altre situazioni avremmo dovuto limitarci a una sola proiezione interattiva, o a proiezioni più piccole. Al contrario, tutto si è sposato per il meglio. La situazione tecnica era eccezionale e ho dovuto solo progettare il materiale anziché dovermi occupare interamente anche della parte installativa».

### **Hai usato anche sistemi di Intelligenza Artificiale per creare i video?**

**L. S.:** «Per quanto riguarda l'uso dell'Intelligenza Artificiale, questa è fondamentalmente legata alla generazione di comportamenti randomici dove la stessa raccoglie dati inseriti da me, a partire da flussi di venti che creano vortici; e questa AI fa in modo che detti flussi siano randomizzati e rispondano a segnali che arrivano dalla musicista-cantante, ogni volta in modo diverso. In questo lavoro ho potuto realizzare questi ecosistemi sensibili, che hanno un comportamento autonomo e che esistono a prescindere dal comportamento della *performer* ma interagiscono, mostrando variazioni evidenti a seconda dell'andamento del suono. Qualcosa che assomiglia di più all'esistenza vera negli ecosistemi, i quali sono un qualcosa che ha già una propria autonomia, e quando l'essere umano arriva, lo modifica. La cantante non poteva governare ciò che sarebbe potuto succedere, in quanto era in dialogo: grazie alla programmazione, c'è una attinenza continua, una relazione, ma la risposta a una serie di varianti infinite è imprevedibile».

### **La performance intermediale si è tenuta nell'ambito di Over the Real Festival:**

#### **MuSA**

via Sant'Agostino, 61 – Pietrasanta (LU)

sabato 23 settembre 2023, ore 18.00

#### **Serpentine**

*performer* musica *live* Ludovica Manzo

ambienti scenici audiovisivi Lino Strangis

(1) Il sito di Lino Strangis per approfondire: <https://www.linostrangis.net/>

(2) “Visore per realtà virtuale sviluppato dalla società Oculus VR”: <https://www.treccani.it/enciclopedia/oculus-rift/>

venerdì, 6 ottobre 2023

*In copertina: Una immagine della perfor*