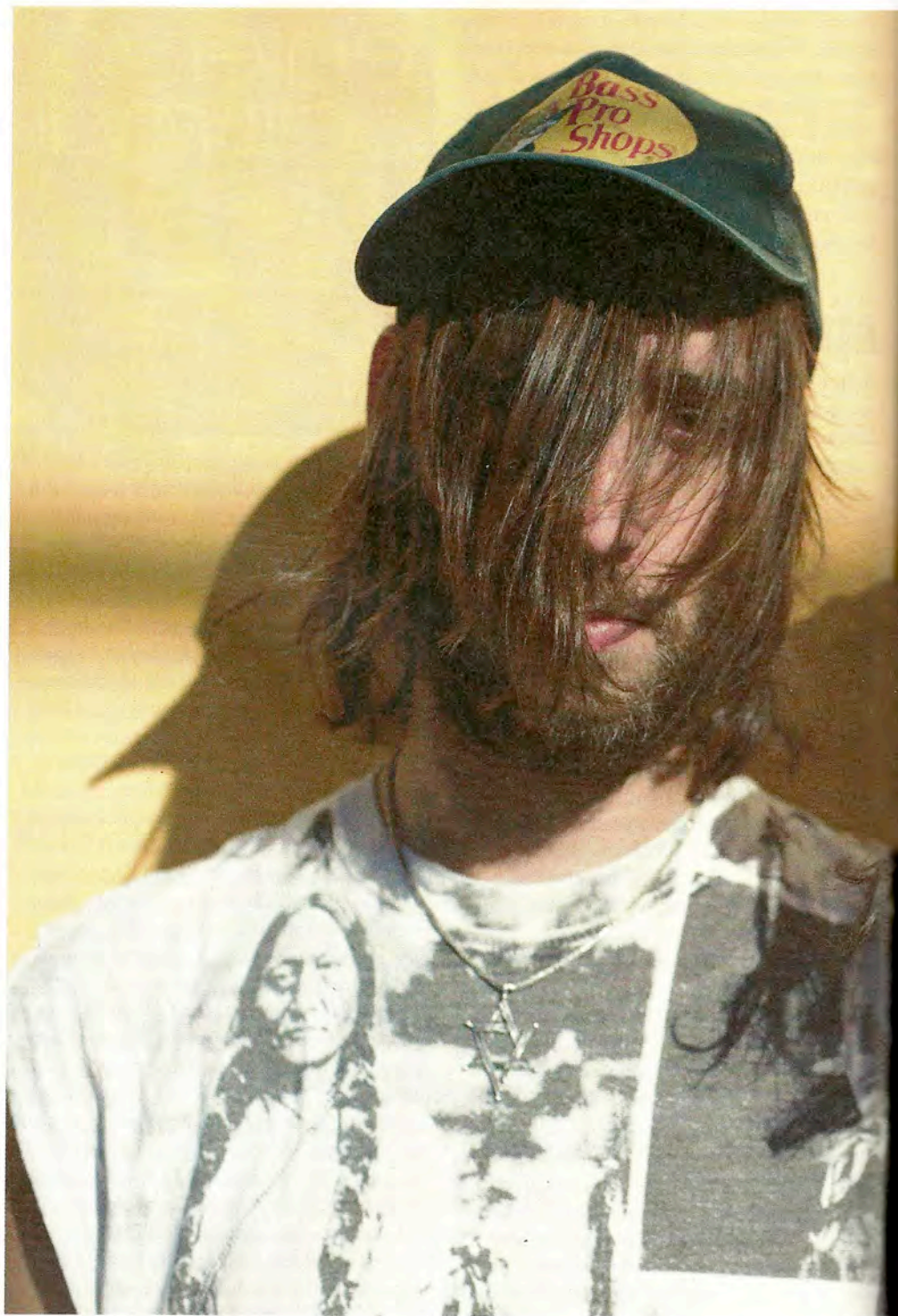


Daniel Lopatin è principalmente conosciuto come Oneohtrix Point Never, un progetto di computer music con svariati riferimenti alla *kosmische musik* di Klaus Schulze e Tangerine Dream. Il suo ultimo disco, *Returnal*, acclamato da pubblico e critica tra i migliori del 2010, è uscito su Editions Mego che ha trovato in lui ed Emeralds due giovani capaci di traghettare una tradizione costruita attorno a figure come Fennesz e Pita verso nuovi orizzonti. Non c'è da stupirsi, però, che il disco precedente di OPN, come quello di Emeralds, sia uscito per la No Fun Productions di Carlos Giffoni, la label di Brooklyn al centro della cultura noise anni Zero, orientata ultimamente sempre più verso sintetizzatori e strumentazioni elettroniche, complice la recente passione dei *noisers* per le soundtrack di John Carpenter, Vangelis e Goblin e il loro desiderio di esplorare gli anni Ottanta più kitsch.

In questa direzione si muove l'ultimo progetto di Lopatin, Games, insieme a Joel Ford, il cui EP, *That We Can Play*, è uscito per la losangelina Hippos in Tanks, già dietro a Hype Williams, White Car e Gatekeeper e il cui primo LP, a nome Ford & Lopatin, "Channel Pressure", è stato appena pubblicato da Mexican Summer [vedi recensioni in questo numero, ndr.]. Il progetto Ford & Lopatin si inserisce a meraviglia tra i più interessanti tentativi di riflessione sulla cultura massmediatica reaganiana, riabilitando sonorità da spot TV e spazzatura pop alla Don Henley, il tutto dilatato in stucchevoli quanto lisergiche suite che ne sanciscono a pieno titolo l'ingresso nelle alte sfere dell'hypnagogic pop di fianco a Toro Y Moi, Washed Out, Ariel Pink e James Ferraro.

Come se non bastasse, ultimamente Lopatin ha ricevuto attenzioni anche per i suoi video collage che firma Sunset Corp, l'alter ego visivo di Games potremmo dire. Quello che lega una così multiforme attività e tanti alias è una nuova forma di *soundscape*, un paesaggio virtuale costruito sì attorno ad assi cartesiani, ma denso di elementi gassosi e soggetto a frequenti interferenze che ne modificano continuamente le sembianze e l'estensione.

Lopatin riscrive le regole della narrazione così come la conoscevamo sino al secolo scorso, alla luce delle potenzialità archivistiche offerte dalla rete, con la sensibilità cibernetica della cultura new age, dal kraurock a The Orb e Future Sound of London flirtando, spesso inconsciamente, con i concetti di modularità, frammentazione, dispersione e ri-scrittura legati al mondo digitale. Il 2011 è il suo anno. In attesa di novità sul fronte OPN e dell'uscita di *Channel Pressure* di Ford & Lopatin, lo abbiamo intervistato in quel di Bushwick, a Brooklyn, in un freddo pomeriggio di Febbraio, cercando di capire chi si nasconde dietro alcuni degli esperimenti audiovisivi più interessanti degli anni Dieci di questo nuovo millennio.



HYPNAGOGIC

Intervista con **DANIEL LOPATIN** a.k.a. Oneohtrix Point Never a.k.a. Games a.k.a. **FORD & LOPATIN** a.k.a. Sunset Corp, uno dei più visionari interpreti dell'hypnagogic pop. Il nuovo decennio ha qualcosa di familiare ed è ancora in technicolor.

di Francesco Spampinato



Ford & Lopatin

Bushwick, Brooklyn, Febbraio 2011

Tu e Joel avete dovuto recentemente cambiare il nome del vostro progetto Games in Ford & Lopatin per questioni legali. Chi avreste “danneggiato” chiamandovi Games e perché avete optato per i vostri veri nomi?

E' stato per prevenire possibili problemi legali. Ci hanno consigliato di farlo quelli dell'etichetta Mexican Summer che ci stanno aiutando con le questioni di marketing. Abbiamo deciso di usare i nostri nomi perché non siamo riusciti a trovare un nome migliore di Games.

Avete due ruoli distinti tu e Joel? Tu hai un background da computer musician, noto soprattutto come Oneohtrix Point Never, e lui invece suona soft rock con i Tigercity. Qual è il vostro punto di incontro?

Ci conosciamo da quando avevamo dodici anni e per questo abbiamo molto in comune. Siamo cresciuti insieme e abbiamo conosciuto la musica insieme.

Siete entrambi nati nei primi anni Ottanta e cresciuti a Mayland, Massachusetts. Quando avete incominciato a suonare insieme e cosa? Beh, Joel aveva una band grunge alle medie che si chiamava The Grainers di cui ho cercato di far parte ma non ero tagliato perché all'epoca avevo uno stile non proprio ortodosso di suonare il basso. Qualche anno dopo la band grunge divenne una Jam band e mi hanno chiamato come tastierista. Abbiamo anche cercato di fare hip hop strumentale al liceo, ma eravamo piuttosto confusi e non avevamo idea di come funzionassero midi o campionatori. Poi attorno al 1999 ho scoperto il Roland MS-1 che ci ha aiutato molto.

Da dove vengono i suoni di Games? Non mi sembra un progetto costruito attorno a tanti samples né che cerchiate di “replicare” suoni dell'epoca quanto piuttosto di dar vita a un limbo sonoro sospeso tra memoria del passato e futuro.

Ci piace molto mixare tecniche di cut-up alla musica dal vivo e aggiungere un sacco di strani suoni come texture. Molto di ciò che ci piace lo abbiamo preso dalla musica elettronica che ascoltavamo quando andavamo al college come Matthew Herbert, Matmos, Max Tundra, Prefuse 73 e cose del genere. Prendiamo in prestito molte delle tecniche di questi musicisti e le portiamo verso generi di synthesizer music che adoriamo come la techno, l'italo-funk e il computer funk.

Games nasce come forma di riflessione sulla cultura pop degli anni Ottanta più che un tentativo di riabilitazione di certo synthpop commerciale. In che modo la nostra memoria modifica i ricordi e perché risulta interessante oggi per te utilizzare suoni e immagini che una volta erano legati alla pubblicità, alla TV e alla cultura pop più superficiale?

Sono sempre stato molto interessato al kitsch e

ROBOCOP

alle schifezze camp. Il mio regista preferito quando ero ragazzino era Quentin Tarantino e forse lo è ancora dopo aver visto *Bastardi Senza Gloria*. Sono sicuramente stato ispirato dal suo interesse a prendere oscuri riferimenti camp e mescolarli con tecniche ed estetiche contemporanee. Non mi interessa la nostalgia come strumento per riportare in vita il passato o dimostrare quanto fosse migliore o diverso. Mi piace semplicemente prendere reperti storici come punto di partenza, per poi espanderli. La musica di Games è evocativa e visionaria. Richiama autostrade californiane al tramonto e piscine in mezzo al deserto, moto d'acqua e orologi d'oro, sorridenti teenager cotonati e maglioni color pastello sulle spalle. Alcune di queste immagini compaiono nei video che accompagnano le tracce ma è facile avere delle visioni spontanee durante l'ascolto senza necessariamente vedere i video.

Grazie! Sì, in effetti siamo persone molto visive. Metafore come quelle che hai menzionato non possono che servirmi da incentivo a darci sempre più dentro con la musica.

Parlami un po' di Sunset Corp, lo pseudonimo con cui produci video collage di materiale televisivo e pubblicitario d'archivio, molti dei quali sono raccolti nel DVD-r *Memory Vague*. In Italia se ne sono visti alcuni recentemente all'interno di *POST-TV. Lo-Fi for the Eyes*, rassegna curata da Valerio Mattioli all'Auditorium Parco della Musica a Roma. Lavori molto su queste immagini o il loro fascino risiede semplicemente nel riproporle oggi?

Non ne sono sicuro perché quando ho incominciato a lavorare a questi video per me era una sorta di attività catartica e a riguardarli adesso credo che solo alcuni di loro abbiano un valore artistico. Nessuno dei frammenti che uso in *Memory Vague* è davvero buono. Ce ne sono altri interessanti, ma onestamente penso che la maggior parte di essi siano come i cereali per la colazione. Pensati per essere mangiati e poi dimenticati.

Quasi tutte le immagini che utilizzi le trovi su Youtube. Hai un qualche interesse nel concetto di archivio? Penso alle immagini, ma anche l'utilizzo che fai dei suoni in fondo richiama un certo criterio da library music.

Ho studiato per diventare un archivista e, infatti, avverto ancora un forte desiderio di preservare e rendere rintracciabile il passato.

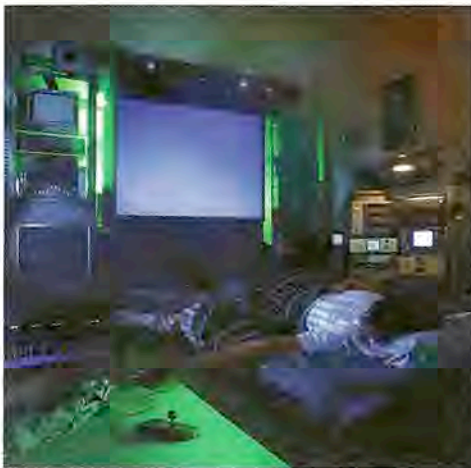
Esiste una generazione emergente di artisti visivi che fa riferimento allo stesso bagaglio iconografico a base di spot per cosmetici e video promozionali per villaggi turistici, estratti da telefilm pomeridiani e animazione vettoriale vintage, il tutto montato su griglie iridescenti alla *Tron*, superfici cromate e giustapposto a divinità greche e palme in technicolor. Penso ad AIDS-3D, Travess Smalley o Christian "Megazord" Oldham, il genietto appena diciottenne che ha realizzato l'artwork per l'EP di Games, *That We*

Can Play (Hippus in Tanks, 2010). Come Sunset Corp ti senti parte di questa scena?

Sì certo. Mi piacerebbe solo poterne incontrare e conoscere di più di questi artisti. Un sacco di questa gente lavora su internet, siamo tutti collegati ma non condividiamo esattamente una vera comunità tutti insieme purtroppo.

Anche sul versante musicale molti di questi riferimenti sono gli stessi. Ormai termini come hypnagogic pop, glo-fi e hypnopop sono entrati a far parte del linguaggio comune. Come ti senti nei riguardi di queste etichette e quanto condividi con Toro Y Moi, Ariel Pink, Washed Out o Nite Jewel, tanto per citarne alcuni?

Non conosco personalmente nessuno di loro tranne Ramona (i.e. Nite Jewel). Ho ascoltato *Causers of This* di Toro Y Moi la scorsa settimana e l'ho trovato davvero bello in alcune



parti. Le etichette sono importanti in quanto aiutano le persone a relazionarsi con la musica, ma allo stesso tempo possono essere davvero dannose perché tendono a mettere da parte la personalità delle band e si limitano a chiamare ogni cosa con un solo nome. E' pericoloso, però credo che sia anche utile per introdurre a certi tipi di musica. Gli ascoltatori più attenti giungano da soli alle proprie conclusioni.

David Keenan ha coniato il termine hypnagogic pop su *The Wire* nel 2009. Per molti è il meno riuscito tentativo di etichettare un genere di tutti i tempi, io invece lo trovo geniale. Quello ipnagogico è uno stato di dormiveglia durante il quale possono avvenire strani fenomeni come allucinazioni, esperienze extracorporee e sensazioni di paralisi ed è lo stesso stato in cui sembra precipitare l'ascoltatore di questa musica.

David è assolutamente grandioso e le sue idee sono così ambiziose. Mi sono relazionato molto a questi suoi concetti nei miei video e in alcuni dei miei pezzi, soprattutto nelle tracce *ecco jam*. L'idea di confusione e offuscamento mi ha sempre affascinato.

Essendo nato nei primi anni Ottanta non devi avere avuto un'esperienza diretta con la cultura musicale a cui fai riferimento. Penso in particolare all'influenza di certo soft rock, ai Fleetwood Mac che citi spesso e a *Lady in Red* di Chris de

Burgh (1986). Molti, alla ricerca delle origini dell'hypnagogic pop, citano addirittura *On the Beach* (1986) di Chris Rea e *The Boys of Summer* (1984) di Don Henley degli Eagles. Ti interessano più i suoni o il mood di certe atmosfere? Sono interessato alla tecnologia e alle tendenze del pop e a come certi suoni banali evocano sentimenti forti. Ma anche, all'opposto, a quanto certi suoni "forti" evocano sentimenti banali. Il tuo stile è ipnotico e lisergico, sia quando suoni che nei tuoi video. Quali sono le tue maggiori influenze musicali in termini di "atmosfera sognante"?

Loveless dei My Bloody Valentine e *Halve Maen* dei Double Leopards sono probabilmente le più grandi influenze su Oneohtrix Point Never. Nel video *End of Life Entertainment Scenario #1* usi il loop di una schermata dal videogame *Manhunter* del 1980 su un loop audio di Roger Troutman che si fa sempre più ristretto. Quanto i videogame influenzano la tua pratica?

Mi piacciono i videogame nella misura in cui sono capaci di creare un ambiente. Non mi interessano per niente i giochi di per se, ma gli stati d'animo che riescono ad evocare. In genere sono davvero molto per gli stati d'animo.

La cultura noise fa da tramite tra la nuova computer music e la minimal synth wave. Una delle prime apparizioni di Xeno & Oaklander è avvenuta sul palco del No Fun Festival e sono sicuro che molte cose della tua libreria itunes le possiamo anche ascoltare ad un party della Wierd Records. Molti musicisti minimal synth di oggi come Martial Canterel hanno un approccio davvero radicale agli strumenti che utilizzano. Nel suo caso solo sintetizzatori analogici. Che ne pensi?

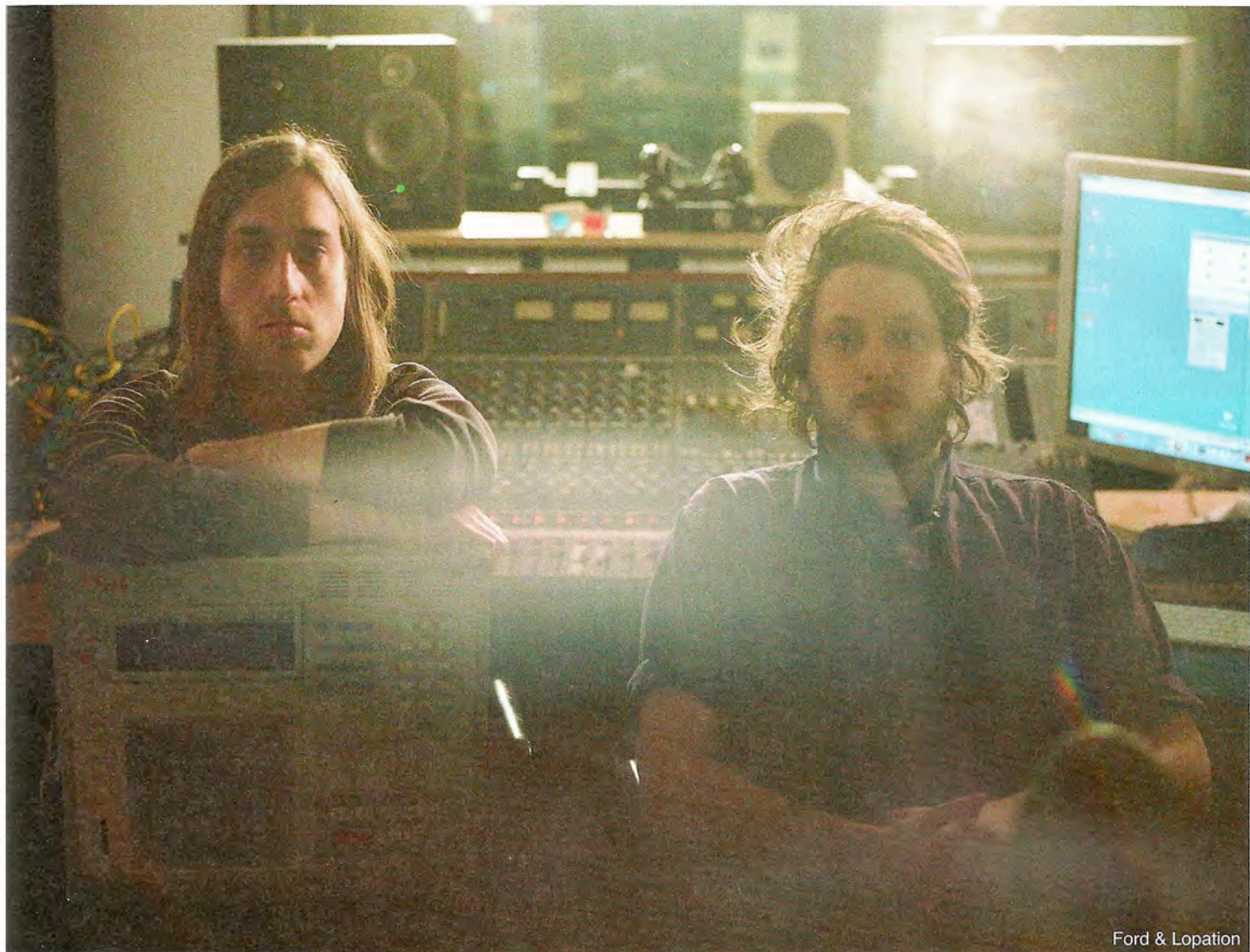
Non riesco a relazionarmi con i puristi del sintetizzatore analogico. Martin Schmidt dei Matmos una volta ha detto una cosa fantastica su questo argomento: "è più facile uscire e comprare un sintetizzatore analogico che analizzare quello che stai facendo".

Cosa mi dici della qualità di registrazione invece? Caratteristica portante dell'hypnagogic pop è il suono lo-fi, come fosse trasmesso da una vecchia radio su frequenza AM. Sei alla ricerca di una sporcizia artificiale come fanno tanti di questi tempi? Te lo chiedo perché in *Returnal* c'è una pulizia del suono che sembra in controtendenza con i tuoi lavori precedenti.

Sono assolutamente per la pulizia. Le mie cose vecchie suonavano di merda perché non ero in grado di registrarle bene. Ultimamente mi sembra di essere migliorato però.

Nate Boyce e Weirdcore hanno realizzato video per OPN mentre tu, come Sunset Corp hai realizzato un video per i White Car. Fai qualche differenza tra il lavorare con la musica e con i video o sono entrambe due facce della stessa personalità?

Più o meno è la stessa cosa tranne che per il fatto che come video editor non ho alcuna for-



Ford & Lopation

mazione. Sono bravo a mescolare clip "allegorici" da video che richiamano un certo stato d'animo o un messaggio, ma non sono in realtà un bravo video artista.

Molte delle tue attività avvengono in collaborazione con altri artisti e musicisti. Quanto è importante l'aspetto comunitario in quello che fai e in che modo incide sul risultato finale?

Fa una grande differenza per me, perché se fai le cose troppo da solo fai affidamento solo sul tuo gusto e il lavoro rischia di diventare noioso. Unire le forze e vedere in che modo si sovrappongono e si fondono gli stili delle persone coinvolte nel lavoro è super gratificante.

Vivi a Bushwick, Brooklyn, uno dei quartieri con la più alta concentrazione di giovani artisti al mondo. In quale altro posto ti piacerebbe vivere? Hai mai pensato di trasferirti su un'isola tropicale come quelle che richiamano tante tracce di Games?

No no, non sono un tipo da isola, credo che tu mi stia confondendo con The Skaters o Duck-tails (ride). Ho il New England nel cuore, la mia casa è il Massachusetts. Ma devo dire che amo anche il Belgio. Sarei felice di trascorrere

un pò di tempo lì. E il Giappone anche è un altro mio sogno.

Oltre che con la musica e il video lavori con altri media? Non mi stupirei se mi dicessi che dipingi, che realizzi fanzine o che lavori con operazioni di gif art.

Sono un pittore terribile e anche con il graphic design non me la cavo proprio purtroppo. Mi piacerebbe però.

Il tuo disco retrospettivo *Riffs* (No Fun Productions, 2009) racchiude il meglio delle tue produzioni precedenti come OPN, è uscito su larga scala ma è andato in breve sold out. Questo la dice lunga sul seguito di fan che ti sei costruito negli anni. Oggi sei invitato a suonare ovunque nel mondo, appari costantemente su riviste e blog di settore e sei corteggiato anche dal mondo dell'arte. In che modo la tua musica risente di questo attuale elevato livello di visibilità?

Cerco di rimanere concentrato e di fare musica interessante che soddisfi le mie curiosità. Mi fermerò quando mi renderò conto che quello che faccio non interessa più a nessuno o quando farò un disco che non suona più come nella mia

testa. Ma non sono ancora arrivato a quel punto, così continuo a provarci. Certi giorni mi sento molto vanitoso e mi preoccupo di quello che pensa la gente e mi metto a cercare il mio nome su internet. Altre volte me ne sbatto altamente e faccio le mie cose.

Parlami dei progetti per il futuro. In questi giorni esce il primo LP di Games (ooops! Volevo dire Ford & Lopatin) per la label che hai fondato con Joel, Software insieme alla newyorkese Mexican Summer. Come suonerà il disco e quali altre uscite prevedete per Software?

Hah. Sì, si tratta della colonna sonora immaginaria di un film su un adolescente che riceve messaggi subliminali dalla sua televisione che gli dice di rapinare un negozio di strumenti musicali. Abbiamo anche intenzione di lavorare con Demdike Stare, Autre Ne Veut, Megafortress, Harmonizer e altri.

E OPN? E Sunset Corp? E tutti gli altri tuoi alias? Troveranno mai un'identità comune tutti questi tuoi progetti? Sarebbe la band ideale degli anni Dieci in fondo.

Non lo so. Sono troppo disorganizzato. Ma farò del mio meglio.