

L'artista americano Golan Levin, 35 anni.



## VEDERE L'INVISIBILE

**Golan Levin trasforma i gesti** in suono e la voce in seducenti immagini astratte.

Grazie al computer, con cui crea installazioni e performance che a **Chiara Somajni** paiono specchi magici di noi stessi. **Foto di Cesare Cicardini**

**P**ER IL MOMENTO non ha un nome, viene chiamato semplicemente "prototipo di robot". È un bulbo oculare meccanico che pare uscito da un fumetto. Per Zenon (un bambino di sette mesi), che ci è cresciuto insieme, è una presenza normale. Un po' meno per noi, che su Flickr.com possiamo osservare entrambe le neonate creature di Golan Levin: il primo figlio, che gli ha scombuscolato la vita, e il primo automa, con il quale la sua ricerca ha per l'ennesima volta imboccato una strada nuova.

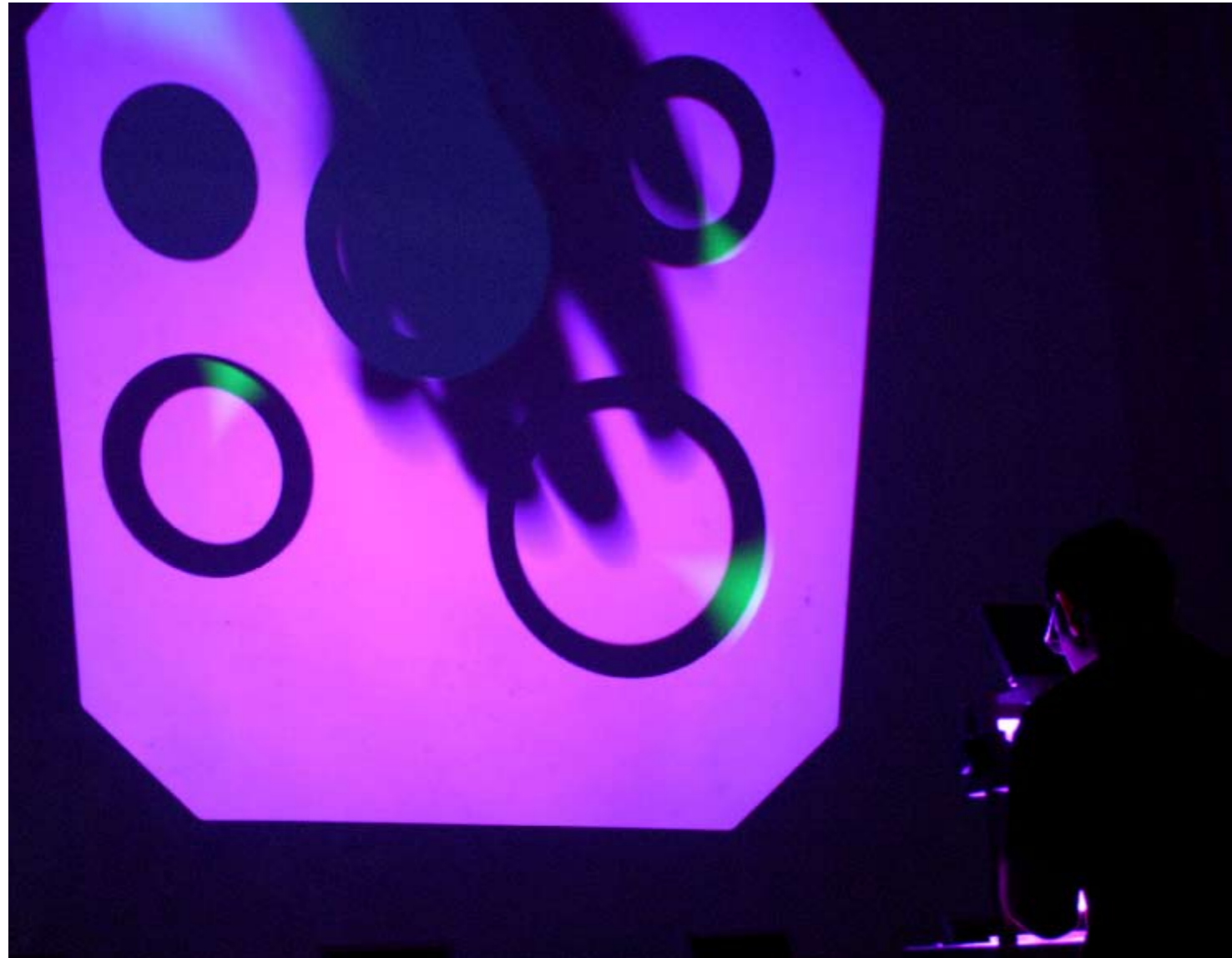
«Sono un artista americano, ho 35 anni, lavoro per lo più con i computer, attual-

mente insegno alla Carnegie-Mellon di Pittsburgh, dove vivo. Mi occupo di comunicazione astratta». A chiedergli di dare una definizione di sé è questa la risposta che si riceve, sintetica, pragmatica e tremendamente riduttiva. Per accorgersene basta ripercorrerne anche solo a grandi passi la storia creativa: Golan Levin è infatti una delle figure più ricche, versatili, originali nel panorama della cosiddetta new media art, l'arte prodotta con le tecnologie digitali.

Alcuni dei suoi progetti sono stati studiati per Internet, dove sono tutt'oggi accessibili: come *The Secret Lives of*

*Numbers*, sorta di ritratto della cultura rappresentata in rete attraverso i numeri, o *Dumpster*, visualizzazione dinamica della vita sentimentale degli adolescenti americani. Più numerose e impegnative le opere performative: dal concerto per telefoni cellulari *Dialtones*. A *Telesymphony* all'opera *Messa di Voce* (in cui le figure e le voci dei due performer Jaap Blonk e Joan La Barbara generano in tempo reale uno spettacolo visivo), da *Ursonography* (rivisitazione audiovisiva della *Ursonate*, capolavoro di Kurt Schwitters) fino a opere come *Scribble*, *The Manual Input Sessions*, *Scrapple*. Queste ultime sono

Golan Levin alla Mediateca di Milano, dove è stato invitato a tenere una conferenza-dimostrazione sulla propria ricerca.



sistemi che possono essere fruiti individualmente ma che sono sostanzialmente pensati per spettacoli audiovisivi, dove i performer, interagendo con un mouse, con degli oggetti, o semplicemente giocando con le mani, producono musica e immagini in tempo reale. Levin chiama queste performance di figure astratte e suoni organizzati generati dal vivo *life cinema*. Opere nelle quali, a differenza della maggior parte di quelle create da altri autori con strumenti analoghi, l'esperienza sia del performer sia dello spettatore è straordinariamente gratificante.

Le installazioni interattive hanno infatti un vizio: soffrono nel 99 per cento dei casi del cosiddetto "effetto Tamagotchi": visto-giocato-capito-dimenticato. Quelle di

Levin intrappolano lo spettatore-attore in un gioco ben diverso: lo calano in quello stato mentale che lo psicologo cognitivo Mihaly Csikszentmihalyi (un maestro, per Levin) chiama "flusso creativo", momenti di concentrazione assoluta e totale assorbimento in ciò che si sta facendo. «È una condizione magica, in cui non si è né frustrati né annoiati, ma in dialogo con se stessi. Un po' come nel rapporto tra il bambino e la madre», spiega Levin. Così accade appunto nell'interagire con le sue opere: si innesca un processo virtuoso, in cui l'installazione risponde alla nostra azione, in maniera ricca, evolutiva.

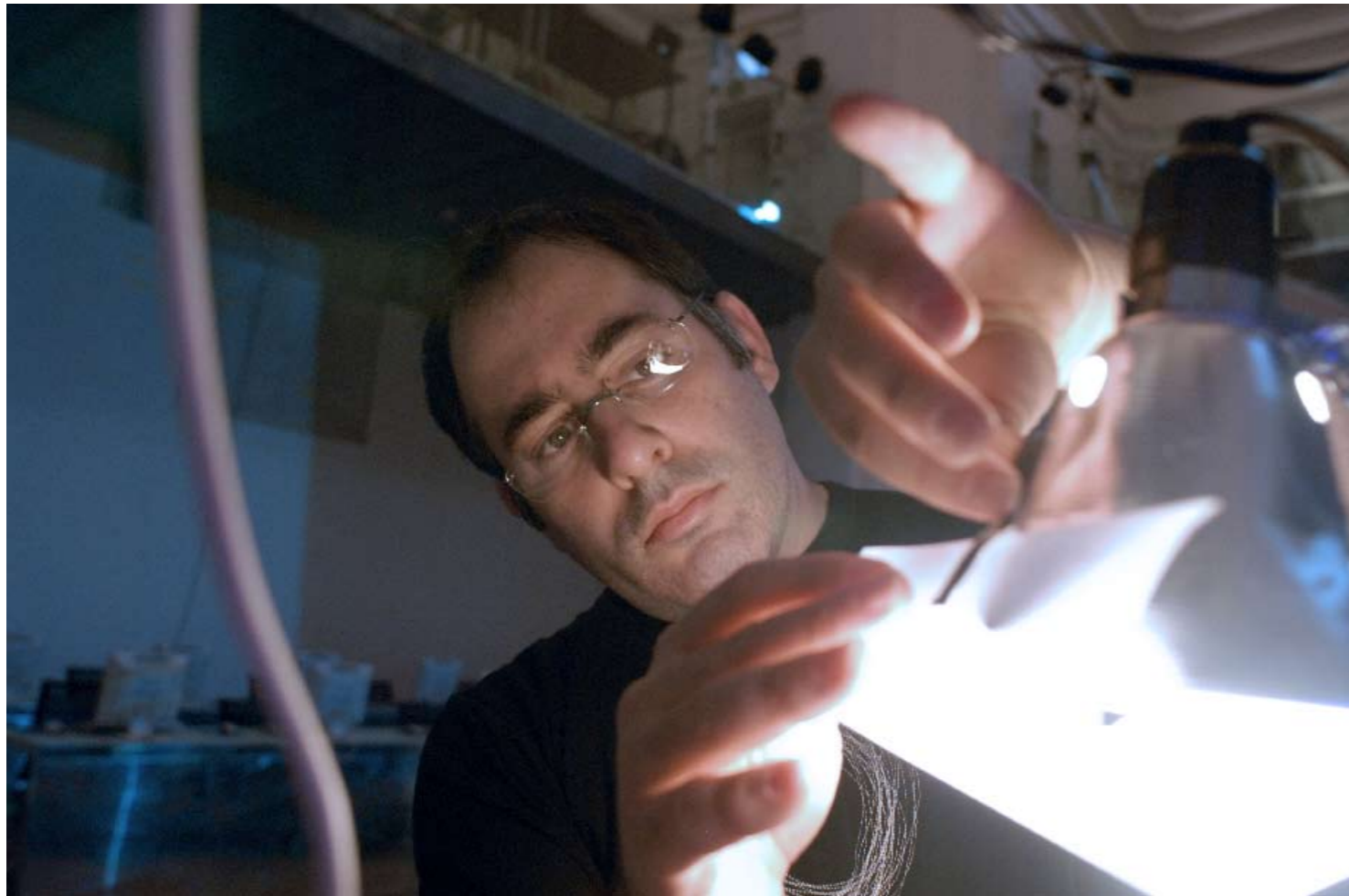
Non meno sofisticato e attento alla dimensione psicologica è il *life cinema* di Levin, non solo per i performer, ma anche

per chi assiste in platea, da spettatore. Il materiale di cui si serve è fatto di niente, almeno all'apparenza (la tecnologia non è mai ostentata): colori, triangoli, bolle, luce, suoni... Eppure, anche con così poco - come in Italia ha potuto verificare chi abbia assistito al suo spettacolo a "RomaEuropa" lo scorso anno, o alla dimostrazione alla Mediateca di Milano, per la serie "Meet the media guru" - riesce a conquistare la nostra attenzione e le nostre emozioni. E a farci ridere! «Generando aspettative, per poi violarle o confermarle, a sorpresa», spiega, osservando quanto poco sia esplorata la via dell'ironia nella new media art. E in polemica con quelle «laptop performance», dove non si capisce che cosa accada, quale sia la relazione tra ciò che percepiamo con i

Non solo computer: Levin si avvale anche di scanner e lavagne luminose.



**Oggi lavora** a un prototipo di occhio-robot al quale vuole insegnare a reagire al contatto visivo con una persona



sensi e ciò che il musicista fa sul suo palcoscenico sul suo computer. Levin al contrario è sempre attento a rendere comprensibili le dinamiche dei suoi spettacoli audiovisivi. Il rapporto tra gesto e suono/immagine è immediatamente riconoscibile: vediamo ad esempio una mano che definisce una forma che corrisponde a un suono; la forma si

muove e parallelamente il suono fa altrettanto. E non disdegna tecnologie che alcuni potrebbero considerare obsolete, come le lavagne luminose o lo scanner, sebbene reinventate e attualizzate.

In *The Hidden Worlds of Noise and Voice* (commissionata dall'Ars Electronica Festival di Linz, e oggi parte della colle-

zione dell'Ars Electronica Center), ci si siede a un tavolo e, indossato un paio di occhiali speciali e un microfono, si è invitati a chiacchierare; se non i suoni che noi emettiamo prendono forma tridimensionale, vengono visualizzati come bolle colorate che si muovono nello spazio proprio nella direzione in cui li abbia-

L'artista si prepara a dare una dimostrazione di *Scrapple* e *The Manual Input Sessions*.



mo pronunciati. Nonostante il virtuosismo, non è forse l'opera più riuscita di Levin, ma è una di quelle in cui emerge chiaramente la sua vocazione primaria: rendere visibile ciò che visibile non è, la voce e i gesti innanzitutto («in essi è codificata la nostra identità!»), rimanendo nell'alveo dell'astrazione: dunque dell'immaginazione, del sensibile, della comunicazione non verbale.

L'astrazione è per Levin un «vedere l'immagine nel suo insieme, ignorando i dettagli. Un po' come nei cartoni animati». Figlio di un artigiano incisore e di un'artista, lui l'immagine d'insieme parrebbe non averla persa mai di vista. A cinque anni già sapeva che da grande avrebbe voluto combinare arte e tecnologia

e studiare al Massachusetts Institute of Technology di Boston, cosa che ha fatto. Oggi affianca la sua attività di artista a quella di docente: «Vorrei aiutare i miei studenti ad appropriarsi del computer, a trasformarlo in un medium personale, in uno strumento di espressione individuale: è facile assemblare in un collage frammenti di buona musica per ricavarne un nuovo brano, e si ottengono anche ottimi risultati. Altra cosa è produrre musica nuova, una creatura che abbia vita propria, da scoprire mentre la si genera».

La "musica nuova", per Golan Levin, oggi, sono i robot. Alla Carnegie-Mellon può avvalersi di competenze all'avanguardia. Ma ancora una volta il fulcro della sua

ricerca rimane la visualizzazione dell'invisibile e il computer una sorta di specchio magico, in cui troviamo riflessi, amplificate, parti di noi stessi. Protagonista ora è l'occhio stesso, come capacità di visione, di riconoscimento, di comunicazione. Che cosa significa "contatto visivo"? Come automatizzarlo? Nel suo prossimo lavoro proverà a dare una risposta a queste domande. Che ne sottendono molte altre: attraverso il rapporto uomo-macchina, che nelle sue opere si scioglie fino a diventare "naturale" proiezione di sé, Levin non fa che indagare e rappresentare lo spazio umanissimo della relazione con se stessi e con il prossimo. Senza politica, senza ideologia, ma per sintetiche e immaginifiche rappresentazioni. ☺