

Uno degli spettacoli più acclamati del festival è stato *Messa di Voce*, poetica interpretazione delle infinite possibilità acustiche della voce umana. I virtuosismi sonori dei vocalisti Jaap Blonk e Joan La Barbara vengono tradotti in immagini dal programma elaborato da Golan Levin e Zachary Lieberman, programma basato sui sistemi di *speech analysis* (misurazione dello stress nella voce, riconoscimento dei fonemi ecc.): lettere e forme (associate ai suoni secondo i principi della psicologia della gestalt) escono letteralmente dalla bocca dei performer, creando una storia surreale che ibrida il linguaggio dei fumetti, della poesia visiva e dell'arte astratta. La versione per installazione, realizzata l'anno scorso nel contesto dell'*artists-in-residence* del Futurelab, è stata riproposta all'Ars Electronica Center. Ma il visitatore che prova a generare forme con la propria voce ottiene risultati molto meno «spettacolari».

I software interattivi applicati a forme più o meno tradizionali di spettacolo cominciano a sviluppare un linguaggio complesso, articolato in «dialetti» che corrispondono ai diversi contesti sociali e culturali. Si va dai programmi che traducono input sonori in immagini (Lia), a quelli che analizzano il movimento dei ballerini sul palco (il *motion tracking* nella versione elaborata da Paolo Coletta, vedi [www.eyesweb.org](http://www.eyesweb.org)), alla semplice manipolazione di immagini in *real time*. Tutti questi sistemi possono interagire con ogni tipo di performance (teatro, danza, musica), con risultati imprevedibili. Lo stesso Ars Electronica nel suo insieme è una straordinaria performance, un evento abilmente orchestrato per coinvolgere il pubblico, attivare emozioni e relazioni. Conferenze, spettacoli, incontri che avvengono in luoghi dai nomi suggestivi (l'Electrolobby, l'Electrokitchen, il Futurelab), come tanti piccoli palcoscenici della cultura digitale su cui si muovono le star (Lev Manovich, Howard Rheingold, John Maeda, Pierre Lévy) e molti attori co-protagonisti.

**indice pagine**   **01** **02** **03** **04** **05** **06** **07** **08** **09** **10** **11** **12** **13** **14** **16** **17**  
**sezioni**   **prima** **mondo** **politica** **società** **economia** **cultura** **visioni** **television**