



Creativo come un chip

Sinfonie dai cellulari. Performance di tracciamento oculare. Music box psichedelici. Così l'informatica diventa espressione di fantasia

colloquio con Golan Levin di Pier Andrea Canei

A vederlo sembra un "nerd" della serie tv "Friends", o forse un Woody Allen più giovane. Ma quando sale in cattedra, per un'ora e mezza dà spettacolo. Le sue conferenze fanno spalancare la bocca a cultori e buongustai delle arti multimediali. Perché lui, tra l'altro, è: l'autore della prima sinfonia eseguita con i cellulari di chi sta in sala; il custode di un museo Web interattivo su migliaia di storie d'amore finite male tra teenager; il creatore di software che consentono di trasformare suoni, sillabe, parole in om-

bre, bolle, stelle, draghi su schermi giganti, o di trasformare un tavolo, su cui vengono apparecchiati oggetti di ogni tipo, in uno spartito musicale. Ombre cinesi multimediali e psichedeliche che affascinano e divertono, ma che rappresentano anche applicazioni altamente tecnologiche. Perché se per gli appassionati di Ars Electronica, il grande festival multimediale che si tiene ogni anno nella cittadina austriaca di Linz, lui è una vera star della sinestesia multimediale, per gli studenti della Carnegie Mellon University di Pittsburgh è il professore lucidamente matto che, dopo essersi formato al Medialab del Mit, oggi occu-

pa la cattedra di Arti Elettroniche. Ogni sua lezione è una performance, come ogni sua performance contiene insegnamenti. Che vengono anche dal pubblico, sempre coinvolto. "La reazione è il messaggio" è il motto che informa tutto il lavoro di Golan Levin, 34 anni, ingegnere elettronico di formazione e newyorchese di nascita. "L'espresso" lo ha incontrato durante una sua recente trasferta milanese, dove su invito di Netforum, ha tenuto una delle lezioni-performance del ciclo Meet the Media Guru alla Mediateca di Santa Teresa. Mister Levin, lei non ha un buon biglietto da visita. Il suo sito, www.flong.com, non è aggiorna-





Qui a fianco e nell'altra pagina: due performance di arte elettronica. In basso: Golan Levin

ne di tutte le particelle di suono che compongono i significati del conversare umano. Il vocalist olandese Jaap Blonk, un virtuoso del genere, vocalizza; e io didascalizzo graficamente, con sottotitoli animati che sono parte integrante dello show».

Ma lei si limita a dare spettacolo o sta facendo anche qualcosa di nuovo?

«Gli spettacoli che porto in giro per il mondo sono basati su ricerche precedenti. Viceversa, le sperimentazioni e gli studi che conduco in università non sono ancora pronti a essere formulati come spettacolo. Ora sto preparando una serie di performance interattive in cui è centrale il ruolo dello sguardo: che succederebbe se le opere d'arte nei musei potessero ricambiare il nostro sguardo?»

Nessuno ascolta più fesserie di un quadro da museo, scrivevano i fratelli Goncourt...

«Qui veramente si tratta di un linguaggio non verbale, una sorta di valanga di effetti grafici e visuali. Uno spettacolo scatenato dallo sguardo

dello spettatore. Basato su sensori e tecnologie anche molto sofisticate di rilevamento dei movimenti oculari».

Le tecnologie sofisticate, però, non le crea lei.

«No, io trovo solo applicazioni diverse. Tecnologie come questa vengono dalla ricerca ingegneristica, che però le sviluppa essenzialmente per l'ambito militare. Ma lavorare per conto dei militari è ripetitivo e noioso perfino per gli ingegneri. Poi arrivo io, inizio a fare domande, e gli ingegneri collaborano volentieri con me: sa, le domande di un artista sono un po' diverse da quelle di un militare».

Ma con tutto questo amore per lo spettacolo, perché non si dedica a videogames ed effet-

to dal 2004. Che ha combinato nel frattempo?

«Sono sempre troppo indaffarato con il mondo fisico per occuparmi del sito. L'unica parte che aggiornò è il mio curriculum. Negli ultimi due anni sono stato molto impegnato a girare il mondo con le mie performance basate su *Scrapple* o sulla *Ursonata* di Kurt Schwitters».

Basate su che, scusi?

«*Scrapple* è una mia invenzione. Un tavolo lungo un paio di metri e collegato a un sistema di lettura ottica, come uno scan-

ner, collegato a sua volta a un generatore di suoni. Tutto quel che si trova sul tavolo dà vita a un suono: ad esempio gli oggetti ricurvi danno vita a scale ascendenti o discendenti. Gli oggetti geometrici semplici creano una nota semplice. E la scansione ottica di tutto quel che si trova sul tavolo dà vita a un loop sonoro, che posso manipolare di continuo, e che viene visualizzato anche graficamente in modo spettacolare».

E poi?

«Lo spettacolo *Ursonography*, basato sulla *Ursonata* del compositore Schwitters, capolavoro di "musique concrète" del XXI secolo: in pratica, è una decostruzio-

Negli show si collega il computer a oggetti in movimento, dando vita a sperimentazioni sonore



Net Art da vedere sul pc

The Dumpster

Chi l'ha inventato: Golan Levin
Che cos'è: un database interattivo di vicende sentimentali adolescenziali finite male. Con estratti presi da migliaia di vere pagine di blogger americani, ordinate in maniera dinamica su un'interfaccia che visualizza le "parabole" (innamoramento, amore, distacco, separazione) di ogni storia, allineandone i rispettivi passaggi.

Dove si trova: artport.whitney.org/commissions/thedumpster/

The Art of Sleep

Chi l'ha inventato: Il collettivo Hae Chang Heavy Industries
Che cos'è: questo collettivo coreano si diletta di arte multimediale via Web: si tratta di saggi multimediali, basati su giochi tipografici in bianco e nero, raffinate musiche acid-jazz e riflessioni filosofiche. Questa meditazione sull'arte contemporanea è stata commissionata il mese scorso dal braccio multimediale della Tate modern di Londra.

Dove si trova: Tate.org.
 Da vedere anche il sito del collettivo: www.yhchang.com

United we stand

Chi l'ha inventato: Eva e Franco Mattes, un duo di artisti multimediali d'azione italiani, comunemente detti "gli Zerouno".
Che cos'è: "United We Stand."

Europe has a mission" è il titolo di un film d'azione a sfondo europeo, con lo stesso tipo di patriottismo che impregna quelli americani. Protagonisti Penelope Cruz e Ewan McGregor. Unico neo: il film è completamente fasullo. L'azione multimediale consiste nel lanciare, in varie città del mondo, una campagna d'affissioni clandestine e marketing virale per questo film inesistente, e vedere - via Internet - l'effetto che fa.

Dove si trova: il sito ufficiale del film: www.unitedwestandmovie.com. Vedere anche www.unitedwestandmovie.com/ per i retroscena. Il sito dei due autori invece è: www.0100101110101101.org

The Battle of Algiers

Chi l'ha inventato: il newyorchese Marc Lafia e il taiwanese Fang-Yu Lin, artisti multimediali.

Che cos'è: decostruzione di scene dal film di Gillo Pontecorvo "La battaglia di Algeri", smontate e ricombinate in base ad algoritmi di calcolo che s'ispirano al tema dell'organizzazione "a cellule" dei movimenti di resistenza proprie del film. Commissionato, come "The Dumpster", per un gemellaggio tra i siti di Net Art del Whitney e dal Tate.

Dove si trova: www.tate.org.uk/netart/battleofalgiers/



Road Movie

Chi l'ha inventato: MobLab, un collettivo di artisti tedeschi e giapponesi.

Che cos'è: la Net Art incontra la tradizionale disciplina nipponica dell'origami. Un bus del collettivo artistico viaggia per il Giappone a bordo di un autobus, scattando foto del panorama. Dal sito si può poi scaricare file pdf, che, piegati a dovere, diventano modellini del bus su cui sono riflessi i paesaggi che man mano attraversa. Vincitore del premio Ars Electronica 2006, categoria "Net Vision".

Dove si trova: Al sito <http://exonemo.com/RM/index.html>

"Hidden Words", opera digitale interattiva di Golan Levin

ning per clienti misteriosi, dalla General Motors alla Cia, gente interessata a curiosare tra miliardi di mail e blog. E insomma, questo amico mio viene da me con un hard drive e mi dice: t'interessa? Qui ci sono tutti i blog. E io, come, tutti i blog? E lui: sì, tutti i blog in formato solo testo, occupano 300 Giga di spazio. Li hanno analizzati la General Motors e la Cia e, pensa un po', non sono interessanti per nessuno dei

ti speciali? Non sarebbe più redditizio?

«Grazie per l'interessamento, ma alla fine del mese ci arrivo lo stesso: le mie opere vengono anche commissionate da musei e grandi aziende. E mi piace restare defilato rispetto all'industria miliardaria dell'entertainment di massa, dove c'è molta meno innovazione. Per i videogames, per esempio, l'età dell'oro, almeno creativamente, sono stati gli anni Ottanta: adesso sono quasi tutte reiterazioni di cose già fatte. I pochi innovatori del settore, però, sono gente che ammiro moltissimo: come Will Wright, genio del videogame prima con "The Sims" e ora con "Spore"».

Lei si sente insomma più vocato all'arte. E i suoi studenti?

«Insegno loro a coniugare un approccio creativo alla confidenza con le risorse informatiche. Cerco di trasformarli in veri letterati del software, in grado di leggere un programma, ma anche di scriverlo. In base alle loro idee e ai requisiti del mercato del lavoro. Poi molti finiscono per lavorare alla Pixar o in qualche studio di effetti digitali per il cinema o per i giochi. Io continuo a preferire l'esperienza diretta, la comunicazione e l'interazione che si ottengo-

no scambiandosi sguardi, e condividendo lo stesso spazio».

Ecco perché non aggiorna il sito: Internet le fa praticamente schifo.

«Ma no, non è così... Però che si tratti di una pagina di MySpace o di un blog, di un album fotografico su Flickr o di un clip su YouTube, oggi tende a prevalere la modalità di comunicazione a una via, senza vero scambio. Questo lo trovo francamente poco interessante».

Eppure uno dei suoi lavori più interessanti si trova proprio su Internet: "The Dumpster", una sorta di contenitore interattivo degli amori adolescenziali estinti... Come è nato questo progetto?

«Beh, in realtà non sono molto soddisfatto del risultato finale, per questioni di usabilità. Comunque l'idea mi è venuta parlando con Kamal Nigam, un mio amico che adesso lavora a Google: ai tempi era titolare di IntelliSeek, un'agenzia di data mi-

due. Perché i blogger sono adolescenti che non possiedono macchine e non hanno gran potere di acquisto, essenzialmente interessati al sesso. Da qui l'idea di entrare nelle loro storie. Perché ci fosse un vero arco narrativo, era interessante cercare quelle finite male: ci siamo concentrati dunque su termini di ricerca come "mollato" o "mandato a cacare", scusi il linguaggio, e abbiamo subito ottenuto 300 mila diverse voci. Una sterminata serie di vite parallele con i loro pattern comportamentali, le loro analogie linguistiche, la loro storia collettiva. Questo è quel che abbiamo tentato di visualizzare, in modo il più possibile interattivo e modellabile dal visitatore, nella galleria virtuale di net-art del Whitney». **Voyeurismo su vasta scala, a ben pensarci. E che cosa ha imparato sui giovani americani?**

«Niente o quasi. I giovani americani non hanno segreti per me: ci lavoro insieme tutti i giorni». ■

Migliaia di blog di teenager con le loro storie d'amore. Per un grande progetto neonarrativo