

Matt Roberts. Poesia del cinema, poesia del software

Software art: l'arte il cui materiale è costituito da istruzioni formalizzate in codice informatico. Tale codice non è soltanto strumento funzionale, ma creazione artistica di per se stesso.

Matt Roberts è oggi uno dei più interessanti software artist a confrontarsi, nella sua produzione con la manipolazione di testi filmici e di elementi e stilemi linguistici appartenenti al cinema. Lavora come Assistant Professor of Art e coordinatore del Programma per l'Arte Digitale presso l'Università di Stetson, in Florida. Fa parte di DropBox, progetto collettivo che lavora sulla manipolazione informatica di materiale audiovisivo attraverso loop, equazioni non lineari e altri processi algoritmici, e di MPG (Mobile Performance Group), collettivo di artisti che sviluppano progetti di arte audiovisiva mobile in contesti urbani non convenzionali.

Autore di performance ed esibizioni live presso importanti festival ed esposizioni di arte digitale a livello internazionale, propone un approccio all'arte del software che tiene conto allo stesso modo del processo linguistico sotteso all'opera e della sua effettiva attualizzazione, rimarcando la continuità del ruolo del creativo con la tradizione artistica pre-digitale.

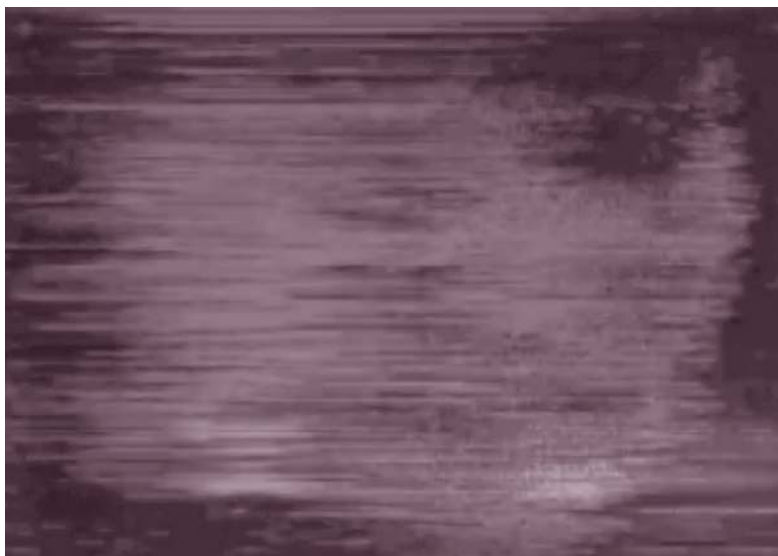
Accendete il vostro personal computer. Cliccate sul file *Alphaville*. Sedetevi comodi. Osservate il monitor e potrete riconoscere Eddie Constantine nella parte di Lemmy Caution. Anna Karina che interpreta Natacha von Braun. Il computer Alpha 60. Tutto come vi ricordavate. Solo che sullo schermo, all'improvviso, l'immagine dell'attore protagonista si dissolve in una miriade di pixel viola, per divenire poi pattern di linee verticali in movimento. Lo stesso accade qualche secondo dopo ad Anna Karina, che di colpo sembra subire l'attacco contemporaneo di una decina di filtri *Photoshop* fuoriusciti dalla cartella dei *plugin*. L'immagine si sgretola, si miniaturizza, si scompone in elementi visivi minimali in continua mutazione. L'audio sembra procedere a singhiozzo, si frammenta, si quantizza in unità minime, per poi trasformarsi in composizione ritmica fatta da rumori e brandelli di parole che, ad ogni *loop*, aggiunge un elemento timbrico alla trama sonora. Non allarmatevi e non tentate di bloccare l'esecuzione di *Quicktime*, il vo-

stro computer (questa volta) funziona alla perfezione. State soltanto assistendo ad *Alpha Beta Disco*, performance audiovisiva generativa del duo di software artist *DropBox*, nata dalla mente di Matthew (Matt) Roberts, e basata, come avete perfettamente inteso, sul film di Jean-Luc Godard *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965).

Tutte le opere software di Matt Roberts sono contraddistinte dallo stesso comune denominatore: il loro forte legame con il medium cinematografico e il loro esplicito desiderio di omaggiare alcuni film che l'artista statunitense ama maggiormente.

In effetti, negli ultimissimi anni tutta la *software art* generativa si è fortemente interessata alla sperimentazione sul testo filmico, secondo quella naturale predisposizione alla "ri-mediazione"¹ che ogni nuovo medium artistico mette in gioco nella sua prima fase di sviluppo e diffusione. Essa si è cimentata in rielaborazioni di audiovisivi della tradizione, ad opera di programmi e algoritmi tesi a sovvertire il funzionamento tipico della narrazione cinematografica, ha riplasmato e ricombinato il materiale filmico per rimodellarlo in forme sempre differenti, spesso affidando tale compito alle scelte dell'utente (nel caso di opere interattive). Rimarchevoli a tale proposito i lavori dell'artista Barbara Lattanzi (docente in Digital Media allo Smith College, nel Massachusetts) basati sul film di Hollis Frampton *Critical Mass* (1971) e su *Serene Velocity* (1970) di Ernie Gehr; o la serie *Cinema Redux* di Brendan Dawes, basata sulla scansione dei colori portanti delle strutture narrative di diversi testi. Ma per rendersi conto con facilità della portata del fenomeno basta far visita ai due portali web più importanti nel settore dell'arte digitale, *Rhizome*² e *Runme*³ e contare il numero dei lavori selezionati e proposti nelle categorie tematiche *cinema* o *audiovisual elaboration*.

L'approccio artistico al materiale filmico praticato da Matt Roberts è originale perchè basato su un evidente atto d'amore nei confronti di alcuni particolari film e autori della storia del cinema. Roberts non si accontenta di costruire un repertorio di immagini in movimento su cui sperimentare con il codice (una simile operazione viene compiuta per esempio da Lev Manovich per la sua notissima opera *Database Cinema*): la sua strategia di ri-mediazione si basa su una scelta attenta della materia audiovisiva su cui



Alpha Beta Disco



Alpha Beta Disco



Alpha Beta Disco

operare, dei testi da decostruire e ricombinare. Le sue opere di cinema destrutturato possono essere suddivise in due macrogruppi principali: da una parte un certo numero di applicazioni software vere e proprie, distribuite in rete e scaricabili gratuitamente dallo spazio online di Roberts da parte dei navigatori. Queste applicazioni contengono sia il repertorio filmico di base (dati), sia le procedure software per la manipolazione, che viene attivata grazie a diverse strategie di interazione, permettendo all'utente di diventare egli stesso autore della disgregazione del testo filmico e della sua (eventuale) ricombinazione in forma alternativa. Dall'altra, una serie di performance live audiovisive realizzate, all'interno del progetto *Dropbox*, con software più elaborati realizzati *ad hoc*, fruibili online come filmato *streaming*.

Rientrano nella prima categoria (applicazioni software) due delle opere più interessanti di Roberts: *A New Movie* e *Conner Time Ten*, chiari omaggi a Bruce Conner, artista multimediale poliedrico, famoso tanto per i suoi "assemblaggi", realizzati con materiali di scarto, che per i suoi film basati sul montaggio di spezzoni di pellicole differenti, alla ricerca di accostamenti evocativi, a cui Matt Roberts sembra spesso ispirarsi nel suo approccio assemblazionista all'arte dei (nuovi) media.

In effetti la ricerca artistica di Matt Roberts ha molti punti in comune con quella di Conner: le operazioni che il cineasta del Kansas compiva negli anni Cinquanta su spezzoni di pellicola provenienti da fonti disparate sono simili a quelle che Roberts pratica sulla trasposizione numerica del film attraverso la tecnologia software. Ne costituiscono sicuramente uno stato embrionale.

A New Movie è un'applicazione per piattaforma Mac OS X che registra i movimenti del mouse di un utente e li utilizza come dati di base da elaborare per formulare un rimontaggio sempre differente del primo film di Conner, *A Movie* (1958). I tagli di montaggio vengono ricalcolati in *real time*, basandosi sulle coordinate dello schermo su cui il puntatore del mouse si posiziona nel corso delle normali routine di lavoro al computer dell'utente (l'applicazione funziona in *background*, monitorando tutti gli spostamenti del cursore in un determinato periodo di tempo): ogni sessione di lavoro si trasforma e dà vita, dunque, a una realizzazione unica di *A New Movie*, sempre differente e non riproducibile.

Laddove *A Movie* si configurava come esperimento sulle capacità evocative del montaggio, utilizzando materiale filmico di fonti assai diverse tra loro (vecchi cinegiornali, film di Hollywood, documentari, spezzoni di film soft porno), e capace di far riflettere lo spettatore sulle diverse possibilità di espressione dell'energia aggressiva da parte dell'essere umano (dalle evoluzioni spericolate di un acrobata agli orrori delle guerre mondiali), *A New Movie* ri-media l'originale di Conner rendendolo materia duttile nelle mani del programmatore-artista e, in secondo luogo, dell'utente-fruitor, scomponendolo ulteriormente in microunità frammentate a cui soltanto un opportuno processo di traduzione (degli input da dispositivo di puntamento) può riassegnare un senso compiuto. Se *A Movie* ragiona sul potenziale del montaggio come insieme di procedimenti linguistici capaci di creare associazioni di senso tra elementi filmici diversi tra loro, l'opera di Roberts pone l'accento sulle potenzialità linguistiche del codice informatico e instaura un discorso sulla traduzione dei dati in forme differenti (degno di nota a tal proposito anche il software *Caution*, sempre di Matt Roberts, basato sul noto sistema di *data sniffing Carnivore*,⁴ che traduce ogni occorrenza di particolari vocaboli rilevati dal software sulla rete locale dell'università di Stetson in un clip audiovisivo ottenuto da spezzoni di film di Godard).

È però analizzando le performance live di *DropBox* che si possono cogliere gli aspetti più rilevanti dell'opera di Roberts. Il già citato *Alpha Beta Disco* è molto più di un'operazione fatta su un film con strumenti software (di solito sviluppati con *tool* come *max/msp/jitter*, che costituiscono un ambiente di lavoro di grande flessibilità): Roberts esplora le modalità in cui il nuovo testo viene generato in tempo reale dalla performance artistica, comportandosi con il materiale audiovisivo di partenza come un musicista jazz durante un'improvvisazione, alla ricerca di assonanze, suggestioni, evocazioni che sono già presenti nelle inquadrature dell'originale godardiano. A differenza di altri *software artist* che lavorano sulle performance multimediali, come il collettivo *c505*, disintegrando letteralmente la materia prima audiovisiva attraverso l'applicazione di algoritmi e *tranches* di codice per sperimentare sulle potenzialità generative del medium, Matt Roberts sembra trattare il testo filmico su cui opera con delicatezza, rispetto, attenzione.

Lo stesso vale senza dubbio anche per *The Soft Bits*, performance audiovisiva targata *DropBox* basata sulla destrutturazione del film *Tron* (Steven Lisberger, 1982), in cui la manipolazione delle immagini tramite il codice informatico porta ad una esasperazione di quelli che sono gli effetti grafici e di colore del film originale, riducendo i fotogrammi di partenza a sequenze di linee orizzontali di diversi colori e forme geometriche elementari che enfatizzano la morfologia degli oggetti virtuali disseminati all'interno della visionaria pellicola disneyana. *The Soft Bits* sembra omaggiare esplicitamente quell'estetica della tecnologia (entusiastica e positivista al punto da sembrare *naïf*) di cui il film di Lisberger si è fatto (tra i primi in assoluto) portatore, più di vent'anni fa, al cinema.

Il messaggio di Roberts è evidente: così come il cinema ha giocato un ruolo determinante per la nostra esperienza (mediata) del mondo reale, ora è il software a raccogliere tale eredità, modificando radicalmente le modalità con cui comunichiamo, comprendiamo i testi audiovisivi, costruiamo rappresentazioni della realtà sensibile. Manipolando il codice, l'artista ragiona sulle modalità con cui la tecnologia modifica il nostro modo di interpretare e comprendere la diegesi di un testo filmico e i meccanismi narrativi in generale. La programmazione permette di intervenire sulle tradizionali categorie di narrazione lineare e sequenziale, quando non anche di trasformarle del tutto tramite l'interattività (da intendersi come concessione da parte del software-artista nei confronti dell'utenza), e di generare una miriade di versioni multiple di un testo a partire dallo stesso database di partenza. La *software art* di Matt Roberts non è soltanto una questione di traduzioni e conversioni, ma soprattutto un metadiscorso sull'importanza degli strumenti informatici nelle costruzioni cognitive dell'individuo contemporaneo.

Cristiano Poian



Alpha Beta Disco



Alpha Beta Disco

Riferimenti web

www.mattroberts.info: spazio web personale di Matt Roberts

www.drop-box.net: sito del duo DropBox

www.mobileperformancegroup.com: sito del collettivo artistico MPG

www.rhizome.org: museo online dell'arte della rete

www.runme.org: portale di software art

www.wildernesspuppets.net: spazio online di Barbara Lattanzi

www.softcinema.net: sito del progetto SoftCinema di Lev Manovich.

Note

1. Termine coniato da Jay David Bolter e Richard Grusin, che nel loro *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 1999, attualizzano le tesi di Marshall McLuhan riguardo alla tendenza di ogni nuovo medium a contenere i media che li hanno preceduti.

2. <http://www.rhizome.org>

3. <http://www.runme.org>. Si tratta del portale per eccellenza del mondo della software art.

4. Carnivore è il nome di un tool per la sorveglianza di network di dati, ispirato al noto DCS1000, programma impiegato dall'FBI per monitorare le reti informatiche. Cuore del sistema, *CarnivorePE*, un'applicazione software che controlla ogni pacchetto del traffico Internet di una rete locale, passando tali dati a una serie di client. Un client Carnivore è un software che traduce tali pacchetti di codice informatico in forma differente (visiva, musicale, iconica...). Carnivore, ideato e realizzato da RSG (Radical Software Group) è stato premiato con il Golden Nica ad Ars Electronica 2002.