



A mio figlio Tommaso
perché viva in un mondo migliore





PAROLA DI GIAC

Per tutta la mia attività ho prodotto scritti che spiegavano quali “pensieri” stavano dietro al mio “fare” e ho risposto a interviste di giornalisti o studenti che volevano “capire”. I miei scritti sono quasi sempre nati su commissione, da interviste, conferenze o “situazioni” in cui veniva chiesta la mia opinione, comunque da dialoghi. Non sono un teorico. Le mie teorie nascono dal fare. Ho deciso di raccogliere in questo libro gli scritti più interessanti di questi ultimi anni (anche se non tutti) con l'intenzione di metterli a disposizione di più gente possibile e in un solo “oggetto”: uno strumento di riflessione che possa andare oltre la descrizione della mia attività.

Le opinioni che esprimo rispetto alle arti, il video, il teatro, le tecnologie e il loro ruolo politico nascono da esperienze concrete e vogliono essere uno stimolo per fare proprie esperienze, sviluppare altri pensieri e altre pratiche. La separazione in tre sezioni è stata fatta per facilitare la lettura, ma si vedrà che ci sono temi e pensieri che le attraversano riunendole sotto le costanti dell'attivismo artistico e dell'uso delle tecnologie elettroniche; per questo il titolo “attivismo tecnologico”.

Del termine “attivismo” devo ringraziare Tatiana Bazzichelli, da lei l'ho sentito usare per la prima volta. Aveva incluso la mia attività nella sezione “Artivism” della sua mostra “AHA” (nel Febbraio 2002 presso il Museo Laboratorio d'Arte Contemporanea di Roma) che comprendeva anche le sezioni “Hacking” e “Activism”. Adesso AHA è diventata anche una fiorente mailing list, una comunità virtuale che discute e si scambia informazioni proprio su questi temi (vedi www.ecn.org/aha).

Inoltre voglio ringraziare tutte le persone con le quali ho collaborato in questi anni e che mi hanno permesso di esprimere pensieri e realizzare opere: senza di loro la mia attività non esisterebbe. I nomi li troverete sparsi per tutto il libro, e purtroppo tutti non ci sono entrati, ma quelli che mancano qui li potete vedere sul mio sito: www.verdegiac.org.

Grazie, davvero a tutti e a tutte.



ARTI





PER UNA NUOVA CARTOGRAFIA DEL REALE*

Che l'orizzonte della modernità si stia ridefinendo è opinione largamente condivisa e, per poco che vi si pensi, esperienza comune che si va consolidando. Se le arti (intese doppiamente, come da sempre dovrebbero essere, come scarto dalla sensorialità consunta e acquisita, e insieme come lenta e faticosa pratica artigianale) hanno qualcosa da dire in questo processo, questo qualcosa non è certo più una pretesa di assolutezza dello sguardo, né una mai sopita voglia platonica di dettare al mondo una nuova norma. È semmai una lucida aderenza a questo cammino di cui è difficile scorgere lo sbocco, e insieme una fedeltà al desiderio di dire e di capire, forse non più di rappresentare, certo sempre di raffigurare. Le coordinate della transizione, del transito, sono molteplici, ma ci interessa adesso individuare quella che è più vicina alle nostre storie di ricercatori: ed è quella del rovesciamento del predominio dell'immagine, della tirannia del senso della vista e dell'emergere di una nuova rete di rapporti, più ricca e problematica, del corpo col mondo: una rete che contraddittoriamente e faticosamente, nelle nuove condizioni dell'artificiale pervasivo che ha ristrutturato lo stesso concetto di "esperienza", dimostra almeno potenzialmente di poter rimettere in gioco le potenzialità di tutti i sensi, di voler ricostruire (questa almeno la sfida che vale la pena accettare) un'inserzione totale del corpo dell'uomo nel suo ambiente. Un ambiente che non è certo più l'ambiente "naturale" che, dai primordi della specie fino alle origini della rivoluzione industriale, ha accompagnato il nostro viaggio nel mondo; è semmai quella "seconda natura" che al nascere della nuova civiltà industriale due secoli, due secoli e mezzo fa, fu sentita comprensibilmente dai romantici come una minaccia e che oggi contiene tanto la prospettiva della catastrofe ecologica planetaria, quanto la promessa di una vita più ricca di emozioni e di comunicazione.

La fine della società dell'immagine (e insieme della "società dello spettacolo") deriva paradossalmente dall'ipertrofia dell'immagine, dalla stordente abbondanza di immagini di cui le nuove tecnologie audio e video, analogiche e digitali, hanno riempito la vita e la casa dell'uomo in questo secolo. Certo questa fine non è automatica, non è il prodotto ne-

* Questo testo servì come base di discussione per l'assemblea svoltasi alla fondazione Mudima di Milano il 14 gennaio 1993. Mario Canali (Correnti magnetiche - Pi greco), Antonio Caronia, Gino Di Maggio (Mudima), Antonio Glessi (Giovannotti Mondani Meccanici), Maria Grazia Mattei, Paolo Rosa (Studio azzurro), Giacomo Verde.





22 GIACOMO VERDE

cessario e irrevocabile di un processo storico lineare: molte sono le forze che ad essa si oppongono, gli interessi costituiti, gli abiti culturali, economici e politici cresciuti nella dialettica della società industriale e che sulla vecchia logica ingrassano (o vivacchiano), ma ad essa restano tenacemente abbarbicati. Questo passaggio è solo inscritto nell'ordine delle possibilità, e mai come oggi è interesse e dovere di chi vi crede lavorare perché si realizzi. Le realtà virtuali sono insieme segno e paradigma di questo passaggio, ed è per questo che possono essere assunte a emblema di un tentativo di ridefinizione del ruolo dell'arte e della comunicazione: questo non significa necessariamente una loro assunzione a tecnologia unica o dominante, ma appunto l'indicazione di un orizzonte di concetti e di pratiche. Le realtà virtuali radicalizzano infatti e portano alle estreme conseguenze processi già avviati dall'avvento dell'immagine elettronica e digitale. In primo luogo esse rimettono in gioco una sensorialità a tutto campo, artificializzano non solo il senso della vista, ma quello dell'udito, del tatto, tendenzialmente tutto il corredo genetico di rapporti dell'uomo col mondo: e insieme sembrano promettere concrete realizzazioni di quella sinestesia, di quello scambio fra i sensi tante volte teorizzato (ma praticato in modo ancora così rudimentale, date le limitazioni della tecnologia) dalle avanguardie storiche. Poi promettono una radicale dislocazione del dilemma "riproduzione della realtà/creazione di un mondo fantastico": proprio perché la realtà virtuale consente una riproduzione del reale tendenzialmente fedele fino all'ultima virgola, la "rappresentazione" cessa di essere un problema centrale, e viene in primo piano il problema delle regole dell'universo fantastico, con tutto il corredo di problemi non solo estetici ma anche etici che tutto questo comporta. In terzo luogo, le realtà virtuali alterano radicalmente il rapporto fra autore e fruitore dell'opera. Con esse l'opera non è più conclusa in sé stessa: quella "cooperazione del lettore" (dello spettatore, dell'osservatore) che la semiotica ha anticipato in campo teorico, e diverse esperienze artistiche hanno già concretamente, anche se imperfettamente, praticato come nell'arte programmata), diviene davvero elemento essenziale e costitutivo dell'esperienza estetica. In ultimo le realtà virtuali, estremo prodotto delle tecniche informatiche di simulazione, superano però d'un balzo questo orizzonte e ridefiniscono globalmente le condizioni e le modalità dell'esperienza: esse richiedono perciò una riflessione adeguata della teoria per riformulare il concetto stesso di esperienza e aiutare la pratica a non perdersi in un gioco di infinito raddoppiamento.

In questo quadro risalta la drammatica insufficienza delle pratiche artistiche e critiche tradizionali: anche se a volte il fascino delle battaglie perdute può illudere per un attimo la ragione di trovarsi dalla parte giu-





sta (proprio perché perdente), la sfida dell'universo di immagini-immondizia, della fiera delle volgarità che la morente civiltà di massa ci scarica addosso, non può essere vinta dall'atteggiamento di aristocratico disdegno che riafferma la preminenza della "distanza critica" fra il soggetto e l'oggetto, l'unicità del corpo come centro di gestione e di interpretazione dell'esperienza. L'"aurea regola" della corretta distanza tra il quadro e l'osservatore, la costituzione di un unico e privilegiato punto di fuga come chiave di lettura della prospettiva, non funzionano più quando tutti siamo dentro al quadro, tutti siamo parte del tessuto audiovisivo, del flusso sensoriale che caratterizza l'esperienza contemporanea. Leggere l'opera vuol dire oggi leggere se stessi, come in gigantesco *Las meninas* in cui non solo il pittore, ma anche ogni osservatore stia dentro al quadro. Neppure l'appello all'irriducibilità e alla primarietà dell'esperienza corporea ha più un senso, quando appunto le realtà virtuali ci consentono non solo l'esperienza di innumerevoli altri io virtuali, ma addirittura la contemplazione di un "alter ego", di un sé disincarnato, che realizza (anche in forme laceranti e dolorose) l'esperienza di un corpo disseminato, dislocato, smaterializzato, trasformato in funzionalità senza con questo essere ridotto a un solo senso.

Tutta la nostra pratica, la nostra ricerca di questi anni, dimostra quanto ognuno di noi sia lontano da una glorificazione della tecnologia o dall'illusione che l'elettronica possa restituire un mondo (reale o fittizio) purificato dalle contraddizioni. Tutti noi, in un modo o nell'altro, abbiamo assunto il matrimonio fra l'uomo e la macchina come uno "sporco connubio", come un elemento di spostamento delle contraddizioni, non di pacificazione o di realizzazione di un'utopia impossibile. Nessuno di noi vuole "uscire dal mondo" senza un'operazione di ridefinizione dei rapporti (se non dei confini) tra reale e immaginario. La condizione preliminare per poter iniziare a cartografare questi nuovi territori è certo quella di assumere sino in fondo la materialità (o l'immaterialità) dell'esperienza, la frammentazione del corpo, anche la disumanizzazione: ma senza il compiacimento cinico di chi cerca nella glorificazione dell'esistente un alibi per la propria impotenza; e con la preoccupazione (che crediamo di aver sempre dimostrato) di far marciare parallelamente la ricerca teorica e la pratica comunicativa. Ecco, questa operazione, ambiziosa ma necessaria, di ridefinizione delle categorie e delle pratiche di lettura e di attraversamento del mondo (dei mondi), di ripresa di un legame fra la teoria e la pratica dentro un agire che è sempre più insieme comunicativo e estetico, è quella che proponiamo oggi. Certo si può fallire. Ma fallirà ancora più profondamente chi non ci avrà neppure provato.



L'ARTE OBSOLETA DI ORLAN E STERLAC

Scrivere e riflettere su Orlan e Stelarc nasce dall'esigenza di fare chiarezza, all'interno del cerchio degli interessati all'arte contemporanea, sul valore del lavoro di questi due artisti che così vistosamente sono venuti alla ribalta in questo ultimo periodo.

Quello che più mi lascia perplesso è che vengano portati ad esempio di nuova arte della mutazione (corpi mutanti), soprattutto in rapporto alle nuove tecnologie digitali, quando a me pare evidente la qualità pre-digitale e "gattopardesca" del loro agire, ovvero: "cambiare tutto per lasciare tutto uguale". Inoltre mi pare evidente lo scarto esistente tra le loro affermazioni, in parte condivisibili, e le loro azioni o l'effetto delle loro azioni.

Ma andiamo con ordine iniziando da Orlan.

La prima contraddizione che salta, non a caso, agli occhi è che tutto l'agire di Orlan si basa su un corpo concepito come oggetto da vedere-mostrare separato da una mente-soggetto-volontà che vede e usa il corpo come materia duttile in cui incarnarsi. E questo non mi pare per nulla innovativo o mutageno: l'evoluzione del pensiero dominante e dell'agire religioso-industriale in Occidente si è sempre basato sulla convinzione della dicotomia pensiero-corpo, spirito-carne. Dicotomia che Orlan ripropone quando afferma di voler usare il suo corpo come luogo di dibattito pubblico.

La novità di Orlan sta nel fatto che sceglie di usare la propria carne (da non confondere con il corpo) come materia scultorea piuttosto che il marmo o la plastica, ma nella sostanza non si discosta per niente dalla concezione tradizionale e conservatrice del ruolo dell'artista che deve realizzare oggetti che incarnino lo spirito estetico dominante nel suo tempo da immettere sul mercato dei ricchi compratori, più o meno fetichisti.

Lo scandalo le è permesso, ed è economicamente sfruttato e condiviso, da chi confonde il corpo con la carne, da chi pensa che il corpo sia la carne e non l'unità mente-carne, come ci ha spiegato così bene G. Baetson (uno degli inventori della cibernetica); la carne è pensante e cercare di dominarla chirurgicamente, ideologicamente, è quanto di più ottuso e tradizionale esista in Occidente e non ha niente a che vedere con una vera mutazione di pensiero-azione che si basi su concetti di armonizzazione, rete e complessità (come ci indicano le tecnologie digitali) piuttosto



sto che su miglioramenti del controllo tecnologico della natura (così come è ancora per il pensiero industriale).

Quando Orlan sostiene di voler segnalare “la possibilità di andare altrove”, la libertà di essere quello che si vuole attraverso il cambiamento della propria carne, sostiene in realtà che soltanto cambiando carne, colore della pelle, si possa veramente essere altro e anche questo è terribilmente superato come concetto, sia dalle esperienze delle multi-identità telematiche che dalla pratica del transgenderismo (vedi Helena Velena) che dimostrano come immediatamente si possa essere altro senza ricorrere a costose operazioni chirurgiche.

Paradossalmente, Orlan sostiene con i fatti il pensiero che apparentemente intende combattere, infatti pare sempre più inserita nel sistema dominante dell'arte, che a conti fatti non si scompone minimamente di fronte alle sue operazioni, anzi ne viene rinforzato da una patina di scandalosa modernità. Quando afferma ingenuamente che “l'arte deve cambiare il mondo” e che l'artista “dovrebbe essere un pioniere e un precursore”, fa riferimento a concetti ottocenteschi che vedono l'artista separato - in avanti - dal contesto sociale e dalla massa dei fruitori che poi seguiranno le sue illuminanti orme.

A me pare piuttosto che sia il mondo che cambia l'arte e che i veri precursori non hanno quasi niente a che fare con l'aura artistica: infatti Orlan è comunque indietro rispetto a Michael Jackson o alla Parietti in campo chirurgico, ad Helena e al transgenderismo rispetto al discorso sull'identità e agli inventori delle cooperative internazionali del commercio equo-solidale rispetto al ruolo dell'arte nel mondo.

L'opera di Orlan è veramente la reincarnazione del vecchio che si trasforma per continuare a mantenere il controllo sotto nuove spoglie, stavolta offerte dal progresso tecno-chirurgico, ammantate di santità artistica; forse è uno scherzo dell'inconscio il fatto che la prossima operazione trasformerà il suo naso come quello di Pinocchio e che la sua opera finale sarà la mummificazione; possibile che non si renda conto di cosa significhino? E che non se ne rendano conto i propugnatori del nuovo?

Io non penso che il corpo sia intoccabile, mi piacerebbe avere delle protesi tecnologiche che potenzino le mie capacità, ma quello che bisogna toccare prima di tutto sono i concetti di corpo, natura, tecnologia e arte e mi pare che Orlan non proponga vere mutazioni di questi concetti, come del resto anche Stelarc benchè più attuale e provocatorio.

La contraddizione più evidente di Stelarc è lo slogan che lo identifica: “il corpo è obsoleto”. Ma a me pare che le sue performance dimostri-





no al contrario l'alto grado di adattabilità del corpo, se inteso come macchina: lo appende con dei ganci per la pelle, gli applica elettrodi che stimolano i muscoli, gli inserisce minisculture mobili nello stomaco e nonostante questi numeri da fachimio riesce sempre a funzionare: non esiste ancora macchina capace di emulare le capacità del corpo. Piuttosto continuare a concepire il corpo come macchina a me pare piuttosto obsoleto.

Una delle novità segnalate dal contatto con le tecnologie digitali e la loro diffusione è che il concetto di corpo è esploso, disseminato (come scrive Caronia): già oggi possiamo fare esperienza di un corpo-essere composto di elementi, parti e informazioni che vanno oltre quelle tradizionalmente o biologicamente intese: i nostri piedi sono anche automobile o telefono, la nostra pelle è anche casa e gasolio da riscaldamento, i nostri occhi anche telecamere o rete elettrica, la nostra memoria anche computer e sviluppo foto rapido, il nostro stomaco è anche cibo a microonde e pizza a domicilio ecc. ecc. Mai come oggi il nostro essere-corpo è stato collegato, connesso, a una rete così articolata di eventi, cose, altri esseri-corpo. Siamo corpi-nodo tecno-esistenziali. Quando Stelarc afferma che il corpo è obsoleto parla di un corpo che già non esiste più: è quello che s'immaginavano e vivevano gli esseri dell'era industriale. Oggi i nostri corpi, intesi come insieme di carne, sensi, pensieri, tecnologia e comportamenti, sono più avanti delle nostre idee e delle nostre coscienze, altrimenti non riusciremmo a vivere. Il problema è riuscire a trovare concetti adatti a descrivere questo dato di fatto e opere che vadano oltre la rappresentazione, che siano in grado di attivare efficacemente questo nuovo e articolato statuto del corpo. Le affermazioni e le opere di Stelarc sono obsolete.

Il corpo, inteso come nodo tecno-esistenziale, non è mai obsoleto perché è in continua mutazione e affermare che il corpo va riprogettato per adattarlo alle tecnologie significa continuare a immaginarsi un corpo separato da una mente industriale che progetta; significa non rendersi conto che tutta la tecnologia che ci pervade è stata generata dal corpo per se stesso. Anche il pensiero, la teoria, è generata dall'esperienza del corpo: pensare che l'immaginare e il teorizzare appartengano al futuro è illusorio.

Mi sorprende che Stelarc, pur intuendo e vivendo come molti occidentali la mutazione in atto, non riesca a immaginare opere e concetti che vadano oltre il corpo-macchina. Forse è rimasto ancorato alle concezioni elettro-meccaniche, piuttosto che cibernetiche, così diffuse negli anni 70, quando ha appunto iniziato a realizzare le sue performance?

Immaginarsi, e assemblare, terze o quarte mani robotiche appartiene a una concezione meccanicistica dell'essere già evidentemente superata,





come pensare di riprogettare la pelle per realizzare processi di fotosintesi significa limitare il corpo a una concezione biomedica già in via di superamento. Inoltre pensare che l'alto livello di informazioni disponibili non siano assorbibili e processabili dall'uomo è conseguenza di una visione che prende per valide solo le informazioni coscientemente selezionate mentre invece il corpo-nodo è oggi in grado (ma forse lo è sempre stato) di scelte e processi che vanno oltre il controllo e la comprensione della mente umana, la quale deve ormai arrendersi al fatto di essere una parte e non il centro di controllo dell'essere: in questo consiste il postumano e non in corpi con innesti tecnogenetici da supereroe, che se anche si attueranno saranno il risultato della mutazione dell'esistente e non la causa.

Un altro segno dell'obsolescenza del lavoro di Stelarc sono i suoni che usa nelle performance: campionamenti di suoni industriali assemblati secondo schemi concettuali piuttosto che per valore percettivo. Qualsiasi D.J. rave è molto più avanti sul rapporto suono-corpo-tekno.

Quindi riassumendo: quello che secondo me confina le opere di Stelarc e di Orlan in una vecchia cartografia del corpo e dell'esistente è il loro insistere sulla separazione gerarchica tra mente/progetto/tecnologia da una parte e carne/uomo/natura dall'altra. Ancora si sente l'influenza di un soggetto che vuole controllare e modificare se stesso e l'ambiente circostante per ricalcare un'immagine predeterminata, piuttosto che sentire complessivamente l'esistente sentendosene oggetto integrante. Il loro agire appartiene ancora alla dominante società dello spettacolo, dell'immagine, che i loro corpi-nodo riescono a sfruttare più o meno sapientemente per la propria sopravvivenza senza metterla veramente in crisi.

Fare cose nuove, cose mai fatte prima, o usare nuove tecnologie non vuol dire essere dalla parte della mutazione (se è vero che la mutazione è verso un miglioramento) anche perché non esiste "il" nuovo o "la" mutazione, bensì diversi modi di affrontare e sviluppare "le" mutazioni e "i" nuovi possibili. Alcuni mutamenti infatti sono restaurativi di modelli e rapporti di potere basati sulla sopraffazione arbitraria e la disinformazione, e sono migliorativi solo per quella minoranza che ne trae profitto. Per esempio le reti telematiche possono essere un reale mezzo di democrazia oppure un nuovo mezzo di controllo sociale, dipende da chi e come verranno gestite. Così oggi pensare di fare arte senza mettere in crisi l'aura estetica, il ruolo dell'artista e la sua presunta superiorità creativa, senza preoccuparsi di andare oltre il circuito dell'arte e il suo mercato di feticci, senza tenere conto dei contesti psico-economici vuol





28 GIACOMO VERDE

dire schierarsi e alimentare uno stato di cose, che secondo me ha poco a che vedere con una reale mutazione che sia a favore della maggioranza esistente.

Ognuno è libero di seguire la sua ispirazione, la sua mutazione, ma è bene chiarire da che parte si sta, perché credere che l'arte sia neutra e valida per tutti, indistintamente, è frutto di disinformazione o cattiva fede.

Se dovessi pensare a un'opera definitiva, sulla falsa riga di Orlan, rispettando il ruolo di videoartista che a volte interpreto, metterei a disposizione delle telecamere di Internet la decomposizione del mio corpo (non so se mi spiego) ma non lo farò perché spero di dissolvere e distribuire così bene il mio "agire artistico" in modo che a nessuno fregghi niente del corpo di Giacomo Verde.

Naturalmente non ho scritto tutto quello che penso, e mi rendo conto che ci sono diversi sottintesi non espressi apertamente ma sono pronto ad esplicitarli se si renderà necessario in altri scritti o dibattiti.

Per ora è tutto.
Dicembre 1995

per vedere chi sono Orlan e Stelarc
<http://www.orlan.net/>
<http://www.stelarc.va.com.au>



ARTE E TECNOLOGIA*

Secondo Marshall McLuhan tocca agli artisti progettare il futuro con le nuove tecnologie. Quali scenari prevedi?

Con l'uso delle tecnologie si deve agire in uno stato di tensione estetica, non di creazione progettuale a lungo termine. Gli artisti non hanno mai progettato il futuro, lo hanno immaginato. Quasi sempre era un modo per raccontare il presente. Il futuro tecnologico dipende dalle leggi economiche del profitto.

Le tecnologie prevaricheranno il ruolo dell'artista o l'artista riuscirà a trovare un linguaggio adatto all'era digitale?

Le tecnologie non hanno mai prevaricato il ruolo degli artisti, piuttosto hanno proposto nuovi ambiti d'azione. Chiunque viva il proprio tempo con un minimo d'attenzione si accorda con le tecnologie del momento.

Che cos'è l'interattività e come cambia il rapporto tra artista, fruitore e opera?

Le opere interattive si realizzano in contesti, piuttosto che in oggetti, che permettono a spettatori e autore esperienze cognitive ed emotive. Il valore dell'opera dovrebbe essere maggiore della somma "fruitori più autore" e diverso per ognuno, fino a eliminare la distinzione tra autore e fruitore. L'opera non è l'ambiente o l'oggetto, ma i comportamenti che attiva.

* Intervista di Amanda Reggiori a Giacomo Verde («Virtual – Il Mensile dell'Era Digitale», a. 5, n. 47, nov. 1997, p. 56)



LA WEB-ART-NO-PROFIT DI X-8X8-X*

Il sito di www.x-8x8-x.net ha diversi sensi e significati. È nato dall'idea di far incontrare le forme della web art con i contenuti dell'impegno sociale e politico. Inoltre il sito è la parte in rete di un'opera articolata su diversi "supporti": una videoinstallazione interattiva, una cartolina, un libretto e un cd-rom visibili e distribuiti in una mostra. La mostra (*Techne, tra arte e tecnologia*. Spazio Oberdan a Milano) ha chiuso il 27 febbraio 2000 ma il sito rimane sempre attivo.

X-8X8-X è un antiportale per i siti del no-profit. È stato registrato sui motori di ricerca in modo che chi cerca siti di volontariato e impegno sociale possa trovare anche questo, ma è costruito in modo che chi lo visita con aspettative artistiche si trovi di fronte a siti di informazione sulle attività del no-profit. Il risultato, pare, sia abbastanza irritante per entrambe le categorie che non riescono a capire la relazione tra forma e contenuto. Pochi sono stati i complimenti che mettevano sullo stesso piano i due livelli, in generale mi è stato segnalato l'apprezzamento per uno o l'altro dei due aspetti. Inoltre ho ricevuto diversi messaggi di persone irritate perché non riescono a chiudere la finestra a tutto schermo, che faccio partire in automatico, dando l'illusione di "impadronirmi" dei loro monitor. Come pure è "spiazzante" il fatto che non esista un menù chiaro che permetta subito di navigare consapevolmente: durante la prima visita non si sa mai dove vanno a finire i link, soltanto facendo attenzione ai segni sparsi nel sito si riesce, col tempo, a ricostruirne l'architettura.

Uno dei sensi dell'opera è quello di segnalare la similitudine di "intenti" tra chi opera nel mondo con logiche diverse da quelle dominanti, legate al profitto, e chi adopera la tecnologia e i suoi linguaggi cercando di sovvertire le logiche imposte dal mercato del digitale. Per questo è un antiportale. Qui non si pretende di guidare il navigante illudendolo di scegliere (di essere al suo servizio, come fanno i portali) ma piuttosto si intende segnalargli che, comunque sia, le scelte che fa sono sempre una "innocua sorpresa": quando clicchi sul link di un portale non trovi quello che cerchi ma ciò che i "padroni di casa" vogliono farti trovare secondo la regola del "buon senso medio". I portali sono vere trappole perché non segnalano e non permettono logiche divergenti dalla media giustificata dalla maggioranza.

* («Karenina.it Arti elettroniche» - www.geocities.com/Paris/Lights/7323/verde.html - febbraio 2000)



Una delle cose belle e interessanti della navigazione in rete è senz'altro la "deriva". Perdersi seguendo dei link quasi per caso, solo sull'onda dell'istinto, lasciandosi sorprendere da informazioni e siti inaspettati, provando la sensazione di perdersi in un mare di segnali stranieri, rischiando click per vedere cosa succede: così si impara a navigare scoprendo trucchi e retroscena. Con i portali e con l'impaginazione normale del web la "deriva" viene continuamente evitata: tutto deve dare un senso di tranquilla sicurezza, nessun rischio, e così il navigatore non andrà mai oltre l'a b c del web, restando in balia di chi ne saprà sempre più di lui. X-8X8-X mette alla prova i limiti di connessione e di abilità di chi lo visita "invitandolo" a saperne di più.

X-8X8-X è anche una critica agli artisti della rete (e agli artisti in generale) che si limitano a realizzare bellissimi giochi grafici, sorprendenti reazioni ai click o sofisticati algoritmi concettuali senza però uscire dalla rete e dai suoi giochi linguistici. La rete fa parte del mondo, di questo mondo che ha bisogno di essere migliorato così come stanno cercando di fare le associazioni non governative: è stupido creare opere interattive in rete se non ci si rende conto che prima di tutto bisogna saper interagire nel mondo.

X-8X8-X è anche un invito alle persone politicizzate perché si rendano conto che per fare un mondo migliore bisogna avere anche dei comportamenti estetici e irrazionalmente aperti, e che le forme della loro comunicazione (non solo in rete) non possono ricalcare le forme dominanti solo perché sembrano più funzionali. Saper giocare, rischiare la sorpresa, non pretendere il controllo assoluto è politicamente importante.

Quando ho iniziato a fare il sito non avevo chiari tutti questi argomenti, ne ho preso coscienza mentre lo realizzavo oppure dopo. Ci sono ancora altri livelli di lettura dell'operazione che non ho descritto e che si stanno formando sia sulla base delle reazioni dei visitatori che sulle mie nuove conoscenze della rete, dimostrandomi così che X-8X8-X è un'opera aperta dalla quale sto imparando come ogni "autore" dovrebbe imparare da una vera operazione interattiva.

Febbraio 2000





REALTÀ TECNOLOGIC@MENTE AUMENTATE*

Raccontami il rapporto tra video e teatro nel tuo lavoro.

Il teatro mi ha permesso di realizzare, e mostrare sulla scena, dei video che altrimenti si sarebbero visti solo nelle rassegne di video arte, e mi ha permesso di affrontare in maniera creativa ed esplicita il rapporto immagine-realtà. Quando facevo la performance *Ri-: immagini d'eco* dicevo al pubblico: voi siete venuti a teatro e io vi farò vedere la televisione, comunque sarà una televisione che non potrete mai vedere a casa vostra ma solo in teatro. E iniziavo la performance che consisteva nella realizzazione dal vivo di cinque video-clip ottenuti rielaborando, su musiche etniche, il loop video creato tra la mia videocamera e un piccolo tv a cristalli liquidi. Nei miei lavori il tv in scena (che trasmette quasi sempre immagini realizzate sul momento da un attore-narratore) oltre a mostrare cose altrimenti non-visibili, punti di vista inediti di cose o azioni, mostra anche le proprie capacità di trasformatore creativo della realtà. Di-mostra che ciò che appare in tv non è appunto la "realtà" ma la sua trasfigurazione in immagine.

Inoltre, di fronte a un pubblico abituato a guardare il teatro come fosse cinema o tv, ovvero come una visione bidimensionale indipendente dalla propria presenza, mettere accanto al corpo tridimensionale del "narAttore" le immagini piatte dello schermo serve a far "saltare all'occhio" che, appunto, a teatro lo spettatore è necessario quanto l'attore, e a dare elementi concreti di come vada reinterpretato oggi il senso di realtà. Infatti pochi hanno consapevolezza di cosa significa vivere in una "realtà tecnologicamente aumentata" com'è oggi nel nostro Occidente.

Il tuo rapporto con l'ottimismo tecnologico e il feticismo del mezzo tecnico?

Non mi sento un ottimista tecnologico e tanto meno un feticista. La mia formazione culturale mi ha portato a condividere il punto di vista cyberpunk: l'uso democratico e creativo della tecnologia è frutto di una battaglia costante. Anche se il digitale dà grandi possibilità creative e di comunicazione, esistono interessi economici (di pochi) che fanno di tutto per mettere freni e gabbie. Guarda cosa sta succedendo con Internet e la new-economy, sono un nuovo modo per propagandare i vecchi valori del successo economico e rinnovare il controllo immateriale dei traffi-

* Intervista di Lello Voce a Giacomo Verde («Kult» # 11, 2000)





canti di denaro sui produttori-lavoratori di materie prime: contadini, operai e schiavi del sud dl mondo. Quello che mi dà speranza è che anche le associazioni non governative, i promotori del commercio equo e solidale, e i gruppi di controinformazione in generale usano la rete per organizzarsi e dare altre informazioni. Giusto ieri ho ricevuto un'e-mail che segnalava l'uscita di un libro di Robert Lombardi *L'immensa balla dell'AIDS* (ed. Macropost): pare che il virus HIV in realtà non esista, ma che i sintomi dell'AIDS siano da imputare a un uso spropositato di Bac-trim, più una serie di "inquinamenti" alimentari. Magari a sua volta anche questa ipotesi è una balla, non va preso tutto per oro colato, ma è comunque importante che circolino idee fuori dagli schemi dominanti.

Le tecnologie miglioreranno il mondo solo se usate con un'etica diversa da quella del profitto personale incondizionato. Anche per questo non sono un tecno-feticista. Prima di comprare un nuovo "aggeggio" aspetto sempre che i prezzi si abbassino e di averne veramente bisogno. Non confondo le mie pulsioni sessuali con il possesso di tecno-oggetti.

Tecnologia low-tech e democratizzazione dell'arte. Che mi dici?

Io mi definisco un tecno-artista di retroguardia, (l'avanguardia è un'altra balla) perché ho spesso usato *low-tech*, tecnologia di consumo a basso costo, di facile reperibilità. Per smitizzare la tecnologia, per creare possibilità espressive alla portata di tutti e alternative a quelle dominanti. È una condizione scelta. Io appartengo a una classe sociale "medio-povera": ho scelto di non avere un lavoro fisso e garantito, di fare quello che mi piaceva, di divertirmi facendo lavori artistici socialmente utili. In questo modo non ci si arricchisce, come la maggior parte della gente che invece ha dovuto scegliere un lavoro normale da salariato, ormai comunque precario. Quindi mi trovo nella stessa condizione della "classe lavoratrice" e di tutti quelli che non possono decidere direttamente il futuro economico e sociale del mondo. Noi non possiamo permetterci di usare grosse tecnologie per esprimere le nostre idee e il nostro immaginario. Le grosse tecnologie le usa l'industria culturale del cinema, della tv, dei grossi musei, della pubblicità, dei produttori di computer o di connessioni. Ci fanno credere che loro hanno la delega a esprimere i nostri sogni e i nostri desideri perché sono più creativi e perché hanno successo. Ma questo è falso perché il successo ormai si crea (basta avere soldi da investire o saper giocare con i media) e soprattutto perché il vero scopo di tutti quelli che lavorano nell'industria culturale è di arricchirsi (per chi gestisce il denaro) o conservare il proprio posto di lavoro (per chi presta la propria opera) accettando e propagando la logica del profitto attraverso la separazione tra produttori=creativi e spettatori=passivi. E questo è ancora più vero con la mitizzazione dell'interattività attualmente in



corso: si spaccia per “opzione interattiva” il fatto di poter scegliere tra diverse proposte, piuttosto che dare la possibilità di crearne di proprie. Se tutti i soldi e le energie che vengono spesi per creare i prodotti-oggetti culturali venissero spesi per alfabetizzare, distribuire conoscenze tecnico-linguistiche, creare strumenti e opere di relazione tra persone, la vita sul pianeta sarebbe senz’altro migliore. Ma cosa possiamo aspettarci da governi che continuano a investire migliaia di miliardi in armamenti quando ne basterebbero molti meno per eliminare la fame nel mondo e diffondere una cultura della pace? Comunque io continuo a stare dalla parte dei “subalterni” e dei disubbidienti: così come mi sono rifiutato di fare il militare continuo a cercare di fare operazioni, piuttosto che oggetti, che inventino tecniche e possibilità di espressione anche per chi non è considerato creativo e dispone di pochi soldi. E questo modo di pensare mi è stato utile anche quando ho usato hi-tech.

L'artista e la società nell'epoca della globalizzazione...

La globalizzazione può farti capire che i tuoi problemi locali esistono anche in altre parti del pianeta o che la tua realtà è collegata alla situazione planetaria. Scegliere di comprare o no una Ciquita o una Nike vuol dire scegliere o no di appoggiare multinazionali che adottano comportamenti antisindacali. Io dico sempre che non esiste l'arte ma esistono Le arti e ogni tipo di arte è l'espressione di una forza sociale, o di una tribù economica, in lotta contro le altre. Le arti comunque non si dividono più attraverso le tecniche (pittura, scultura, video ecc) ma piuttosto attraverso le diverse tipologie di relazione che creano tra autore-mercato-fruttore. Oggi occuparsi di un tema o di una questione locale in maniera profonda vuol dire collegarsi direttamente ad altre realtà planetarie con problemi simili, o più o meno direttamente collegate al nostro quotidiano, ovvero collegarsi ad altri membri della propria tribù planetaria. Paradossalmente, occuparsi di piccole realtà o temi specifici vuol dire realizzare opere di livello planetario.

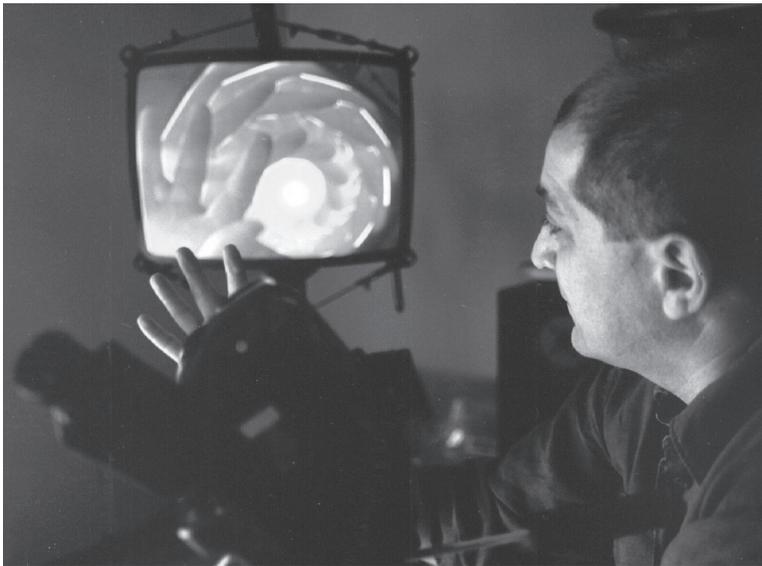
Il ruolo del web nel futuro sviluppo delle arti?

Anche nel web si riflette la stessa situazione che si trova nel sistema delle arti. Ci sarà chi lo userà come semplice vetrina del proprio lavoro e chi cercherà di usare le specifiche di questo nuovo medium per creare opere di relazione. Comunque, anche chi lo userà come vetrina probabilmente cambierà il proprio modo di produrre arte; così come la creazione dei musei pubblici, la diffusione delle gallerie private e delle riviste specializzate (assieme alla diffusione dei cataloghi fotografici) ha cambiato il modo di fare pittura, oltre che favorire un alto livello di concettualizzazione delle opere e di diffusione delle installazioni. In questo momen-





to è in atto un dibattito molto acceso tra chi vuole commercializzare le opere di *web-art* (paragonandole alle opere visive) cercando di proteggere l'autorialità e il concetto di unicità e chi (secondo me giustamente) rivendica la caratteristica di no-copyright del digitale e lo spirito collettivistico della rete. In effetti, i cultori del feticcio artistico governano già così tanti luoghi che non si capisce perché vogliano imporre le loro logiche mortali anche nel mondo digitale, che finora è cresciuto proprio grazie alla facilità di duplicare ed elaborare segnali, idee, progetti e programmi avviati da altri. I veri artisti della rete sono, e saranno, quelli in grado di attivare contesti creativi e processi di relazione, piuttosto che fantastiche animazioni con l'ultimo programma di turno. Purtroppo oggi sono ancora poche le persone in grado di comprendere questo tipo d'arte. Ma anche ciò non mi demoralizza, finora ho comunque trovato sempre anche persone e situazioni in grado di guardare più in là del proprio naso e del proprio stupido tornaconto.



G. Verde con Video Loop. Foto di J Benassi, 2000





DAL 214T AL NO-CENS-214T*

COME SI È ARRIVATI DA UN CORTEO VIRTUALE A UN'OPERA
CONTRO LA CENSURA POLITICA. CRONISTORIA DEGLI EVENTI

27 SETTEMBRE 2000

Giacomo Verde e Tommaso Tozzi, come molti altri artisti toscani, ricevono l'invito a partecipare a una mostra in occasione delle celebrazioni indette per il 30 novembre 2000 in tutta la Toscana, in ricorrenza della promulgazione della prima legge contro la pena di morte da parte del Granduca nel 1786. Comitato scientifico: Carlo Frittelli, Lara-Vinca Masini, Sandro Poli, Sergio Risaliti, Anna Maria Petrioli Tofani. La mostra sarà inaugurata il 29 novembre. La lettera di invito è firmata dall'On. Riccardo Nencini, Presidente del Consiglio Regionale.

PRIMI DI OTTOBRE 2000

Giacomo Verde e Tommaso Tozzi propongono al Comitato scientifico di realizzare, come propria opera d'arte, un Netstrike contro la pena di morte contro i siti web del governo e del ministero della Giustizia del Texas. I contatti preliminari con diverse associazioni non governative assicurano l'appoggio all'iniziativa. In mostra ci dovranno essere due pc attraverso i quali si potrà partecipare al Netstrike e dei cartelli che spieghino il senso dell'operazione. Si prevede anche la diffusione di una cartolina, attraverso i quotidiani locali, che promuova il Netstrike. Il Comitato scientifico accetta la proposta. L'opera si chiamerà "Netstrike 214T contro la pena di morte".

23 OTTOBRE 2000

Viene diffuso in rete l'annuncio del Netstrike 214T contro la pena di morte. Le adesioni sono subito numerose ed entusiaste.

27 OTTOBRE 2000

Si visita lo spazio espositivo della Fortezza da Basso a Firenze per verificare le esigenze tecniche per l'installazione dei pc e dei cartelli. Si consegnano i files per realizzare la cartolina. Pochi giorni dopo sulle pagine regionali di «la Repubblica» esce un articolo di Fulvio Paloscia che segnala il Netstrike.

PRIMI DI NOVEMBRE 2000

A Verde e Tozzi viene comunicato telefonicamente che il Consiglio regionale (ovvero l'on. Riccardo Nencini) non intende appoggiare il

* Di Giacomo Verde e Tommaso Tozzi («Cut-Up» # 2 – 2000)



Netstrike per non ben specificati problemi legali. Verde e Tozzi chiedono un incontro in modo da comprendere le ragioni del Presidente del Consiglio regionale e spiegare le proprie ragioni, all'incontro sarà presente anche un avvocato di Strano Network in modo tra "tranquillizzare" l'onorevole riguardo a eventuali questioni legali. Ma all'incontro l'Onorevole Nencini non si presenta. C'è il suo segretario personale che insiste gentilmente nel dire che "non si può fare". Gli viene chiesto se esiste un documento scritto che motiva il mancato appoggio all'iniziativa. La risposta imbarazzata è che non esiste. Verde e Tozzi decidono che se non riceveranno una comunicazione ufficiale da parte del Consiglio regionale si comporteranno come se l'adesione fosse ancora attiva.

15 NOVEMBRE 2000

Una scarna lettera dell'on. Nencini comunica a Tozzi e Verde che per motivi giuridico-istituzionali non si ritiene di poter inserire il loro progetto artistico all'interno della mostra. I due artisti decidono di ritirarsi dalla mostra ma di continuare a promuovere il Netstrike. Ormai le adesioni sono numerose e non si può fermare il tutto. Il Comitato scientifico chiede ai due di essere comunque presenti "in qualche modo" nella mostra.

24 NOVEMBRE 2000

Nuovo comunicato in rete che rilancia il Netstrike informando che la Regione Toscana ha ritirato il suo appoggio. La lettera viene pubblicata sul sito www.netstrike.it. Verde e Tozzi comunicano al Comitato scientifico che in mostra esporranno i fogli con la presentazione del progetto Netstrike 214T e la lettera di rifiuto ricevuta dall'on. Nencini. Non è previsto nessun tipo di commento ai fatti.

27 NOVEMBRE 2000

Un rappresentante dell'on. Nencini comunica telefonicamente al Comitato scientifico che se Verde e Tozzi esporranno qualcosa nelle sale della mostra, questa verrà annullata. I due decidono allora di ritirarsi ma anche di lanciare un appello contro la censura politica che a questo punto è evidente. La risposta deve essere creativa. Decidono che l'appello sarà inviato in rete ma anche volantinato all'inaugurazione della mostra.

28 NOVEMBRE 2000

Viene diffuso in rete il Messaggio di azione artistica contro la censura "No-cens-214T". Si spiega cosa è avvenuto e si chiede di inviare e-mail creative di protesta. Tutti i messaggi verranno poi raccolti e linkati tra loro nell'opera collettiva "No-cens-214T".



38 GIACOMO VERDE

29 NOVEMBRE 2000

La mostra viene inaugurata senza la presenza di Verde e Tozzi. Viene volantinato il comunicato “No-cens-214T”. La libreria Feltrinelli di Firenze si offre di ospitare l’azione di Netstrike nei propri locali mettendo a disposizione un paio dei propri computer.

30 NOVEMBRE 2000

Ore 20:25 viene diffuso in rete il seguente messaggio:

NETSTRIKE 214T contro la pena di morte

Strike!!!

Il NETSTRIKE 214T contro la pena di morte HA FUNZIONATO, ricevendo la partecipazione di migliaia di utenti da tutto il mondo.

A causa del ripetuto click del lunghissimo corteo di “visitatori”, il sito dello Stato del Texas non era accessibile dall’Italia dalle ore 18:00 alle ore 19:00 e il sito del Dipartimento di Giustizia Criminale del Texas è stato vistosamente rallentato fino al blocco quasi totale (una cronistoria è disponibile su www.netstrike.it/aggiornamenti.html).

Il netstrike contro la pena di morte sarà presto ripetuto contro un altro stato dove ancora viene applicata tale pena.

Tale successo è un’ulteriore evidente segnale di come a livello globale la pena capitale sia considerata un atto criminoso da rifiutare.

Nel frattempo continuano ad arrivare numerose le proteste CONTRO LA CENSURA operata dalla Regione Toscana rispetto all’opera d’arte/netstrike che doveva essere ospitata all’interno della loro mostra organizzata contro la pena di morte (vedi <http://www.netstrike.it/214t/censura.htm> per partecipare all’opera d’arte/protesta contro tale censura).

Tommaso Tozzi e Giacomo Verde

11 DICEMBRE 2000

In rete viene diffuso un messaggio di ringraziamento e rilancio dell’opera “No-cens-214T”:

Ringraziamo tutte le persone e associazioni che hanno inviato messaggi contro la censura 214T.

Fino ad oggi sono arrivati 56 messaggi che abbiamo iniziato a impaginare per fare la web-opera-protesta “No-Cens-214T”.

Si possono inviare messaggi di protesta creativa fino al 31 dic. 2000.

Il traffico di e-mail generato dall’appello no-cens-214T è considerato da noi “oper’azione artistica” a tutti gli effetti, e sarà considerata conclusa il 31 dic. 2000.



L'impaginazione web sarà il passo successivo per una elaborazione collettiva che potrebbe non avere mai fine.

L'opera web è e sarà No-Copyright: chiunque può duplicarla, modificarla come meglio crede, e pubblicarla su un proprio sito, a patto che vengano citati i nomi di tutti i partecipanti.

Ogni partecipante è esplicitamente invitato a realizzare una propria versione dell'opera e a pubblicizzarla.

[...]

Da questo momento ogni messaggio interno relativo a "No-Cens-214T" sarà ricevuto solo dagli iscritti alla Mailing List nocens214t@listbot.com [indirizzo non più esistente].

Questo messaggio è stato inviato anche all'On. Nencini che ringraziamo per averci dato l'occasione di creare questa "oper'azione" collettiva e che invitiamo a iscriversi alla Mailing List per dialogare con noi tutti. ...

8 FEBBRAIO2001

Viene annunciata in rete la pubblicazione di "No-cens-214T"

È on line "no-cens-214t" opera collettiva versione 1.0, grazie a tutt* per i messaggi inviati

www.verdegiaac.org/nocens214t - www.netstrike.it/214t/opera.htm

www.verdegiaac.org/messaggi.zip - www.netstrike.it/214t/messaggi.zip



Cartolina per il NetStrike 214T. 2000





LA CONDIZIONE DI CYBORG*

Server ChateXpert 3.3 collegamento in corso...

Collegamento effettuato

~~ *Giac è tra noi. Benvenuto in Chat.*

Giac: Siam qui ad aspettare Antonio

~~ *Siegfried è tra noi. Benvenuto in Chat.*

Giac: Scusa Anto' ma non potevi trovarti un nick più normale?

Siegfried: Mi piace questo

Giac: Potevi anche usare il tuo nome ...

Siegfried: Ma che ti viene male a fare un'intervista a un'eroe germanico?

Giac: Il fatto è che poi ci tocca cambiare il nome nello scritto definitivo per il giornale ... :-)

Siegfried: Ricominciamo... :-((

~~ *Siegfried ha lasciato la stanza. A risentirci a presto.*

Giac: Cosa ? ... è sparito!

~~ *Antonio è tra noi. Benvenuto in Chat.*

Antonio: Eccomi. Ho ripreso la mia vera (??) identità

Giac: Scusa Antonio ma Sigfried dove è finito? Era divertente parlare con un eroe germanico :-)

Antonio: Aveva un appuntamento con un drago, poi c'era un certo Alberico, non so, anche una certa Brunilde

Giac: Vabbè mi pare di capire che oltre che di fantascienza sei un conoscitore anche del fantasy. O sbaglio?

Antonio: Del mito più che del fantasy (letteratura noiosetta, per riciclatori della cosiddetta tradizione)

Giac: Allora veniamo subito al tuo libro *Il Cyborg* che è appena tornato in libreria per la Shake Edizioni; dopo quanti anni dalla prima edizione?

Antonio: Esattamente 16 (1985-2001)

Giac: Eppure pare ancora attualissimo. Anche se non si tiene conto della nuova parte che hai aggiunto. Come ti era venuto in mente 16 anni fa??

Antonio: Dal 1978 circa mi occupavo semiprofessionalmente di sf. L'argomento dei robot e simili mi attirava particolarmente, non saprei dire perché (i maligni potrebbero tirare fuori ragioni psicanalitiche, ma preferirei sorvolare...). Avevo in mente di scrivere una storia dei robot

Chat tra Giacomo Verde e Antonio Caronia, pubblicata su «Cut Up» n. 3 ottobre 2001.



(nella realtà e nella letteratura). Contattai Theoria per vedere se erano interessati.

Loro mi risposero che un'opera così vasta non gli interessava, però se avevo un argomento specifico avevano una collana di libretti piccoli... Così mi venne in mente che c'erano questi strani esseri, mezzo uomo e mezzo macchina, e mi misi ad approfondire la faccenda. Lavorai sei mesi circa, e venne fuori il libro.

Giac: Io approfondirei il tuo "non saprei dire perché". Ho l'impressione invece che ci sia una intuizione, da parte tua, del valore politico-simbolico della figura del cyborg, che poi si è manifestata in maniera più evidente nel cinema degli anni '80. O mi sbaglio?

Antonio: Sì, non è vero che "non saprei dire perché". Giocava sicuramente la mia formazione marxista degli anni precedenti, e quindi il fatto che capivo, anche confusamente, che il rapporto fra corpo dell'uomo e corpo della macchina era fondamentale per comprendere le dinamiche dell'immaginario sociale. Però la fine (e forse la rimozione) di una lunga esperienza politica militante (dal 1964 al 1977) giocava nel bloccare la mia capacità di fare i necessari collegamenti tra la dimensione sociale e quella politica dell'immaginario. Così, da questo punto di vista, il testo dell'85 era forse appeso un po' per aria, anzi francamente carente, direi adesso. Spero di aver rimediato con la seconda parte, scritta quest'anno.

Giac: Con la nuova parte intitolata non a caso *Il Cyborg postfordista* hai recuperato in pieno la dimensione politica del tuo testo. Hai fatto altre integrazioni alla prima parte che vanno nella stessa direzione o cosa?

Antonio: No, la prima parte l'ho lasciata quasi intatta. Ho solo riscritto le pagine sull'Intelligenza Artificiale, perché avevano una posizione troppo entusiasta sull'ipotesi "computazionale" del cervello umano: era una posizione non molto salda, evidentemente, visto che l'ho abbandonata negli anni seguenti. Quella parte quindi andava riscritta. Ma il resto mi sembrava andasse bene, perché era una rassegna delle principali figure del cyborg nella letteratura (di sf e non), raggruppate per temi. Le vere novità stanno nella seconda parte del libro, visto che quando scrissi la prima non conoscevo ancora né Donna Haraway, né Gibson, né il cyberpunk (che stava scoppiano in USA proprio in quegli anni).

Giac: Infatti proprio il cyberpunk ha introdotto in maniera consistente la tematica "politica" che comunque è sempre stata presente nella sf. In cosa è diverso il cyborg dell'era cyberpunk da quelli precedenti?

Antonio: Bè, intanto nella morfologia. Se guardi *Videodrome* (che è addirittura dell'80, ma anticipa molti temi cyber), vedi che lì non c'è più il cyborg che io chiamo "elettromeccanico" (inserimento di apparecchi metallici o elettronici nel corpo), ma quello che chiamo "mediatico":



cioè tutto il corpo entra in relazione con il sistema delle macchine (mediali), senza che questo comporti necessariamente invasioni materiali. Sono piuttosto invasioni immateriali...

Terminator, che è di uno o due anni dopo, all'apparenza è ancora un cyborg elettromeccanico, in realtà non è un vero cyborg: è un androide molto perfezionato - lo stesso tema affrontato da *Blade Runner* con un occhio diverso dal punto di vista etico (bene/male). Però anche *Terminator* è interessante perché stabilisce l'indistinguibilità dell'uomo artificiale da quello naturale, se non sul piano del comportamento.

Il secondo elemento di novità del cyborg "postfordista" sta nel fatto che, mentre il primo cyborg è un individuo "unico", adattato per compiti specifici, e quindi "disadattato" (scusa il gioco di parole), perché in fondo il sistema produttivo non è adatto a lui (o lui al sistema produttivo), col postfordismo il cyborg diventa invece una figura sociale diffusa, vorrei dire "maggioritaria": è l'integrazione uomo/macchina/immaginario - anche nel senso di macchina simbolica, o macchina sociale (come avevano già capito Deleuze e Guattari) che assicura la creazione del valore e del plusvalore. Il cyborg, in pochi anni è diventato insomma una figura sociale e politica centrale. Questo l'aveva già capito Haraway a metà degli anni '80.

Giac: Quindi oggi siamo tutti cyborg. Ma possiamo dire che esistono cyborg buoni e cyborg cattivi? Mi spiego meglio: ero a Genova all'anti-G8 e mi sono trovato faccia a faccia con la Polizia in un momento di "stasi". In quel momento chi cercava di parlare alla "persona che stava sotto la divisa" si trovava di fronte una "macchina" che non era programmata per parlare con "gli umani". Capisci cosa intendo dire?

Antonio: E come no? Mi sono salvato dagli scontri più duri ma quelle facce le ho viste anch'io. Se vogliamo prendere per buona la tua metafora, nel caso delle forze di repressione (di ogni tipo, e qui non credo ci siano tante differenze fra i poliziotti "democratici" e quelli fascisti), direi che nel caso in questione si tratta di una macchina molto poco perfezionata, "programmata" solo per reagire a stimoli elementari: paura, conquista del territorio etc. Il poliziotto, diciamo, è un cyborg molto arretrato, ma a volte anche il manifestante (e non penso solo ai Black Block, spesso criminalizzati con argomenti superficiali). Voglio dire che o dietro alla marcia e all'occupazione delle strade c'è un "pensiero", anche informale, anche confuso, cioè la volontà di far lavorare il corpo nell'immaginario sociale - in tutto l'immaginario - o anche le manifestazioni diventano un rituale scontato e un po' vecchio. Penso ai vari gruppi stranieri, quelli di osservanza trockista o leninista, che ripetevano comportamenti e slogan da anni '70 senza capire che cosa c'è di nuovo nella situazione mondiale.



Non vorrei creare equivoci: le giornate di Genova mi sembrano importantissime dal punto di vista del movimento, ma mi interessa più quello che c'è dietro, l'elaborazione che c'era prima e che ci sarà dopo, più che le logiche degli scontri.

Giac: Mi piace provare a giocare alla diversa tipologia di cyborg-movimentista. In effetti sia le ex-tute-bianche che i Black Bloc hanno agito attraverso i loro corpi "mascherati" (in plastica multicolore i primi, in nero i secondi) sulla base di una programmazione-immaginaria che si relazionava direttamente con l'individualità connessa in rete (i Black Bloc) e con l'apparenza mediatica televisiva (le ex-tute-bianche). In entrambi i casi ci troviamo di fronte a corpi-coscienti-dell'infosfera. cyborg mediatici. O sbaglio?

Antonio: No, mi sembra che non sbagli. Vorrei tentare di andare avanti. Sia i Black Bloc che le tute bianche (ex) hanno potuto far giocare questa loro consistenza mediatica, questa loro integrazione nel gioco della rappresentazione mediale, perché oggi questa integrazione è (al contrario che in passato) creatrice di valore: e questa è una creazione collettiva, cooperativa. Quindi il rapporto del corpo con la macchina - la condizione di cyborg - gioca su un terreno che non è quello di un immaginario slegato dai processi fondamentali della società, ma al contrario fortemente integrato.

In altre parole: la potenza "rappresentativa", vorrei dire "attoriale" delle forze che abbiamo nominato non riposa su una "professionalità" specifica (non sono attori!), ma sulla comprensione, più o meno cosciente, magari pochissimo cosciente, di essere forze sociali in gioco. Approfitto per dire che non mi sembra che il nemico del popolo di Seattle/Genova debba essere la mondializzazione in quanto tale, processo largamente oggettivo e inarrestabile, ma la privatizzazione dell'appropriazione dell'immaginario imposta dalla logica economica del capitalismo a un processo (creazione di valore = avanzamento dell'immaginario) che è invece essenzialmente collettivo, cooperativo e potenzialmente comunitario.

Giac: Da tutto questo discorrere mi pare che oggi "l'immaginario" abbia preso il posto che una volta occupava l'ideologia o la religione. E mi viene da chiedere se sia possibile esprimere un immaginario non-violento ma adrenalino e propositivo quanto la "violenza necessaria" nei mass-media. Forse sì. Se si prende a paragone l'immaginario di Internet che propone "vertigini" ugualmente forti ma non violente quanto quelle necessarie alla tv.

Antonio: Non so, non credo che l'analogia immaginario/ideologia sia precisa. La vera novità è che a lungo l'immaginario è stato "sganciato" dalla vita quotidiana, dalle sfere più pratiche dell'agire umano. Stava sullo sfondo, serviva a giustificare o a condannare certe scelte di vita,



politiche, economiche etc., ma non era di per sé un elemento del processo di creazione del valore. Il capitalista (o l'operaio) nel capitalismo classico potevano fare a meno dell'immaginario nel momento produttivo, salvo crearlo (pochi) e consumarlo (tanti) nel tempo libero. Il fatto è che oggi l'integrazione fra l'uomo e la macchina informatica (il "cyborg del codice") distrugge questa differenza fra tempo di lavoro e tempo libero. Il tempo oggi è tutto colonizzato dal processo di produzione del valore (che nella situazione attuale è dominato dal capitalismo, ma potrebbe funzionare anche con un'altra logica), e quindi siamo tutti "al lavoro" 24 ore su 24, anche quando crediamo di divertirci. I veri autori dei modelli della moda di Dolce e Gabbana, di Versace, ma anche paradossalmente di Valentino, sono i ragazzi delle strade di New York, Londra, Città del Messico e Bombay.

Invece mi sembra giusta questa tua idea di sganciare l'intensità dalla violenza. Si può conservare l'intensità, anche in forma conflittuale, senza che questo significhi necessariamente che l'adrenalina si manifesta in azioni di sopraffazione. Il fatto è - per tornare alla tua osservazione sul comportamento della polizia a Genova - che il vecchio immaginario concepisce le operazioni di "riterritorializzazione" come assoggettamento del nomade (che in certi momenti "deteritorializza") a una logica di sottomissione alle regole gerarchiche produttrici di "ordine" (lo stato). Questo è paradossalmente in contraddizione con il funzionamento del capitale, che invece, quando vuole fare i suoi balzi in avanti, ha bisogno di disordine, di follia, di "creatività". Chissà chi è che vuole la moglie ubriaca e la botte piena? Noi popolo di Seattle/Genova, o il blocco politica/capitalismo?

Ed è giusto anche il riferimento a Internet, perché Internet, sinora, è stato il luogo (Non luogo), in cui più che in ogni altro si è manifestato il carattere collettivo e cooperativo della costruzione di sapere e di immaginario.

Giac: Capisco. E proprio per tutto questo mi pare che l'immaginario contemporaneo così pervasivo, e apparentemente così facile da cambiare e creare, abbia preso il posto di ideologie e religioni. E se è vero che sono i ragazzi "della strada" che lo creano e che l'industria lo impacchetta e lo rivende, a questo punto dovremmo provare a immaginarci un nuovo modello di cyborg-anti-G8-G in grado di non farsi impacchettare ;-) ;)

Antonio: Più facile a dirsi che a farsi, ma credo che la prospettiva sia quella giusta - almeno, è una che a me piace :-)))

Lucca-Milano 31 Luglio 2001





BELLEZZA E GIUSTIZIA

APPUNTI PER UNA RIFLESSIONE SU ARTE, POLITICA, G8 DI GENOVA

Per gli “artisti” che in Italia hanno a cuore il rapporto tra arte e vita, e che si rendono più o meno conto che prima di essere “artisti” si è persone, i fatti dell’anti-G8 di Genova sono stati un punto di svolta: un’occasione per chiarire ancora una volta la direzione e il senso del proprio lavoro. Non faccio nomi nel testo che segue ma mi limito a dare degli spunti di riflessione (un po’ provocatori, lo ammetto) che spero possano essere utili per aprire discussioni e farsi una propria idea sul rapporto tra arte e politica. Se invece volete avere una idea più “concreta” provate a digitare “arte G8” su un qualsiasi motore di ricerca in Internet e vedrete cosa viene fuori.

Che il rapporto tra arte e impegno politico sia piuttosto scarso è un dato di fatto. In particolare per la grande maggioranza degli artisti legati alle arti visive tradizionali e al mercato delle gallerie. Di questo c’è poco da stupirsi. Il mercato dell’arte è oggi uno dei principali campi di sperimentazione dell’economia capitalista. Infatti, è nel mercato dell’arte che si sperimenta ogni giorno quanto plusvalore può generare un oggetto che di per sé (sia per i materiali usati, che per la relativa quantità di “forza lavoro” impiegati) avrebbe un valore facilmente calcolabile ma che invece i “giochi di mercato”, collegati all’immaginario del collezionismo (e del feticismo), riescono a gonfiare fino all’inverosimile.

Che il rapporto tra l’arte e la cultura dominante sia piuttosto consolidato è un dato di fatto. Ma la cosa drammatica è che non esiste una vera consapevolezza di questo da parte del “popolo dell’arte”, e spesso, quando esiste, viene sfruttata per il successo personale. Ma ancora più strana è la pretesa di “libera espressione”, oltre tutti gli schieramenti politici o economici, che viene spesso rivendicata dalla grande maggioranza degli artisti, che nel più trasgressivo dei casi riescono magari a offendere la morale pubblica o religiosa, senza però intaccare niente dei rapporti economici e sociali che li circondano. Questo accade perché per la maggioranza degli artisti quello che conta è l’affermazione personale, della propria creatività, riuscendo a guadagnare il più possibile del proprio “libero lavoro”. E questa è la stessa logica che sta alla base di ogni attività imprenditoriale di tipo capitalista.



Che il rapporto tra arte e politica sia piuttosto stretto è una cosa evidente. È sempre stato così. Gli artisti sono sempre stati finanziati dai poteri politici in maniera più o meno diretta. E i grandi artisti sono diventati tali quando sono stati “accettati a corte” e la politica è riuscita a darsi una “buona immagine” attraverso la loro esposizione.

Pensare che l’opera di un “individuo creativo” (o una equipe di specialisti creativi) possa realizzare qualcosa di universalmente valido per tutti, va d’accordo con l’idea che le decisioni politiche ed economiche debbano essere prese da “specialisti” in grado di trovare soluzioni senza dover chiedere il parere e il permesso di nessuno.

Un’arte realizzata in “solitudine”, con spirito autoreferenziale e che non si pone il problema di come verrà venduta e distribuita, oggi si mette automaticamente al servizio del mercato capitalista globale: qualunque sia il soggetto che intende trattare e le tecniche che usa.

Non è un caso che, sull’onda emotiva dell’anti-G8 di Genova, il maggior numero di “artisti” che hanno saputo reagire creando opere dedicate o ispirate all’evento appartengano al teatro: si tratta di persone che sono “costrette” a elaborare i propri prodotti in un contesto “collettivo” e a confrontarsi con un mercato povero e spesso autogestito e quindi non soggetti alle regole imposte dal grande mercato. Come infatti hanno reagito positivamente molti poeti: anche loro non rientrano nel grande mercato dell’editoria e la complessità della scrittura poetica li mette in uno stato di osservazione particolarmente acuta. E infine alcuni “artisti” del video, della fotografia e della rete perché, trovandosi a che fare con i principali supporti di trasmissione dell’immaginario contemporaneo, sono a stretto contatto con il valore politico di qualsiasi immagine o informazione “rubata dalla realtà”. Ma nessun “artista affermato” si è “esposto” apertamente contro la politica e la polizia dei G8: probabilmente rischiavano di “perdere il posto”. Comunque tutti gli “artisti” coinvolti nell’anti-G8 di cui ho avuto notizia erano, e sono, in rapporto stretto e quotidiano con alcune delle diverse componenti del movimento e anche se firmano le opere con il proprio nome (da singoli o di gruppo) ne riconoscono, in un modo o nell’altro, una “genesi collettiva” ammettendo di essere in fondo espressione di un “movimento” piuttosto che “singoli geni della creatività”.

Di arte e creatività ha bisogno il movimento. E infatti le sue vittorie e le sue speranze si basano su quella creatività collettiva espressa nelle campagne, manifestazioni ed eventi che vengono quotidianamente orga-





nizzati perché un altro mondo sia veramente possibile. Questa è il tipo di arte che ci deve interessare: diffusa, nascosta nelle attività quotidiane, che sa parlare anche delle zone d'ombra senza bruciarle alla luce, che non si chiude negli spazi privilegiati e protetti di musei e gallerie nel nome di una propria "originalità", un'arte che non inibisce ma stimola la creatività di ogni individuo e che segue le logiche del sentimento politico, che segue i principi di "Bellezza e Giustizia" (come dice James Hillman) piuttosto che i soli principi di "economia politica" e affermazione personale.

agosto 2002



Da *Solo Limoni* di G. Verde. 2001





OLTRE LE VIDEO INSTALLAZIONI*

Come ti schieri nei confronti della tecnologia applicata all'arte? Sei favorevole o contrario all'utilizzo che oggi se ne fa ?

In teoria sono favorevole, ma bisogna capire se è utilizzata bene o male. Ovvero se l'operazione artistica utilizza le tecnologie sfruttandone le potenzialità e tutti i significati che sottintende oppure se le utilizza solo per fare una "cosa moderna; per esempio, quasi tutta la generazione dei giovani video artisti utilizza il video in maniera primitiva, senza conoscere la storia della videoarte degli ultimi anni. C'è una sorta di regressione nei confronti dell'utilizzo del video, sembra che appunto lo utilizzino per fare i moderni piuttosto che per sfruttarne tutte le potenzialità espressive e simboliche che permette. Vedendo i loro lavori rimango molto perplesso.

L'utilizzo dei monitor, la ripresa, un montaggio primitivo e semplificato molto concettuale... si usa il video ma non c'è una riflessione vera sulle sue potenzialità, su quello che significa, sullo specifico della percezione video, non c'è il tentativo di forzare il linguaggio, viene preso come se fosse così e basta! Tutto il lavoro di Paik, per fare un esempio assai noto, non viene neanche considerato, forse lo snobbano ma per me non lo conoscono neanche!

L'uso del video inteso come monitor, per esempio come fa Plessi ...

No, Plessi è stato già più interessante, parlo dei giovani quelli che ho visto per esempio all'ultima Biennale: non conoscono neanche Plessi, senza dubbio!

Plessi ha un modo interessante di usare i monitor: quest'acqua che sembra vera ma invece è finta... è semplicissimo, però il fatto di mettere in relazione i monitor-contenitori d'acqua virtuale con oggetti concreti è molto interessante. Invece gli altri video visti in Biennale sono solo proiezioni di eventi e di cose fini a loro stesse.

C'è qualche lavoro o qualche ricerca artistica appartenente ad un altro artista verso la quale provi interesse, che ti entusiasma? Se sì, quali sono le motivazioni?

* Intervista di Andrea Zaccone (Zak) a Giacomo Verde per la tesi *Le installazioni interattive* a. a. 2002-2003, Corso di laurea in scenografia. Accademia delle belle arti di Brera, Milano. Relatore: Andrea del Guercio; Docente di indirizzo: Enrico Mulazzani



Io ho iniziato a fare videoarte perché ho visto le cose di Plessi, poi ci sono stati i lavori di Paik, utili da vedere e capire, i Vasulka allo stesso tempo, utili da vedere nel bene e nel male. Per esempio quando ho visto Plessi mi son detto: bello però si potrebbe fare meglio. È stato uno sprone per riflettere e lavorare, mi ha aperto una porta. Un'opera che mi ha segnato molto è quella dell'israeliano Avital Geva che ho visto alla Biennale del 1993. Era una grande serra che permetteva di sperimentare coltivazioni di ortaggi e allevamento di pesci. Era un progetto artistico ma anche un progetto scientifico, nel senso che permetteva veramente di produrre del cibo nel deserto e quindi era a metà tra scienza, tecnologia e arte. Quella è stata una cosa che mi ha molto colpito, perché ho iniziato a pensare che l'arte non dovrebbe preoccuparsi di fare solo rappresentazioni del mondo ma che potrebbe fare mondo!

Come ha fatto per esempio Bejus quando fece impiantare le 7000 querce?

Esatto, qualcosa che non sia solo una critica del mondo ma che sia una proposta di mondo. Fare dell'arte meno di copertina, cercando di fare qualcosa di utile e reale che possa indicare il modo di costruire qualcosa, piuttosto che limitarsi a criticare le cose che vanno male.

Cosa pensi degli artisti che oggi continuano dipingere e scolpire (usando mezzi tradizionali), consideri loro e le loro opere superati e senza futuro?

No assolutamente, non sono superati, non sono senza futuro: sono un'altra possibilità dell'arte.

Ho uno strano sentimento per loro, come posso dire... da una parte provo anche invidia nei loro confronti perché riescono a dipingere e scolpire senza sensi di colpa! [risate fragorose] Cosa che a me non riesce, mi sembra di fare meno di quello che si potrebbe fare. Dipingere è una di quelle cose che si riferisce alla propria espressione personale; e perché devo rompere i coglioni al mondo con la mia espressione personale? Preferisco fare qualcosa di più collettivizzante, interessante e utile al mondo. Un quadro, bene che vada, va a finire in un museo oppure nella casa di un ricco collezionista (tra l'altro) e quindi che cambio del mondo? Non cambio nulla, in realtà, se va bene, faccio solo felice un ricco collezionista! Non c'è la fo!

Mi piacerebbe dipingere e scolpire senza sensi di colpa, quando riuscirò a capire come risolvere questa questione, e quella di dove vanno a finire i quadri e le sculture, allora forse inizierò anch'io a fare qualcosa del genere.



Nella mia tesi vorrei riuscire ad affrontare e a identificare i vari aspetti delle installazioni, approfondirne certi spunti per poi trarre delle mie conclusioni generali.

I tuoi lavori m'interessano per il loro profilo teatrale. Credo che le installazioni racchiudano al loro interno svariate modalità espressive, proprio come il teatro, che si basa sull'interazione di più arti convergenti verso la messa in scena dell'opera (musica, danza, recitazione, scenografia ecc).

Ciò che m'interessa di più delle installazioni è senz'altro l'aspetto fisico, inteso come tridimensionalità percorribile, e la possibilità di adoperare tutti i sensi umani per la fruizione completa dell'opera, rispetto a un quadro goduto solo bidimensionalmente.

Prevedi che ci sarà presto un'inversione di tendenza nei confronti delle installazioni e che si tornerà a una sorta di arte più convenzionale e conosciuta come la pittura e le arti visive classiche?

L'installazione è proprio come dici tu: un altro di quei momenti dove più elementi si vanno a coagulare costruendo una situazione, proprio come nel teatro.

Non credo che le installazioni scompariranno, rimarranno comunque come forma di comunicazione artistica. Di anno in anno niente finisce ma tutto si trasforma, si aprono possibilità diverse. Per esempio quest'anno c'è il boom delle installazioni perché il mercato, le situazioni, i soldi, le istituzioni espositive hanno più interesse a fare uscire le installazioni.

Dopo non è che non ci saranno più, ci saranno meno perché il mercato sarà interessato ad altro. Purtroppo, ahimè, l'interesse mercantile del sistema dell'arte non va sempre d'accordo con l'interesse dell'estetica e dell'immaginario collettivo...

Io sono convinto che coesisteranno sempre più forme d'arte, se ne aggiungeranno anche di nuove ma nessuna distruggerà le altre, semmai ne modificherà la percezione e l'uso, ma distruggerla no.

Come ti poni nei confronti del business artistico, i canali e gli organi preposti alla vendita dell'arte, preferisci la galleria o i musei?... Dove inizia la speculazione in questo campo?

Non è questione di preferire, è che io non ho quasi mai avuto a che fare con le gallerie: non ho mai prodotto oggetti da vendere in galleria.

Mi sono sempre rapportato a situazioni istituzionali tipo comuni, associazioni culturali, festival. Situazioni che sono sempre ai margini di quello che è il meccanismo del sistema dell'arte che si basa sulle gallerie e sulle aste.





L'arte elettronica è sempre rimasta ai margini, in questa zona di confine tra le gallerie e l'altro. C'è il problema di commercializzazione dell'opera, il supporto del digitale e dell'elettronica non si è mai venduto bene; se io producessi, accanto alle mie installazioni, dei quadri o delle sculture facilmente riconducibili al mio nome... ad esempio come ha fatto Paik con i robottini e con i quadri, allora sarei riconosciuto a pieno nel sistema dell'arte.

Non è un aspetto che ti spaventa, il dover produrre oggetti extra per venire consacrato?

Non mi spaventa, anzi, sto iniziando a pensarci seriamente. Tutto questo perché in fondo, se gli oggetti artistici continuano a esistere, nonostante generazioni di artisti abbiano lottato contro questo fatto, evidentemente una funzione ce l'hanno e non posso pensare che sia solo negativa: alimentare il sistema del feticismo collezionistico. Evidentemente c'è anche qualcosa d'altro.

Sto pensando, di farlo ma cercando di capire come commercializzare queste cose in modo che non siano schiave del sistema dell'arte e delle sue regole, che oggi è uno dei maggiori campi di speculazione del capitalismo avanzato. Invece vorrei inventare e proporre qualcosa tipo il commercio equo e solidale, con prezzi buoni ecc... Se riuscissi a vendere i miei prodotti con un sistema "altro", e se si inventasse un metodo utilizzabile anche da altri artisti, in modo da creare una sorta di mercato alternativo di scambio... Una sorta di strumento, una modalità utilizzabile da chiunque per creare comportamenti alternativi a quelli del mercato dominante... questa è una cosa che m'interesserebbe fare.

Il supporto digitale ha il grosso "problema" della riproducibilità seriale, come pensi di svincolare questo problema, visto che il mercato dell'arte pretende la garanzia della firma autentica dell'artista?

Questo problema l'ho svincolato da tempo perché mi sono sempre fatto pagare i lavori non per l'oggetto ma per il processo. Per me è più importante stimare quanto tempo mi ci vuole per preparare una installazione, la tempistica: un mese, due mesi, tre mesi, una settimana, quanto costa un turno di montaggio, quanto costa pagare un programmatore, quanto costa la mia vita in questo mese... poi per quel che riguarda l'oggetto, una volta prodotto lo può duplicare chiunque. Chisseneffrega di lucrare sull'oggetto? Il mio tempo l'ho già speso, una volta finito questo progetto spenderò il mio tempo in un'altra cosa che poi andrà dove deve andare; dopo aver costruito un'installazione, oppure fatto un cdrom, oppure un video, il mio lavoro è concluso e non m'interessa guadagnarci di più. Che me ne importa? [risata]





Ti è mai successo di essere soggetto a una speculazione artistica (hanno mai speculato su una tua opera o sul tuo nome), se sì qual è stata la tua reazione?

Nel senso buono sì. Per esempio sul Tele-Racconto ci sono stati dei gruppi teatrali che si sono appropriati di questo modo di comunicare e ci hanno fatto poi i loro spettacoli, riconoscendomi una paternità ma prendendosi loro i vari premi, soldi ecc. [risate] ma va bene: loro sono stati capaci di fare fruttare una mia idea in maniera più sana di me. Non hanno rubato un mio lavoro concreto, hanno solo sfruttato una mia idea, che ho reso pubblica. Io ho inventato questo strumento di narrazione, loro sono riusciti ad appropriarsene (con il mio consenso) e a farla crescere, quindi è giusto che si prendano i meriti.

Può darsi che immagini dei miei video siano finite in altri posti, ma quello fa parte del gioco, nel senso che una volta che è uscito l'oggetto, visto che è riproducibile è giusto che facciano ciò che vogliono. In realtà non è mai successo che qualcuno abbia lucrato su un mio lavoro... almeno che io sappia.

E invece un lucro più finalizzato all'utilizzo del tuo nome, è mai capitato?

Come posso dire? Noi in quanto artisti viviamo se c'è qualcuno che riesce a lucrare su di noi. Questa è una regola spudorata del mercato; ad esempio un comune che organizza una mostra e mi fa esporre lo fa perché pensa che, facendomi esporre, può crearsi un'immagine positiva. Se vogliamo questa è già una situazione di lucro. [risate] Se il comune non pensasse di crearsi un'immagine positiva con il mio nome non mi chiamerebbe. Infatti, a volte non ti fanno lavorare perché pensano che la tua immagine (e quello che tu puoi fare) sia pericolosa e possa essere d'imbarazzo, succede anche questo.

Sei disposto a scendere a compromessi per realizzare un tuo progetto? Se sì fino a dove, ti è già capitato?

Si scende sempre a compromessi per realizzare i progetti, fossero anche solo compromessi di tipo tecnologico. Sono disposto a scendere fino alla soglia del "non rinnegare l'idea" iniziale. Accetto dei compromessi nel senso di rendere l'idea o il progetto più comprensibile. Se qualcuno mi fa notare che qualcosa non funziona rispetto a come l'avevo pensata, allora cerco di fare in modo che tutto sia più comprensibile. Se si tratta di questi compromessi mi stanno bene, ma dover rinunciare all'idea iniziale perché qualcuno mi dice che non è politicamente corretta o può portare scandalo, non mi sta bene e non m'interessa.





Nel fare arte sfruttando il digitale e l'elettronica esiste un grande problema: i prezzi delle apparecchiature. Per aggirare il problema spesso si ricorre a sponsor in grado di fornire almeno le apparecchiature. Ti è mai capitato di usufruire di sponsor per la realizzazione di un tuo progetto?

Sono oramai tanti anni che non ne ho. Di solito i materiali li faccio trovare a chi mi commissiona il lavoro. Perché io, in quanto piccolo artista, non ho il potere di richiamare gli sponsor. Che gliene frega allo sponsor di finanziare un'opera di Giacomo Verde? [risate] La mitologia dello sponsor è finita da anni, e andrà sempre peggio. Gli sponsor richiedono opere d'arte che siano poco ingombranti dal punto di vista della messa in crisi dello *status quo* del mondo.

Io, che ho sempre fatto arte più o meno politica, è difficile che trovi sponsor. Non c'è niente da fare!

Quindi devo lavorare con quello che trovo. Ho sempre lavorato con bassa tecnologia, ho fatto di necessità virtù. Tutte le mie opere usano una tecnologia di consumo, facile da reperire. Ma anche perché possano essere degli esempi per altre persone che vogliono realizzare delle proprie opere con pochi mezzi.

Comunque, anni fa, sono riuscito ad avere un computer da Amiga, un portatile dell'IBM e una sedia a rotelle dalla Faram ...

Quali persone ti affiancano nel tuo lavoro (quali sono le loro figure professionali)? Quanto sono indispensabili per la riuscita del progetto?

Dipende dai vari progetti, vanno da un grafico a un programmatore ... musicista, attore, montatore ... cambiano in base alle necessità del progetto. Può esserci un fabbro, un elettricista...

Xear.org, mi è parso di capire che sia proprio questo, ossia un progetto comune con persone che si occupano di mansioni diverse ma che compongono un team

Sì, Xear è un gruppo vero e proprio, c'è un attore, due musicisti, di cui uno è anche un programmatore, e Alessandra che è un'organizzatrice. Per cui si sta configurando un vero e proprio gruppo di lavoro che vuole fare installazioni ed eventi multimediali.

Io, per esempio, avevo già lavorato con ognuno di loro, separatamente, su progetti diversi. Poi siamo finiti insieme e devo dire che questa collaborazione ha dato buoni frutti; stiamo portando in giro uno spettacolo teatrale e tutto è molto stimolante.

Credi nelle contaminazioni tra diverse forme artistiche ?





Mi piace molto mettere in relazione diversi linguaggi: così si possono fare opere più complete e “plurisignificanti”. E mi piace molto lavorare in gruppo, affidare parte del lavoro ad altre persone. Il problema è che invece spesso mi capita di dover firmare con il mio nome anche lavori di gruppo, perché le situazioni vogliono “Giacomo Verde”. Tutte le volte è una lotta per far passare il nome del gruppo. Condividere un progetto con altre persone, molte volte è più interessante che farlo da solo. Per esempio il video sul G8 di Genova (*Solo limoni*) era partito come un progetto mio, poi mi è sembrato più interessante coinvolgere degli amici che fin dall’inizio, pur lavorando su una mia idea di montaggio, mi dessero un punto di vista loro. Poi è andato oltre diventando quasi un lavoro di gruppo.

Adesso vorrei farti delle domande più personali. Cosa ti spinge a fare arte?

La fame! [risate]

*Credi che l'arte abbia la forza di cambiarci in meglio?
Più che credere è una speranza!*

L'arte di oggi conserva una funzione sociale in grado di sensibilizzare il pubblico anche su larga scala (muovere masse)? Penso ai murali in Sudamerica, al periodo anni '70, performance nelle piazze, J. Bejus e le 7000 querce che ha piantato. Le coscienze, con l'arte contemporanea di oggi nel 2002, si muovono o no?

No, secondo me purtroppo non è l'arte che cambia il mondo ma è il mondo che cambia l'arte continuamente. L'arte che cambia il mondo è soltanto l'arte che vive assieme a chi sta cambiando il mondo: gli serve per avere un supporto dell'immaginario, è un'arte organica che cammina insieme alle persone che stanno facendo il mondo. Non è fare arte che cambia il mondo, è il loro lavoro che cambia l'arte, e di conseguenza gli dà più forza per cambiare il mondo.

Di cosa hai davvero bisogno per vivere e per fare arte, a che cosa non puoi rinunciare?

Non farsi prendere dallo sconforto! [risate] Non mollare, perseverare e non fissarsi su una cosa; evolversi ed essere sempre pronti a mettersi in discussione, anche se è parecchio rischioso.

Io non credo nell'arte con la A maiuscola, io credo nelle arti che coesistono contemporaneamente e che spesso sono anche in lotta tra loro per rubarsi i soldi, per sopravvivere. Io faccio arte davvero per fame, nel senso che se fosse per me io non farei nulla. [risate fragorose] Io starei





col mio figliolo a giocare tutto il giorno, farei il casalingo, questa è la mia massima aspirazione!

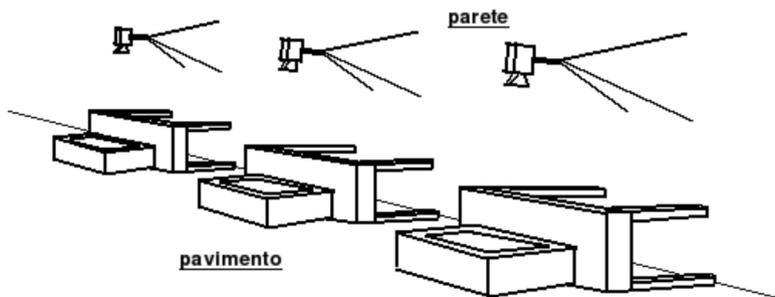
Cosa ti senti di dire a un giovane che sta intraprendendo la propria carriera artistica. Hai un consiglio, un suggerimento che potrebbe essergli di aiuto?

Non fare l'artista, mi spiego meglio: non fare l'artista per fare l'artista, usa l'arte per fare ciò che ti sembra meglio fare.

Quindi anche la frase che hai scritto sul tuo sito "liberare arti da artisti" è riconducibile a questo?

Sì, l'ho rubata al mio amico Lello Voce (o' poeta) che appunto dice: "non c'è maggior nemico della poesia dei poeti", cioè quelli che si credono poeti non fanno poesia. Ed è la stessa cosa nell'arte, quelli che vogliono fare gli artisti non fanno arte: fanno gli artisti! Se vuoi fare arte non devi fare l'artista, devi fare l'arte! Capito?

06/12/2002 presso lo Studio Azzurro a Milano



Trittico Interattivo - G.V. 1997

Progetto dell'installazione *Trittico interattivo* di G. Verde. 1997





ARTIVISM: QUANDO L'ARTE DIVENTA CONSAPEVOLE*

Accessibilità. Non originalità. Riproducibilità. Tre concetti che ben identificano la sperimentazione artistica che fa uso del digitale e che possono avere molteplici significati. Nel tuo lavoro quale assumono?

Dipende a quale settore del mio lavoro le riferisco. Rispetto all'uso delle tecnologie in teatro diventano dominanti i concetti di Accessibilità e Riproducibilità, nel senso che cerco di realizzare performance e "macchine sceniche" che possano essere degli "strumenti" facilmente riutilizzabili anche da altre persone. Mentre la Non-originalità rimane una questione poco rilevante perché ogni performance è comunque legata all'originalità vivente di ogni performer. Nella creazione elettronica (che va dai video al web o alle installazioni) i tre termini possono avere valori diversi a seconda dell'argomento che sto trattando. Rimane comunque costante di ogni mio lavoro utilizzare i tre termini per la "sdrammatizzazione" e la "smitizzazione" degli apparati tecnologici e della figura dell'artista: sono molto contento quando qualcuno dopo aver visto un mio lavoro dice: "ma questo allora potrei farlo anch'io!".

L'etica hacker è un'attitudine che va a toccare direttamente esperienze di vita quotidiana e modi di concepire progetti e relazioni. Che significato ha per te questo termine?

Per me vuol dire riuscire a recuperare e diffondere informazioni e modalità di creazione tecnologica considerate difficili per la maggioranza della gente. Vuol dire dimostrare che è possibile utilizzare le tecnologie forzando i "libretti di istruzioni" e i "limiti consigliati" senza essere per forza degli esperti e riuscendo a ottenere risultati interessanti, utili o piacevoli. Significa cercare di rapportarsi in maniera antiautoritaria e orizzontale sia con i visitatori che con i collaboratori delle mie operazioni. Vuol dire rendere "trasparente" il fare arte e l'uso delle tecnologie.

La GNU General Public License (GPL) sviluppata dalla Free Software Foundation ha rivoluzionato il concetto di copyright, portando a una formula che, pur tutelando l'autore, permette agli utenti di modificare

*Intervista di Tatiana Bazzichelli a Giacomo Verde («cyberzone» # 18 – 2003). Le domande sono state poste agli 0100101110101101.org, Jaromil, e Giacomo Verde, e sono state pubblicate tutte le risposte dei tre intervistati. L'articolo completo con tutte le risposte si può trovare su: http://0100101110101101.org/texts/cyberzone_generic-it.html.



l'opera adattandola alle proprie esigenze, mantenendola allo stesso tempo libera (free). Applicando il copyleft alle opere artistiche quali potrebbero essere gli effetti sulle dinamiche di potere che da sempre alimentano il Sistema dell'arte?

Non penso che la sola applicazione del *copyleft* possa modificare le dinamiche del potere economico nell'arte. La questione è molto più complessa. Il culto della personalità su cui si basa tale mercato va oltre il diritto d'autore. E poi un oggetto unico come un quadro dipinto a mano rimane comunque un oggetto unico, anche se si ha il permesso di duplicarlo. Quello che sta cambiando è che il sistema dell'arte, anche se arriva a pagare pure solo la "prestazione artistica", alla fine riesce comunque a generare degli "oggetti" che ne garantiscano la gestione del plusvalore. Meglio cercare di allargare le pratiche artistiche fuori dal Sistema ufficiale con l'intenzione di portargli via "pubblico".

Computer deconstructing. Culture jamming. Media hacking. Cyber squatting. Tante definizioni per le diverse pratiche hacktivist che si stanno diffondendo attualmente nella Rete e fuori. Da una fase di "elogio del virtuale" sembra che si stia passando a una fase di "autocoscienza mediatica" che punta a svelare i retroscena di una cultura della rappresentazione. Pensi che si possa parlare di resistenza mediatica attraverso l'arte?

Più che di resistenza preferisco parlare di "modalità originali dell'uso dei mezzi di comunicazione", e per questo alternative a quelle dominanti. Il termine resistenza mi fa pensare a uno stato di contingenza troppo ristretto e comunque subalterno. È vero che attraverso l'arte si può agire contro il "potere post-spettacolare" ma secondo me è più efficace farlo eludendo lo scontro diretto, creando modalità e opere che ci convincano per quello che sono e non perché sono segno di "resistenza al nemico". Infatti le opere più efficaci, per me, sono quelle che nascono per risolvere esigenze, o esprimere immaginari, che i media ufficiali non sanno o non possono affrontare.

Fra le varie forme di "appropriazione" che si stanno sempre più affermando nella Rete e negli altri media, il potere di visibilità sembra essere quello per cui lo scontro è più forte. Ha più potere chi riesce a essere più visibile, a gridare più forte. È possibile ribaltare questo meccanismo e giocareci dopo averne compreso il linguaggio?

Non capisco cosa intendi per ribaltare il meccanismo. Se intendi: riuscire a essere visibili usando le sue tecniche per poi dichiararsi contrari... non penso che sia possibile. Guarda Jovanotti! ;-) La visibilità attraverso i media dominanti è una cosa che comunque "si paga". Le volte



che mi sono trovato a essere “visibile” mi sono accorto che veniva amplificato solo quell’aspetto del mio lavoro che loro riuscivano a “comprendere”. Inoltre è facile essere poi “assoldati”, quando hai dimostrato di saper usare la “tecnica del grido”. A me pare più giusto elaborare modalità di diffusione delle idee e delle notizie che eludano l’ansia di visibilità pur sapendo che è una condizione di cui bisogna tener conto. E comunque non mi pare interessante cercare di avere potere quanto piuttosto di depotenziarlo.

La Rete presenta una doppia faccia della medaglia. Quella che brilla ricorda le prime teorizzazioni sulla positività del “villaggio globale”. In quella più oscura ci sono i pressanti tentativi di censura e di intrusione nella nostra privacy, favoriti dalla stessa struttura pervasiva della Rete. Ha ancora senso “difendersi”? Come la ricerca artistica può aiutare in questo senso?

L’unica cosa che mi interessa nascondere è che non ho niente da nascondere. Non mi va di mettere in piazza i panni sporchi: ci sono troppi venditori di detersivi pronti a saltarti addosso. È sempre bello vedere in tanti paesi del sud Italia le porte delle case sempre aperte, la gente seduta in strada a parlare e a prendere il fresco: è lì che è nata la mafia.

Quali sono i tuoi progetti in corso?

Rispondere all’intervista della Bazzichelli. Finire il tecno-spettacolo per ragazzi www.dgHamelin.com con Renzo Boldrini e cercare di attivare il sito www.dgHamelin.org con alcune studentesse dell’Accademia di Carrara. Realizzare i videofondali-live con l’utilizzo del mixer digitale per lo spettacolo sul paesaggio *Del gerbido e della vigna* di e con Lorenza Zambon. Terminare il tecno-racconto ipertestuale con fondali interattivi in Flash *Storie Mandaliche* con Xear.org e ZoneGemma. Realizzare, assieme ad altri studenti di Carrara, il sito 5116MAYA in cui mettere a disposizione i video realizzati nella performance fatta con gli studenti dell’Accademia di Macerata e ispirata al testo di E. Galeano *Il diritto al delirio*. Avviare il progetto di ricerca “Dove sono le Utopie?” utilizzando i materiali di 5116MAYA e altro ancora per farne spettacoli, conferenze, siti web, feste ecc. ecc. con Xear.org e altri. Cercare di crescere il meglio possibile il mio piccolo Tommaso.



I 5 LIVELLI DELL'INTERATTIVITÀ

RIFLESSIONE SOGGETTIVA SULL'INTERAZIONE*

In questi ultimi anni l'arte interattiva si è molto diffusa anche se, secondo me, non sono state realmente approfondite le diverse tipologie di interazione possibile. Inoltre, il concetto di arte interattiva si è legato in maniera riduttiva all'uso specifico delle tecnologie digitali in ambito installativo. Invece penso che l'interazione sia un'attitudine che si può esprimere in diversi contesti artistici e che può esprimersi in maniera compiuta anche senza l'uso specifico di tecnologie digitali. Ne sono un valido esempio le tv-comunitarie, certi happening teatrali o azioni di pittura o scrittura collettiva. È comunque vero che lo sviluppo dell'informatica ha evidenziato, elaborandole in diverse direzioni, le possibilità offerte dall'interazione.

Io considero l'interazione come un'esperienza che ha cinque livelli di complessità o profondità, ma ci sto ancora riflettendo e non sono sicuro che questa suddivisione sia giusta e definitiva.

1. Il primo livello di interattività è il cosiddetto “clicca e vai”, che permette al fruitore dell'opera di agire anche senza sapere cosa succede dopo. È la curiosità dell'utente che innesca la partecipazione, che avvia un evento preconstituito dall'autore e comunque limitato nello spazio e nel tempo.

2. Il secondo livello riguarda l'idea dell'esplorazione, come la navigazione nel web, in un CD-rom, in un videogame o in un ipertesto. L'utente ha la possibilità di fare un proprio percorso, una propria esperienza, attraverso una grande quantità di informazioni comunque preconstituite e difficilmente mutabili. In questo caso è importante valutare il livello di consapevolezza che può venire acquisito dal “navigatore”. Maggiore è la consapevolezza acquisibile e maggiore sarà la navigazione cosciente, e quindi la “riscrittura”, dell'opera esplorata.

3. Il terzo livello è quello che apre lo spazio-tempo all'espressione personale o collettiva in un contesto preconstituito: le vecchie BBS, le bacheche o i forum presenti nel web, che permettono una partecipazione a diversi gradi (dal semplice scambio alla piena partecipazione, di quest'ultimo caso è l'esempio Indymedia), le mailing list, gli archivi digitali collettivi, o comunque tutte quelle opere che contengono segni concreti lasciati dagli utenti, e che crescono e acquistano significati diversi sulla base della reale partecipazione degli utenti. Sia nel virtuale che nel reale.

* Pubblicato in: A.M. MONTEVERDI, A. BALZOLA, *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004





4. Il quarto livello di interattività viene realizzato dal mixare tutti quegli strumenti che permettono di creare una propria espressione o di ospitare quella di altri: ovvero, fai quello che vuoi con dei programmi che già esistono per disegnare, scrivere, navigare, condividere... tutte azioni che permettono di creare oggetti o contesti utilizzando dei software appositi, o degli attrezzi in ambienti spazio/temporali predisposti.

5. Infine, l'ultimo livello di interattività è rappresentato dal programmatore, che può essere individuale o collettivo: l'interazione è completa. Costruisce il software e/o l'hardware che gli occorre per uno scopo e lo utilizza condividendolo anche con altre entità.

Inoltre qualsiasi opera interattiva si può comprendere e giudicare soltanto se la si "abita" completamente, se ci si sta dentro senza riserve, ovvero mettendo in gioco i propri desideri e le proprie aspettative in prima persona. Per esempio, se in una mailing list si è semplicemente spettatori, limitandosi a seguire la discussione senza intervenire, al massimo si possono valutare le opinioni degli altri. Ma soltanto nel momento in cui nella discussione viene espresso un argomento che ci tocca da vicino, spingendoci a intervenire e a rispondere, la nostra interazione si attua completamente. Cambia così la nostra percezione del gruppo di discussione e soprattutto del suo valore/senso. Questo accade di solito in tutte le opere interattive. Ovvero i partecipanti non possono essere semplici spettatori curiosi, perché soltanto se si attivano mettendo in gioco le proprie pulsioni emotive, i propri desideri, le proprie credenze e così via, diventa un'esperienza interattiva, altrimenti rimane una esperienza "limitata" quanto la percezione di un video, di un quadro o di un libro. Per questo spesso per i critici d'arte, di formazione tradizionale, è molto difficile comprendere e valutare un'opera interattiva. Spesso si soffermano sull'aspetto formale, per esempio sull'interfaccia grafica o sull'argomento trattato. Ma nelle opere interattive il vero soggetto è il comportamento dei fruitori, e la grafica è "solo" l'interfaccia necessaria a suggerire i possibili diversi comportamenti di creazione, esplorazione o comunicazione, che sono il vero cuore dell'opera.



VIDEO





L'IMMAGINE ASTRATTA:

CINQUE DOMANDE AGLI AUTORI VIDEO ITALIANI*

Qual è nel tuo lavoro il rapporto fra il “verosimile”, cioè l'immagine riconoscibile, e l'immagine astratta? E quando si è verificato - se si è verificato - un passaggio verso una maggiore astrazione?

Ho sempre pensato che il valore delle immagini video sta prima di tutto nel loro essere comunque “astratte”. Più del cosa rappresentano è importante il come: il colore, la luminosità, il contrasto, il ritmo e la qualità del movimento interno o del montaggio, il rapporto con il suono. Ho iniziato scarabocchiando le immagini dei telegiornali in modo da astrattizzarle fino alla perdita completa della riconoscibilità del soggetto ripreso. Ho fatto anche delle videolettere utilizzando immagini astratte. Poi ho lavorato molto per il video-teatro, così ho approfondito il rapporto con l'immagine “verosimile”, cercando comunque di segnalare sempre anche le qualità astratte della visione. Importante è stato realizzare la video performance “Ri:- immagini d'eco” nel '92, durante la quale creo dal vivo quasi 50 minuti di immagini astratte. È un progetto che ho tenuto nel cassetto alcuni anni. Dopo aver lavorato con la narrazione in video (con l'esperienza del Tele-Racconto) volevo verificare le possibilità di tenere l'attenzione dello spettatore, di comunicare, senza dover rappresentare cose o storie conosciute. Ha funzionato, anche con pubblici diversi e di “non addetti”, perché ho trovato forme archetipiche che ho accompagnato con musiche etniche riconoscibili. Il fatto è che, contrariamente a quanto si dice normalmente, le immagini di per sé non significano niente: qualsiasi cosa rappresentino è la cultura dello spettatore che gli dà valore e significato; comunque, sotto ogni immagine c'è come una griglia, una forma “geometrica” archetipica che la sostiene: questo sono, in un certo senso, le immagini che chiamiamo astratte; ma anche queste bisogna saperle leggere.

A volte si ha la sensazione che nei video astratti le macchine acquisino maggiore autonomia rispetto agli autori, come se in questo modo si esprimesse “l'inconscio” dell'apparato tecnologico. È vero che in questi casi l'autore, più che cercare trova?

Se non si cerca non si trova. Le macchine non si accendono e non si programmano da sole. Comunque sono gli autori che scelgono le se-

* Intervista di Felice Pesoli a Giacomo Verde (Catalogo *InVideo 1996* “Un anno italiano in video”).



quenze e in che modo usarle. E l'inconscio che viene fuori alla fine è sicuramente quello dell'autore-in-rapporto-alla-tecnologia, anche se decidesse di lasciar fare tutto alla macchina. Comunque proprio per affrontare e risolvere il sospetto di autonomia della macchina ho deciso di realizzare "Ri:-" come performance piuttosto che come tape. Così gli spettatori vedono il lavoro necessario per attivare, scegliere e controllare le immagini "autoprodotte" dal video.

Il balletto informale delle immagini cerca di modificare lo stato di coscienza di chi guarda, vuole influenzare il suo stato d'animo?

Per quanto riguarda il mio lavoro sì. A me interessa provocare emozioni e non solo riflessioni. La cosa importante, secondo me, è che le immagini astratte sono più ecologiche di quelle figurative: propongono un'esperienza diretta con la percezione visiva senza dare l'illusione di rappresentare il reale. Di fronte a una buona sequenza astratta si possono provare buone emozioni, qui e ora, senza sentire poi la necessità di dovere ricreare nel mondo reale quello che si è visto, perché l'esperienza percettiva "con" l'astrazione appartiene già al mondo tattile. Le rappresentazioni figurative creano mondi paralleli, che confondono la percezione del reale sovrapponendovi la loro ombra, mentre quelle astratte intervengono direttamente nel mondo, senza simulare altro che se stesse e senza alterare la percezione del reale. La confusione tra immagine e mondo è uno dei grossi disastri ecologici del nostro tempo.

Le immagini astratte sono addirittura diventate un genere del videoclip e sono sempre più diffuse le citazioni del cinema sperimentale americano anni Sessanta. Ma esiste, al di là delle citazioni e delle rielaborazioni, una linea evolutiva nella ricerca con le immagini astratte? Oppure le variazioni consentite sono nell'ambito di un ventaglio comunque limitato?

Secondo me di clip astratti se ne vedono ancora pochissimi, ed è un vero peccato perché potrebbero esaltare al massimo le qualità dei brani musicali. Ci sono ancora troppi "cinematografari" che si occupano di video. Immagino che per cinema sperimentale anni Sessanta si intenda quello legato alla cultura psichedelica: infatti si rivedono quelle immagini perché c'è un ritorno di quel tipo di cultura. Secondo me si è bloccata la ricerca perché si è bloccato in generale un tipo di mentalità e azione artistica. Sarebbe interessante vedere come e perché è accaduto, e soprattutto chi ci ha guadagnato. Gli anni Ottanta sono stati veramente devastanti. C'è comunque una linea evolutiva molto vicina all'astrazione, che io chiamo del "de-realismo" che continua ad andare avanti soprattutto nei videoclip. Comunque se non si sviluppa una cultura in grado di





“comprendere” l’astrazione non può esserci nemmeno uno sviluppo dell’astrazione. Comunque il ventaglio di possibilità non mi pare limitato, sarebbe come dire che le lettere dell’alfabeto o le sette note sono poche. Il fatto è che ancora non abbiamo imparato a comporre, a “scrivere”, con l’astrazione. D’altra, parte come forma “codificata” di espressione è giovanissima, rispetto al figurativo.

L’uso di immagini astratte (o la contaminazione di immagini verosimili con effetti di elaborazione e “snaturazione”) consente solo una riflessione sulla percezione e una lettura dinamica e poetica delle immagini, oppure può consentire anche l’elaborazione di un discorso più complesso? In altre parole: il mondo si può raccontare solo con immagini “realistiche”?

Il mondo non si può raccontare in nessun modo, tanto meno con le presunte immagini “realistiche”. Quello che di solito si racconta è l’immaginario dell’autore sul mondo, e tra immaginario e mondo c’è sempre una bella differenza. Qualsiasi immagine è propaganda del pensiero dell’autore: più è realistica più è autoritaria, in quanto tende a nascondere la soggettività della visione impedendone la messa in discussione; attraverso la “snaturazione” invece si segnala la soggettività del racconto e la sua discutibilità. La pretesa di riuscire a raccontare il mondo appartiene al “delirio di onnipotenza” della civiltà industriale occidentale, superare questo tipo di pretesa per me è fondamentale. Penso ci sia ancora molto da fare nel campo dell’astrazione e del “de-realismo” (specialmente con le tecnologie digitali), le possibilità offerte da questo tipo di immagine-pensiero sono state appena sviluppate; il fatto è che molti artisti si sono fermati alla scoperta del segno o dell’effetto senza preoccuparsi di contestualizzarli in un “racconto” che utilizzi lo spazio-tempo della fruizione con lo stesso rigore e disincanto della musica: molti si sono fermati all’esposizione del concetto senza poi metterlo in gioco, anche per questo la ricerca si è impantanata: sono state fatte troppe cose noiose con la scusa di fare arte.

04/01/96



SDRAMMATIZZANDO LA TV

I giochi e le attività con il video che propongo di solito, nascono come strumento ludico per affrontare il mostro tv; sono dedicati a chi sente il problema della televisione e a chi ha voglia di sperimentare nuove possibilità...

Nella società dell'informazione, dove esiste un eccesso di informazioni disponibili, il principale modo per orientarsi e scegliere cosa vedere è seguire il piacere. Chi fa televisione, o informazione-spettacolo, lo sa benissimo: tutti i messaggi prodotti devono avere una confezione piacevole, altrimenti non hanno la minima possibilità di essere presi in considerazione. Questo dominio del piacere si scontra apertamente con la concezione di cultura e apprendimento che si ha nella maggioranza dell'ambiente scolastico. Nonostante diversi pedagogisti o ricercatori (da Piaget a Bateson) abbiano dimostrato l'importanza di un contesto piacevole per favorire l'apprendimento (è più facile apprendere quando ci si diverte, e i giochi infantili rimangono i primi maestri di vita che ognuno di noi ha avuto) e nonostante ognuno di noi abbia fatto esperienza di ciò, si continua a credere che le cose serie siano quelle che contano. Questo accade nella nostra cultura occidentale perché viviamo in un contesto che continua a separare la mente dal corpo, lo spirito dalla carne, (e il gioco viene erroneamente associato solo al corpo) così come si continua a confondere "informazione" con "educazione".

L'educazione è frutto di esperienza, e l'esperienza non separa la mente dal corpo (non esiste mente senza corpo), quindi quando ci preoccupiamo di dare informazioni ai bambini tenendoli seduti nei banchi, o rinchiusi negli appartamenti, o chini sui libri di testo stiamo facendo fare, in realtà, un'esperienza di costrizione e stiamo solo tentando di educarli alla rinuncia dell'interesse mente-corpo.

La televisione è molto più brava a dare informazioni tenendo tutti immobili davanti al suo schermo, quindi se gli insegnanti, e gli adulti in generale, pensano che educare significhi informare (piuttosto che condividere esperienze) devono tutti imparare a fare la televisione oppure, semplicemente, rinunciare a educare e delegare il compito alla televisione - che in effetti è quanto avviene al di là delle ipocrisie. Gli adulti, però, non possono pretendere che la televisione rinunci a fare la televisione: che diventi noiosa, buona, non violenta. La tv è sempre e solo immaginario e, come le fiabe, non può che essere eccessiva, amorale, a lieto fine e violenta; e comunque cosa c'è di più violento di tenere qualcu-



no immobile di fronte a uno schermo, o a una cattedra, illudendolo di conoscere in questo modo il bene e il male del mondo?

E poi la televisione parla direttamente al corpo: attraverso il montaggio, le inquadrature, i suoni, gli effetti speciali ecc. ecc. stimola continue microreazioni muscolari non controllabili consciamente dal cervello: anche per questo è piacevole.

Il principale problema della tv è che esiste in un mondo che confonde le immagini con la realtà, l'informazione con l'esperienza. Se ci fossero spazi e tempi di vita tesi a rispettare l'esistenza umana, piuttosto che l'organizzazione della produzione di merci, la tv non sarebbe un problema. Non dico che bisogna "tornare alla natura": viviamo da sempre in un ambiente artificiale, almeno da quando esiste l'agricoltura: le vigne, le stalle e le case non sono certo prodotti della natura ma opere tecnologiche. Una delle cause dell'attuale malessere esistenziale è che ci fanno credere che la tecnologia non sia naturale, che le macchine elettroniche (da non confondere con quelle meccaniche) siano estranee alla natura umana. Alimentare il senso di preoccupazione, timore e inadeguatezza nei confronti della tecnologia significa allevare generazioni di schiavi dei padroni delle macchine.

Per risolvere i danni della tv bisogna vivere imparando a ricomporre la separazione mente-corpo, a separare le immagini dalle cose, a rivalutare l'esperienza diretta rispetto al passaggio d'informazioni e soprattutto imparare a essere più divertenti della tv! Sono tutte cose fattibili, basta volerle fare, anche perché la televisione non esiste: sono solo figurine che acquistano il valore che noi gli diamo.

Le mie attività (come ad esempio i giochi di TeletNT) non sono certo la soluzione ai problemi accennati prima, ma uno stimolo a darsi da fare sdrammatizzando la situazione, un invito a vedere la questione da un altro punto di vista. Sono giochi dedicati a quegli adulti che hanno voglia di mettersi in gioco condividendo esperienze con i propri ragazzi, e che non si vogliono arrendere alla grande baby-sitter tv. Quello che conta, comunque, è creare rapporti diretti tra le persone, prendendo spunti dallo schermo tv piuttosto che da un mazzo di carte o da chissà cosa.

La televisione non è il male, ma solo un oggetto domestico ormai naturale. Ci sono bambini e giovani adulti che sanno riconoscere un programma tv dopo due secondi ma non sanno riconoscere una pianta da un'altra: e se non possiamo arrampicarci su per gli alberi almeno lasciateci fare un po' di zapping selvaggio con questa nuova natura che ci troviamo in casa: sarà comunque più divertente che aspettare qualcuno che mandi in onda il programma giusto.





LA TV PER I BAMBINI

NUOVI LINGUAGGI PER NUOVE GENERAZIONI:

LA TELEVISIONE È DI CHI LA FA*

Vorrei ringraziare Antonio e Felice di avermi messo da ultimo, così farò pochi danni. Francamente parlo fra amici, quindi dirò più o meno cose che già sapete, le ridico così vengono registrate.

Devo dire una prima cosa: arrivando qua al convegno, mi ero illuso che ci fossero delle speranze - posso partire in maniera cattiva? - delle speranze sulla possibilità di fare qualcosa per i bambini all'interno di una struttura come la RAI. Alla fine di questo convegno invece ho delle speranze molto affievolite, vedo molto difficile riuscire a fare qualcosa. Il sottotitolo del mio intervento è "La Televisione è di chi la fa", e questi due giorni di seminario mi hanno convinto più che mai che veramente la televisione è di chi la fa. La televisione la fanno gli adulti, non c'è ombra di dubbio, perché il fare televisione investe economie, poteri e competenze politiche controllate dagli adulti, quindi ai bambini non resta che subirne semplicemente le conseguenze, sulle quali non possono influire perché non votano. Molto semplice. Il giorno in cui i bambini voteranno forse si organizzerà qualcosa di veramente serio per ascoltare quali sono le loro esigenze.

A questo punto, per quello che ho sentito finora, mi sembra che di attenzione nell'ascoltare ciò che i bambini hanno da dire, per farci capire cosa vivono sulla propria pelle, non c'è ne sia molta.

C'è un'altra questione importante: io, nel corso della mia attività di videoartista indipendente e outsider, mi sono accorto di due cose.

La prima è che la televisione non esiste.

Questa è una frase che uso spesso, e sono costretto a dire che la televisione non esiste, perché purtroppo si dà troppa importanza nella nostra società, nella nostra cultura, alla televisione e alle immagini televisive. Si dà un tipo di importanza che è pericolosissima, ovvero si tende a confondere l'immagine della cosa con la cosa, si pensa semplicemente che trasmettere, far vedere, rappresentare una cosa sia far vedere quella cosa, mentre invece non è così. Non so se ricordate il famoso dipinto di Magritte *Questa non è una pipa*, dove si vedeva chiaramente che il disegno di una pipa non è la pipa ma è il disegno della pipa. Saper riconoscere la differenza tra l'immagine e la cosa è una cosa fondamentale di questi tempi (scusate il bisticcio sulla parola cosa). Purtroppo invece su questo fraintendimento si basa tutto il sistema della comunicazione, sul fatto che la cosa viene confusa con l'immagine della cosa, e ci si gioca su

* Intervento al seminario *Arte elettronica e linguaggi televisivi*, ScuolaRAI, Roma 1996.



questa confusione fino a costruire imperi di potere, imperi economici non indifferenti. È molto difficile per me riuscire a fare qualche discorso se non si comincia a mettere in discussione questo primo fatto. La cosa paradossale è che, per esempio, i bambini sanno molto bene che la cosa non è l'immagine della cosa. I bambini sono un problema per gli adulti. È un po', perdonatemi la battuta, come la marijuana. La marijuana è un problema per chi non la fuma (ne ha il terrore) chi la fuma sa benissimo che non è un problema. E i bambini sono lo stesso problema, è lo stesso punto, sono un problema per gli adulti perché mettono continuamente in crisi la visione del mondo organizzato dagli adulti. Rispetto anche al rapporto tra immagine e realtà, i bambini lo conoscono abbastanza bene, hanno veramente gli strumenti di partenza per rendersi conto che la televisione non è la realtà, e sanno giocare sullo scarto tra televisione e realtà. Faccio un esempio. Io tra le varie attività animo, in tempo reale, un personaggio virtuale con un *cyberglove*. Cosa succede? Il personaggio appare in video e parla con le persone che stanno di fronte allo schermo, gli adulti pensano inizialmente di parlare con un computer, poi man mano che il discorso va avanti si accorgono che non è un computer che parla ma una persona che usa l'immagine del computer per parlare con loro. Gli adulti quando si accorgono di questo si "smarrano", dicono: "Ah, che schifo! Pensavo di parlare con un computer invece parlo con una persona". Per i bambini invece, quando si accorgono di questo, non è una delusione (anche se c'è un attimo di delusione comunque non è annichilente) imparano subito come rapportarsi a questa situazione, pensano: "Benissimo, c'è una persona dietro, ok! è un'occasione in più". Cominciano a parlare con il personaggio e se sentono qualcosa che non gli piace vengono dove sono io, perché mi metto sempre in una posizione raggiungibilissima dallo spettatore, e mi dicono: "Oh, la vogliamo smettere. Questo personaggio mi deve rispondere così, così e così. Lo facciamo?". Tornano davanti e ricominciano a giocare, a giocare molto seriamente, con la coscienza dello scarto tra l'immagine e la realtà che ci sta dietro. Ecco questo è un aspetto del problema: non riuscire, come adulti, a capire la possibilità e la valenza del giocare lo scarto tra immagine e realtà, prendiamo tutto molto seriamente, dimenticandoci delle possibilità offerte dal giocare.

Un'altra cosa, è il "discorso" che fa confondere le immagini con l'esperienza; quando dico che la tv non esiste lo dico per rompere uno stereotipo percettivo che ci ha abituati a credere che la televisione debba rappresentare la realtà, mentre invece "non esiste", perché le immagini di per sé non sono mai la realtà, ma sono appunto la rappresentazione della realtà e soprattutto sono funzioni psichiche che vengono attivate attraverso la visione e la percezione delle immagini.



Per esempio c'è questo terrore delle immagini violente nei confronti dei bambini, si dice che la tv non deve essere violenta; questo è un bluff terribile, è una cosa stupida, il problema della violenza non è nella televisione, il problema della violenza è fuori. I bambini anzi, molti bambini, i più svegli, i più attenti, ai quali è stata data la possibilità di verificare lo scarto tra immagine e realtà, amano moltissimo i film di violenza, i film di orrore, dove si vedono squartamenti, splatter e così via. Perché per riuscire a vedere quelle immagini, a godere di quelle immagini, bisogna avere un'alta competenza linguistica. Agli adulti abituati a confondere realtà e immagine fa schifo vedere film dell'orrore. Vedere uno squartamento in televisione è una bellissima possibilità, perché io posso provare questo tipo di emozione (attivare questa funzione psichica) senza farmi niente, è un'emozione bellissima, perché "sperimento" qualche cosa di pericoloso senza farmi niente.

Per esempio io ho fatto un video con dei ragazzini delle medie, e a un certo punto lavorando a questo progetto è venuto fuori che volevano girare un video dove loro si trasformavano in zombie e assaltavano la scuola, la saccheggiavano, processavano gli insegnanti, li torturavano, dopo di che li uccidevano e poi distruggevano la scuola e tutto quanto. Immaginate cose terribili. C'erano delle insegnanti che erano terrorizzate. C'era un'insegnante di Educazione artistica che, mentre un ragazzo di origine araba stava descrivendo le più incredibili torture da fare all'insegnante di Italiano, mi è venuta vicino e mi ha detto che doveva uscire: non resisteva. Però questa cosa i ragazzi la scrivevano e la giocavano, in un certo senso, conoscendo la possibilità del mezzo di mettere in scena questo orrore. È stato l'adulto, l'insegnante, che ha avuto terrore di questa possibilità; i ragazzi avevano il diritto di farlo, perché capivano abbastanza bene che l'immagine non è la realtà. (O piuttosto sentivano che l'immagine gli permetteva di esprimere una realtà indicibile). Poi la cosa paradossale è stata questa, per farvi capire quanto il problema della violenza sia male interpretato. Ho chiesto ai ragazzi di interpretare il ruolo dell'insegnante. C'era una bambina molto timida che ha detto: "Posso provare io a fare l'insegnante?". E io le ho detto "Vieni, e fatti vedere come fa l'insegnante". Lei si è alzata e ha incominciato a gridare: "È ora di finirla, basta!!! state zitti!!!". Battendo in maniera violentissima il registro sulla cattedra. Era terribilmente violenta. Questa è la loro immagine degli insegnanti. Quindi qual è il problema della violenza? Visto dov'è la violenza? ...

La seconda riflessione che volevo fare è proprio sul fatto che la televisione è di chi la fa. Come sempre succede, solo se tu fai qualche cosa la comprendi fino in fondo. Ma noi viviamo in un sistema dove si confonde informazione con educazione: si pensa che dare informazioni at-



traverso la televisione sia fare educazione, ma è sbagliatissimo perché dare informazioni non significa fare educazione. (E questo collega il discorso della “televisione che non esiste” a quello che la “televisione è di chi la fa”). L’educazione è una cosa molto più complessa, è una cosa che coinvolge tutti quanti i sensi, coinvolge la tridimensionalità dell’essere, tutto quanto il campo esperienziale, non solo nei bambini ma in tutti quanti noi. Solo se si tiene conto di tutti gli elementi necessari a realizzare una “esperienza” si può fare veramente educazione. Quando si mostrano delle immagini non si fa educazione, e spesso nemmeno informazione, ma si danno favole, storie fantastiche e immaginarie. Anche nei tg. I tg sono il più alto momento di fiction che c’è nella televisione, non è vero che è realtà, non può essere la realtà. Tanto è vero che il tg è costruito in modo da avere sempre un lieto fine. Finisce sempre con la cultura e le informazioni sullo spettacolo: deve finire bene il tg, come le fiabe. A me viene da ridere quando si parla del tg per i bambini, quando si parla di regole che garantiscano la “pulizia” nel tg per i bambini. E anche quando si parla di regole e capacità professionali dei giornalisti. Stamattina c’è stata una signora del CENSIS che ha parlato di una ricerca che riportava il seguente dato: il 75% dei giovani leggono le notizie o usano la notizie come fonte di divertimento e non come fonte di informazione. Così mi viene da pensare: i giornalisti che hanno provocato il 75% di divertimento nei giovani, nel tentativo di informarli sulla realtà, adesso vengono chiamati a fare il tg anche per i bambini, quindi per farli divertire, per dare questo tipo di indicazione definitiva anche ai ragazzini: in modo che si rendano conto, fin da piccoli, che il telegiornale è una cosa veramente divertente. Chissà se i giornalisti se ne rendono conto? Io penso veramente che tutta l’informazione possa essere fatta onestamente, e i tg specialmente. Ma soltanto se si parte dalla coscienza di questo concetto di base: deve essere divertente; perché la tv è costruzione di immaginario e non informazione sulla realtà. Non so se capite la differenza tra costruzione dell’immaginario e informazione sulla realtà. Tutta la televisione è costruzione dell’immaginario, non è mai informazione sulla realtà, perché non si può raccontare quello che accade ma solo l’immagine di quello che è accaduto, mi sembra quasi banale, veramente.

Un’altra esperienza che ho fatto è stata la Minimal tv, con il gruppo “Quinta Parete” di Empoli, dove ho capito veramente che la televisione è di chi la fa. La Minimal tv è una sciocchezza, veramente una sciocchezza. Una delle caratteristiche di questa esperienza è l’uso di bassa tecnologia, tecnologia povera, a disposizione di tutti: perché appunto mettendo mano ai vhs, ai videoregistratori e alle cose che tutti quanti hanno in casa, si può iniziare a capire come funziona questo “mostro te-





levisione”, a capire che poi non è così mostruoso ma è fatto da persone, è fatto da voi. Sono persone che fanno la tv insomma: dov’è questo mostro? siamo tutti qua... Mentre invece in generale la gente che guarda la televisione - e questo è un po’ colpa di chi fa la televisione - vive tutto il sistema televisivo come qualcosa di mostruoso, di gigantesco, di inavvicinabile, per cui o spegni la televisione o l’accetti per quello che è: altrimenti che gli fai? Come puoi intervenire? Per arrivare qui ci vuole il pass!! Altrimenti non si entra!! (Per esempio; un esempio stupido? Non è un caso, ma forse esagero, che qua nello stesso palazzo della RAI c’è un ufficio di polizia, non so se vi rendete conto.)

Adesso mi viene in mente che è veramente dura fare qualcosa per i bambini con la tv: ci sono di mezzo tantissime cose: c’è una percezione del mondo e della comunicazione che va di per sé contro quelle che sono le esigenze cognitive dei bambini. Loro vogliono crescere, vogliono conoscere il mondo, vogliono conoscerlo attraverso tutti quanti i sensi, vogliono fare. Mentre invece ci troviamo in un “mondo adulto” dove l’educazione, la comunicazione e così via, si basa sull’annullamento dei sensi, sulla separazione fra mente e corpo, dove c’è una mente poliziesca che deve gestire e controllare un corpo che è considerato almeno imbarazzante. Tutto il sistema della comunicazione si basa su questo dato di fatto, sull’accettazione di questo dato di fatto. E se non si mette in discussione questo dato di fatto [...]

Allora dicevo: la Minimal tv è fatta di bassa tecnologia, vhs e così via, collegata da un piccolo studio, con una scrivania, una telecamera, un piccolo mixer, un piccolo computer, a dei televisori messi in strada.

Abbiamo fatto questa esperienza in tre paesi, anche durante una sagra. La cosa interessante è che dopo un po’ la gente che vedeva le trasmissioni in strada (con il palinsesto fatto da un solo conduttore, un inviato speciale e da sciocchezze varie che però non erano semplicemente la parodia della televisione ufficiale) ha cominciato a prendere in mano la tv senza scimmiettare quelli che sono i generi televisivi.

Di solito quando un “videoamatore” prende una telecamera cerca di scimmiettare la televisione, fa il verso alla pubblicità, fa il telegiornale, fa l’avanspettacolo. Invece nel momento in cui si dà alla gente un tipo di input diverso, vengono fuori delle modalità comunicative, di messa in gioco della propria immagine, e dell’immagine sociale del paese, che paradossalmente quasi contraddicono quelle che sembrano essere le logiche assodate della comunicazione televisiva. Allora mi viene da pensare: chi l’ha detto che la televisione che vediamo in giro deve essere fatta così, se basta dare un piccolo input, un piccolo scarto percettivo e la gente (gli anziani, i bambini) inizia a giocare e percepire la televisione come un gioco da prendere seriamente - cioè tornando a rivalutare quel-





la che è una sapienza dei bambini, che è appunto quella di giocare molto seriamente -?

Quindi se si volesse fare veramente qualche cosa per i bambini, la prima cosa da fare è immaginare un'altra televisione, per poi cambiarla mentre la si fa, essere disponibili a mettersi in gioco. Immaginare delle modalità produttive che siano completamente altre dalle modalità produttive della televisione come è fatta adesso.

Non c'è altro da fare, bisognerebbe capire come, per esempio, entrare in contatto con situazioni di base, non solo le scuole, ma anche la piazza, la strada, dove mandare non delle truppe televisive, ma delle persone con la telecamera, che sappiano parlare, che sappiano giocare con i bambini e che sappiano ascoltare e riuscire anche ad autocriticarsi per quello che stanno facendo. Bisognerebbe riuscire a immaginare qualcosa del genere, che parta dalla strada, che torni nelle case e che abbia delle modalità di produzione e di creazione delle immagini che non sono quelle che purtroppo vediamo (per la fortuna di pochi adulti) adesso in televisione.

Ho detto quasi nulla.

Ciao.



La tv è di chi la fa, da Minima tv. 1997



FIGURINE FUORI FORMATO

Sono anni che dico “La televisione non esiste: sono solo figurine” e anche per i fatti di Genova è stato così. Le immagini di per sé non significano nulla. Tutto dipende dal contesto in cui vengono inserite. Vedere degli scontri tra polizia e manifestanti non spiega il perché di quegli scontri. Mostrare dei giovani che sfasciano un’auto può provocare considerazioni morali diverse anche se, comunque, “emozionanti” proprio come possono essere non altrettanto “emozionanti” le immagini di un corteo che sfila pacificamente. In ogni caso, oltre alle emozioni, è la voce fuori campo che dà il senso delle immagini. E la “voce” può essere sia interiore (propria di ogni spettatore) che esterna ed integrata al filmato. Ma qual è la “voce” di chi riprende? La “voce” che fa scegliere cosa e come registrare e cosa no? Per i professionisti della tv è la “voce” di chi paga i filmati. Di chi li ha spediti sul campo degli eventi o di chi dovrà comprargli le immagini e che vuole filmati spettacolari, emozionanti, che facciano notizia e quindi extra-quotidiani, ma che non turbino troppo lo “spettatore medio”, e non mettano in discussione il “pensiero unico” e le regole del potere economico. Vietato anche mettere in discussione la cultura dominante che pretende, in ogni campo, uno stile e una forma di narrazione visiva di tipo “pubblicitario”, qualunque sia il “prodotto” da mostrare. Perché per “loro” comunque tutto è principalmente un prodotto economico da smerciare. Figurine da vendere per l’album dell’immaginario che hanno già stampato, con le caselline vuote ma con i titoli già scritti e le dimensioni già date: chi non rientra nei margini previsti non realizza figurine smerciabili e da collezionare. E in quell’album ci può stare anche qualsiasi immagine di protesta o di contro informazione: basta che rispetti la casella e il formato assegnato.

Io non ero a Genova per collezionare immagini da vendere ma per partecipare alle manifestazioni contro il G8, con la mia video-camera e la mia presenza, in appoggio alle idee del Movimento. Quindi, quando mi sono trovato a riprendere quello che accadeva la mia “voce” mi chiedeva di riprendere “altro” da quello che veniva ripreso dai “colleghi” vicini. Io non cercavo lo scoop, non mi interessava lo spettacolo dello scontro, non mi interessava la ripresa veloce e pulita e nemmeno quella “guerrigliera”: c’erano tanti altri attorno a me che facevano tutto questo.

* Pubblicato in G. VERDE, L. VOCE, *Solo Limoni*, Milano, Shake Edizioni Underground 2001.





Sono stato attirato più da quello che accadeva “attorno” all’evento, quello che non sarebbe stato raccontato perché era “fuori formato”, perché considerato marginale o relativamente importante. Sono stato attento a non rispettare i tempi di ripresa canonici, ho cercato di usare il “tempo reale” tanto negato o falsamente ricostruito in televisione o al cinema. Ho cercato anche di fare riprese “estheticamente” valide in un contesto che tendeva a negare qualsiasi sfumatura estetica, perché per me la questione politica è sempre anche est-etica. Mi sono sempre preoccupato di “costruire” quello che riprendevo cosciente proprio del fatto che di per sé le “immagini non esistono”. Non sono stato neutrale (non si è mai neutrali quando si riprende) ho anche provocato reazioni-immagini, come nella sequenza che dà il titolo al video. Ho regalato tutto il girato a Indymedia perché il collettivo lo usasse come meglio credeva, e ho scambiato le mie immagini con quelle di altri videomakers. E poi, allo stesso modo, ho realizzato il montaggio e trattato le riprese che altri mi hanno donato: con l’idea di non rispettare il formato proposto dal mercato delle figurine. Per questo la composizione del video è stata un lavoro collettivo e individuale (e qui devo ringraziare tutte quelle persone che gratuitamente mi hanno aiutato e in particolare: Lello, Mauro, Uliano ed Elena: con loro ho condiviso le discussioni su come fare il montaggio); per questo la scelta di usare, per il fuoricampo, non la voce di un attore ma la mia e quella di Lello - poeta militante -: le voci di chi era stato là; per questo l’idea di mescolare documentazione e poesia; per questo ho accettato un audio e un video “sporchi”; per questo un ritmo di montaggio “atipico”, per lasciare allo spettatore la possibilità di “distrarsi a pensare”, e costellato di imperfezioni e rotture, per non dargli la rassicurante sensazione che il regista sta “pensando per lui”, come normalmente accade al cinema e nella pubblicità; e per questo, infine, la ricercata e spiazzante colonna sonora di Mauro, con improvvisi silenzi, sonorità stridenti e citazioni colte (come il coro rielaborato da un brano di Luigi Nono). La forma è il contenuto. Realizzare un filmato che non rispetta i margini della classificazione data dal mercato delle figurine è il mio modo per contestare, costruttivamente, il pensiero unico del mercato globale. E le diverse proiezioni pubbliche di *Solo Limoni* a cui ho assistito mi hanno confermato che siamo in molti a pensarla così.



COS'È LA MINIMAL TV*

La Minimal tv nasce dall'incrocio di diverse esperienze e personalità artistiche che hanno in comune la convinzione del valore politico dell'arte e dell'uso creativo delle tecnologie. Il nucleo iniziale composto da Francesco Galluzzi, Vanni Cilluffo, Federico Bucalossi, Giacomo Verde e Claudio Parrini si è dato nome Quinta Parete Network. La Minimal tv si distingue da altre esperienze di televisione di strada perché fin dall'inizio si è caratterizzata come "gioco di sperimentazione del linguaggio video", come esperienza di "arte interattiva" e per il suo nomadismo.

Le prime trasmissioni sono state realizzate a Vinci (dove è nato il famoso Leonardo da Vinci) durante un piccolo festival teatrale, nel luglio del 1996, organizzato dal Giallo Mare Minimal Teatro. Abbiamo trasmesso per quattro sere dalle 18,00 alle 23,00 su tre monitor e un videoproiettore collocati in zone strategiche dell'area del castello. La stanza della regia si trovava nella Biblioteca Leonardiana. Quando abbiamo iniziato a trasmettere la gente pensava che fossero i programmi di una nuova televisione privata, nessuno si rendeva conto che la regia era a 50 metri dai monitor. Abbiamo dovuto mettere dei cartelli scritti a mano, sotto ogni monitor in strada, per convincere i passanti che la regia era a pochi passi e aperta al pubblico.

I suoi programmi affrontavano in modo ludico temi legati alla vita della città e agli spettacoli della serata. Durante la giornata si montavano "in macchina" delle interviste agli abitanti, o a "persone importanti", per poi trasmetterle nella serata. Rivedere se stessi o i propri vicini di casa in tv è stato l'elemento che ha subito catturato l'attenzione dei "telespettatori passanti". Fondamentale per lo sviluppo della Minimal tv è stato l'uso della diretta e l'utilizzo di quello che abbiamo chiamato "video-box". Si tratta di una specie di "videotelefono" che permette agli spettatori di uno dei televisori-in-strada di dialogare con il conduttore o con gli spettatori presenti in regia. Così, attraverso l'intervento continuo dei telespettatori, i palinsesti sono stati continuamente stravolti per adattarsi agli stimoli che nascevano ogni volta giocando insieme alla gente del luogo e ai passanti.

La Minimal tv ha poi trasmesso in altre occasioni e città: in un festival di cultura giovanile, in una sagra di paese, in alcuni eventi arti-

*Intervento all'incontro internazionale *Mediademocracy and telestreet: Networking Free tv*, Monaco 2004



stici e anche in un incontro su tecnologia e bambini sul lago di Como. E ogni volta le trasmissioni si sono evolute e adattate alla “cultura” dei partecipanti diventando una specie di “specchio della comunità”.

Soprattutto è stato interessante vedere come gli spettatori si appropriavano del “video-box” passando dall’essere passivi all’essere attivi. È stato interessante verificare che i “modelli” della comunicazione televisiva non venivano rispettati dai “telespettatori attivi” e questo perché quando i fini della comunicazione sono una sana autorappresentazione e il dialogo bidirezionale, saltano tutte le regole imposte da una tv monodirezionale e autoritaria.

Per questo la Minimal tv è una televisione politica.

“La tv è di chi la fa” è lo slogan che si è rivelato sempre più importante per la Minimal tv.

Infatti le modalità di uso della televisione, create durante le nostre trasmissioni, hanno dimostrato che se cambiano gli scopi e le esigenze di chi fa televisione, cambiano anche le modalità linguistiche e di comunicazione. E questo vuol dire che le trasmissioni della tv ufficiale e nazionale, il tipo di palinsesto e di programmi, non sono al servizio dei telespettatori ma al servizio di chi fa quel tipo di televisione il cui scopo è realizzare più profitti possibili.

Minimal tv è fare televisione partendo dal grado zero e cercando di rivelare l’inconsistenza di ogni immagine televisiva depotenziandone il suo autoritarismo gerarchico (perché la televisione non esiste: sono solo figurine).

Inoltre, sfruttando la naturale voglia di protagonismo del pubblico, si è verificato che è possibile trasformare un canale televisivo (anche se minimal) in uno strumento di produzione di spirito comunitario, un generatore di network - proponendo inoltre attraverso l’uso di tecnologia povera, un modello di rete che demistifica la congiunzione tra comunicazione collettiva e hi-tech, dominante in questi tempi di mitizzazione di Internet o della Tv interattiva. L’intento è sempre stato quello di sdrammatizzare la televisione mettendola “a portata di mano”. Le trasmissioni sono sempre state realizzate con telecamere amatoriali, un mini-mixer audio-video e un Apple Computer per le intersigle, più altre due minicamere per il video-box: tecnologia povera, a disposizione di tutti: perché appunto mettendo mano ai vhs, ai videoregistratori e alle cose che tutti quanti hanno in casa, si può iniziare a capire come funziona la televisione.

In generale la gente percepisce il sistema televisivo come qualcosa di mostruoso, di gigantesco, di inavvicinabile, per cui o spegni la televisione o l’accetti per quello che è: altrimenti che gli fai? Come puoi intervenire?



Con la Minimal tv si è iniziato a rispondere al sentimento di impotenza proponendo di farsi la propria tv con quello che si dispone, senza aspettare che sia la “grande tv” a darti la possibilità di intervenire per cambiare i suoi palinsesti.

Si è anche dimostrato che è molto più divertente “fare” che stare a guardare.

In realtà la Minimal tv è più una “performance interattiva” che una trasmissione televisiva. Infatti le trasmissioni risultano poco interessanti per chi non è (o non era) presente all’evento o non fa parte della comunità coinvolta.

Fondamentale per il funzionamento della trasmissione-performance è la scelta dei luoghi dove dislocare lo studio-regia, il video box e i monitor: devono essere luoghi già fortemente connotati come punti di riferimento per la “comunità” con cui la Minimal tv dovrà interagire. Così come è importante che nell’inquadratura dello studio-regia siano sempre presenti la porta di accesso allo studio e/o il monitor che trasmette gli spettatori attivi del video-box.

Siamo ormai convinti che la Minimal tv può funzionare, anche senza dichiarare le sua anima politica, in diversi contesti: in occasione di sagre di paese, in mostre d’arte, in promozioni commerciali all’interno di ipermercati, eventi di strada, scuole, feste private, matrimoni ecc..., situazioni che coinvolgono in maniera particolare i partecipanti. La funzione della Minimal tv diventa quindi quella di “dimostrare” che ogni momento può trasformarsi, artigianalmente, in un evento televisivo, nel quale però, a differenza di quanto avviene nella tv ufficiale, il pubblico che viene coinvolto diventa veramente protagonista e produttore della trasmissione. Così gli spettatori attivi possono sperimentare i diversi livelli di “trasfigurazione” tipici di qualsiasi ripresa video e giocare a piacimento, trasformandosi consapevolmente in “personaggi” televisivi.

Dopo le esperienze passate, la Minimal tv al momento è sempre pronta per essere installata e trasmettere dovunque sia richiesta.

Il palinsesto, i temi e l’orario di trasmissione si possono adattare a ogni tipo di esigenza: dal serio al comico, dal commerciale al politico, dallo sperimentalismo artistico alla didattica.

Così con la Minimal tv chiunque, almeno per un giorno, potrà avere la sua rete privata.





NON CREDERE AI TUOI OCCHI*

La prima domanda è questa: vorrei riflettere su Fuori Frequenza la rassegna di documentari che organizzi con il Collettivo Lu_cia al Mattaccio di Tassignano a Capannori dal 2003. È una rassegna che sembra avere le idee chiare su un certo modo di fare informazione. In questa edizione del 2005 proponete delle visioni che sono dette liberate, ma allo stesso tempo usate una citazione di Orwell che dice: “Nel momento in cui la menzogna è dominante dire la verità è un atto rivoluzionario”. Quindi le visioni proposte parlano di cose non dette e nascoste in un duplice senso: perché scomode e brutte, da tenere nascoste, perché se la gente le vedesse aprirebbe gli occhi su certe dinamiche, oppure (come ad esempio San Precario) cose nascoste perché belle, realtà emergenti che non trovano uno spazio di diffusione adeguato. Prendendo spunto da queste riflessioni vorrei un tuo commento, una tua opinione e un tuo giudizio sul panorama mediatico dominante e sulle possibili alternative.

L'intenzione di *Fuori Frequenza* è proprio quella di mostrare cose che normalmente non vengono fatte vedere, o che si vedono poco, ma anche quella di far conoscere gli autori, di far incontrare le persone con gli autori o con gli esperti dei temi trattati. In modo che non sia soltanto una visione ma scatti un momento di riflessione, che è quello che spesso non c'è, se tu guardi queste cose in televisione. In tv la riflessione la fanno gli altri per te, mentre invece nelle nostre serate vogliamo permettere alla gente di domandare, di interrogare, di incontrare le persone che stanno dietro a questi filmati.

Quindi c'è anche l'intenzione di mitigare l'effetto di estraneazione derivante dall'uso passivo del medium.

Sì, è anche un incontro fra persone [ride] che è quello che la televisione, i mezzi di comunicazione non ti permettono di fare. Hai sempre una visione mediata delle cose. Rendersi conto che dietro a quello che vedi ci sono delle persone che spendono tempo ed energia, che fanno delle scelte, che si confrontano con un'economia, penso che sia una cosa importante da segnalare e da raccontare. Altrimenti sembra sempre che l'informazione sia un qualcosa che avviene per chissà quale mistero. Mentre invece dietro a ogni segnale ci sono sempre delle persone, ci

* Intervista di Riccardo Pensa parzialmente pubblicata su «Il Grandevetro» xxix – n. 177, ago. 2005, pp. 6-7, con il titolo *Per un'immagine liberata e liberante*



sono dei corpi, delle teste che pensano e realizzano. Per questo è importante che a *Fuori Frequenza* ci siano anche gli autori. Quando non abbiamo gli autori cerchiamo almeno qualcuno che conosca l'argomento che trattiamo e ne possa parlare con cognizione di causa.

Riguardo al panorama mediatico: ormai i mezzi di informazione si sono uniformati sia nella forma che nei contenuti. La cosa più drammatica è che possono trattare qualsiasi argomento, anche il più scabroso, che tanto la forma utilizzata è anestetizzante. Sono poche le forme che riescono a rendere efficace una comunicazione. Come ad esempio quella usata da "Report". Oppure quella usata dal programma di Corrado Augias "Storie". Usano una forma di narrazione dei fatti, di denuncia, che non è il servizio classico del giornalista con la troupe televisiva. Cercano di raccontare i fatti con un altro punto di vista. È questo che è importante. Cos'è che con *Fuori Frequenza* abbiamo sempre cercato di segnalare? Quei giornalisti e quelle situazioni che raccontano fatti, prendendosi delle responsabilità, con delle forme diverse da quelle generali. E quali sono queste "altre forme" del panorama mediatico? Guarda caso sono quelle che vengono dal basso. L'altro giorno abbiamo avuto Chiara Baldassarri, che lavora per "Report". Lei prima di lavorare per "Report" ha lavorato a 6 Milano, che era questa piccola televisione sperimentale finanziata da Benetton. Ma prima ancora lavorava già con la sua telecamerina, aveva già quest'intenzione, usava già questa modalità prima che diventasse una professione.

Altro esempio è San Precario. È interessante anche perché dietro a questo "santo" c'è un gruppo di intellettuali, video makers, creativi che lavorano nel mondo della comunicazione milanese e che poi tradiscono il loro lavoro offrendo il proprio sapere a quello che è il movimento dei precari. Come per l'esperienza di Indymedia o come Candida tv. Candida tv lavora anche per la televisione satellitare, ma vengono da un'esperienza di video attivismo di base che è fondamentale. Uno dei fondatori è anche l'inventore della nuova pubblicità della Dash. E questa cosa è interessante. Questo passaggio continuo tra attività di "altra informazione" e lavoro in contesti ufficiali. Si sta creando un panorama di autosufficienza della contro informazione molto più forte e più interessante. Per esempio, già l'anno scorso abbiamo invitato quelli di Arcoiris tv. È stata una piccola intuizione. Adesso Arcoiris sta diventando una cosa sempre più importante. Tra l'altro avevamo invitato anche Taxi Channel e adesso Arcoiris trasmette su Taxi Channel. Non lo sapevamo l'anno scorso quando li abbiamo invitati, però siccome stiamo attenti a questi fenomeni li avevamo invitati entrambi... e avevamo visto giusto...



Poi ci sono anche le Telestreet, che però ora sono in un momento, mi sembra, un po' di crisi anche se sono state premiate.

Sì, sono stati premiati Telestreet e Ngvision all'Ars Electronica di Linz. Ma loro, paradossalmente, sono più interessanti per il "rumore" che fanno... cioè per il fatto che Tele Disco Volante è stata chiusa e tutta quella bagarre che ha scatenato... più che per i prodotti che realizzano. Anche perché poi i loro video non si vedono in giro. Anche se probabilmente fanno cose interessanti. Infatti i video degli Anelli Mancanti di Firenze, che abbiamo visto al primo incontro delle Telestreet Toscane, erano interessanti anche perché erano dei "fuori formato" nel loro modo di fare...

Quindi abbiamo da una parte la comunicazione ufficiale che è standardizzata. Dove la forma, anche se puoi dire cose tremende, non cambia più di tanto...

Mi puoi spiegare meglio cosa intendi per "forma"? Anch'io mi sono occupato un po' di queste cose e mi sembra che ci siano degli elementi formali, al di là dei contenuti, che creano un atteggiamento passivo di fronte al flusso mediatico. Si ha un consumo immediato dell'evento proposto, che poi però resta fine a se stesso, dopo cinque minuti è dimenticato... Quali sono i meccanismi che fanno sì che la forma uccida tutto il resto.

Allora, la prima cosa è questa: c'è una sorta di forma di ufficialità, di autorevolezza forzata che viene data in partenza. C'è un modo di fare l'intervista, di riportare l'intervista, di fare le inquadrature, il montaggio, la colonna sonora e tutto il resto per cui è tutto realizzato con una sorta di autoritarismo. Continuamente si dice: "Quello che sto dicendo è una cosa importante! Fate attenzione! Io sono l'esperto che continuamente ti segnala che chi sta dicendo questa cosa qui è un espertone!!". Si crea una sorta di autoreferenzialità e di autoincensamento abbastanza forte. Dall'altra parte invece c'è un'altra forma. Un altro modo, più schietto, più diretto, dove chi intervista, o chi crea l'informazione, si prende la responsabilità della comunicazione non perché sia un esperto ma perché si interroga, vuole capire, si sporca le mani. Perché ti mostra i propri dubbi e il mezzo che usa per scioglierli. È il tipo di lavoro che fanno anche a "Report". Vanno avanti nelle inchieste, vanno a beccare nome, cognome, indirizzi però il giornalista che lo fa non ha mai un atteggiamento supponente da esperto, ma ha l'atteggiamento di una persona che vuol capire e quindi questo ti porta molto più vicino, molto più dentro ai problemi. Sei tu che alla fine decidi se quello che hai visto è importante o meno.



L'inchiesta, che è una forma stimolante perché parte dal presupposto che ci sia qualcosa su cui bisogna indagare, mi sembra che sia ormai assente dalla rappresentazione mediatica ufficiale, che invece si basa spesso sul primato dell'effetto notizia.

Esatto. Si occupa di quello di cui "bisogna" parlare. Perché è l'argomento della settimana, l'argomento del giorno, l'argomento del mese ... C'è il Papa che muore? Bisogna parlare del Papa che muore.

In quanto mezzi di informazione non possono non parlarne. Da una parte è vero, ma dall'altra c'è modo e modo di parlarne. E il modo di parlarne alla fine deve sempre dire che è tutto sotto controllo, nonostante ci siano dei problemi c'è chi ci pensa. C'è sempre questo finalino più o meno consolatorio. Questi sono i mezzi di informazione ufficiali. Bene che vada, alla fine c'è sempre il politico di turno che dice: "Sì è vero questa cosa fa schifo ma ci stiamo lavorando". L'altro metodo di informazione è quello di chiedere: "Ma qualcuno ci sta lavorando davvero alla soluzione del problema? Vi rendete conto che non c'è nessuno che ci lavora? Come possiamo fare?"

Vanno un po' più in profondità

Vanno un po' più in profondità e non cercano il finale consolatorio. L'altra cosa interessante invece è il fenomeno delle buone notizie. È un altro modo nuovo, che sta venendo fuori, di cui si sente l'esigenza da qualche anno a questa parte. Proprio perché il paradosso dei mezzi di informazione ufficiali è che comunicano sempre un clima di malessere: le cose vanno male; il mondo è un casino; c'è sempre la guerra e così via. E siccome è tutto un casino ci vogliono gli esperti. E gli esperti chi sono? I politici, i loro professori e così via. Dall'altra parte le buone notizie ci raccontano che quelli che stanno risolvendo i problemi non sono gli esperti, non sono i politici, ma sono delle persone normali che si tirano su le maniche e cominciano a darsi da fare.

Questa cosa mi sembra importante: oltre a fare contro informazione nasce sempre più l'esigenza di mostrare delle pratiche che nascono dal basso, che non sono soltanto contro ma propongono realtà alternative, modi di fare nuovi, che spesso vengono nascosti perché non sono quelli istituzionali.

Questo serve per dare fiducia e per dare anche esempi, strumenti di comportamento, difficili da trovare. Qualsiasi persona voglia risolvere uno stupido problema di giustizia locale spesso non sa da quale parte cominciare. Quindi, se tu racconti come hanno risolto un problema in un dato posto, fornisci un patrimonio preziosissimo per tutti. Ma è difficile da raccontare di questi tempi perché nessuno si è mai preoccupato di





raccontarlo veramente. E non si sa come essere credibili. Manca l'esperienza. Eppoi ci sono le "false" buone notizie che dà il mercato dell'informazione ufficiale. Sono le buone notizie che parlano del PIL, dell'aumento della Borsa o della produzione ... sono queste macronotizie che hanno sempre a che fare con un certo immaginario economico.

Oppure son sempre cose molto aneddotiche. Comunque il modo di fare informazione va sempre per episodi eclatanti. Per esempio il problema della delinquenza va sempre per episodi specifici come il maniaco che fa lo stupro e si concentrano sul caso ... lo stesso accade con le buone notizie: in America è successo che il cagnolino ha ritrovato il padroncino ...

[ride] Sì, ma perché in fondo tutta l'informazione lavora sull'immaginario. Il paradosso dell'informazione è che non dà informazione ma crea stati d'animo. È quello che loro vogliono. Non so quanto ne sono coscienti, però il dato di fatto è che tu alla fine di ogni tg, alla fine di ogni servizio speciale, di quelli più o meno ufficiali, ma anche di quelli della controinformazione, alla fine il risultato è la creazione di uno stato d'animo.

Quindi la rappresentazione della realtà alla fine diventa Fiction!!

Ma sono fatti. E non è che si possa dire che non siano accaduti realmente. Però alla fine non è che uno guardando il telegiornale si fa un'idea di come gira il mondo. Viene fuori uno stato d'animo che è il risultato di pezzettini presi in qua e là dalla realtà ...

Anche perché il modo di raccontare utilizzato non riesce a raccontare veramente il mondo. Perché si basa, come dicevi tu, su fatti eclatanti, su parole d'ordine. Non riesce a raccontare le diverse sfumature che creano un fatto, tutto quello che c'è dietro, il non detto e il non dicibile. Poi l'altro paradosso è che comunque l'informazione arriva sempre dopo. Racconta sempre qualche cosa che è già successo e di cui tu puoi soltanto leggere il risultato. Ma capire cosa ci sta dietro a quel fatto è cosa molto più complessa. E allora diventa facile dividere tra bianco e nero, tra buoni e cattivi. La televisione è organizzata in un modo che non riesce a permettersi di raccontare le sfumature, a mettere in campo diverse voci.

Perché come si è detto non va in profondità, ti racconta il fatto così, te lo spara ...

Altra cosa importante è che si tende a pensare che questa sia l'unica informazione possibile, ce lo dicono continuamente. Se guardi tutti i ser-



vizi che ragionano sull'informazione, alla fine ti dicono che è così e non c'è niente da fare. Mentre invece non è vero: è così perché vogliono che sia così, perché credono che debba essere così, perché fa comodo che sia così.

Alla fine non si parla a caso di quarto potere
E fa comodo prima di tutto ai cosiddetti pubblicitari

E non è un caso che il nostro presidente del consiglio [Berlusconi] abbia tutte le televisioni, sembra una banalità dirlo...

Sì e no, infatti... a me adesso viene da dire che l'informazione è ininfluente. Il paradosso adesso è proprio questo: tu puoi far passare attraverso la televisione le cose più scandalose, tanto non vuol dire nulla. Hanno dato un servizio in televisione sui soldati a Nassirya. Dimostravano che sono lì per il petrolio non per la pace. L'hanno dato prima sul satellite per vedere che effetto faceva: non è successo nulla. Poi l'hanno trasmesso su Rai3 in seconda serata e non è successo nulla lo stesso.

Sì, ormai diciamo che... effettivamente si ha un effetto di anestetizzazione per cui l'attenzione e la concentrazione sono molto basse...

No, è che l'informazione funziona molto per confermare lo stato delle cose mentre invece, in questo momento, non funziona per cambiarlo. Bisognerebbe immaginarsi altre modalità, altri palinsesti che forse potrebbero cambiare lo stato delle cose. Ma tanto la televisione è di chi la fa, dico sempre, non c'è nulla da fare: è veramente di chi la fa; delle persone che ci stanno dentro, e le persone che ci stanno dentro in questo momento sono persone che credono in quello che fanno. Quando i giornalisti di Canale 5 dicono che sono liberi, che non hanno nessuna pressione sul lavoro, hanno ragione. Loro credono in quella visione del mondo che raccontano. E te vagli a dire che è una visione del mondo stupida. Non hai modo di controbattere, capisci? Loro sono liberi, dicono veramente tutto quello che pensano perché a loro non interessa dire altre cose.

Sono stati assunti. Gli danno uno stipendio perché sono quelle persone lì, non perché sono altre.

È quello il punto: diciamo che c'è una selezione in partenza

Esatto, c'è una selezione in partenza molto banale, stupida ma molto efficace,

Per cui sarà difficile vedere Giacomo Verde al tg5.





E infatti è impossibile. Ma attenzione: non perché Giacomo Verde è un comunista ma perché, secondo loro, fa dei brutti video e perché parla di cose delle quali alla gente non frega niente.

Quindi ci può stare il comunista anche al tg5?

Certo che ci sono i comunisti anche al tg5, però alla fine trattano gli stessi argomenti più o meno nello stesso modo. Alla fine anche loro dicono: “È morto il Papa e bisogna parlare del Papa. Anche se sono comunista devo parlare della morte del Papa”. Seguendo le regole classiche dell’informazione, stando attenti a questo e a quello... ed è un lavaggio del cervello, per cui è difficilissimo scardinarlo.

Questo modo di fare informazione ha saturato il panorama mediatico e non essendoci quasi alternativa sembra il modo naturale, normale, di raccontare la realtà.

Sì esatto. Il modo di raccontare la realtà, di creare stati d’animo che alla fine vanno sempre a finire lì. Ma la questione è molto più complessa. È facile criticare un argomento, ma è molto più difficile criticare il come si parla dell’argomento. Ancora più difficile dopo che si è creata una certa “scientificità oggettiva” della comunicazione. Infatti dicono che la comunicazione va fatta così, il montaggio deve essere così, le luci devono essere così, l’inquadratura deve essere così... vale anche per il Gabibbo di “Striscia la notizia”, che sembra alternativo... è ridicolo che ci debba essere il Gabibbo a denunciare delle cose, però alla fine quel tipo di denuncia dove va a finire? Cosa succede veramente? È solo intrattenimento. Susan Sontag raccontava (l’ho letto sul libro di Belpoliti *Crolli*) di un fotografo che si era stancato di andare in giro per il mondo a fotografare disastri, perché poi, alla fine, venivano fuori comunque delle belle foto. Qualsiasi guerra, qualsiasi morto di fame, qualsiasi genocidio alla fine diventa una bella foto, è questa la complessità del discorso: come è possibile uscir fuori dalla bella foto?

La seconda domanda è questa: fin ora ci siamo concentrati sul panorama mediatico, descrivendo quello ufficiale, descrivendone la struttura e spostandoci poi sulle possibili alternative. Però diversi anni fa, tu e altri artisti ed esperti di cultura, nel documento Per una nuova cartografia del reale dicevate che comunque la società dell’immagine e dello spettacolo era finita, anche perché grazie alla rete il senso della vista veniva un po’ ridimensionato, e questo apriva scenari nuovi con chiaramente rischi e possibilità. Vorrei che tu, essendo passati anche diversi anni da quel discorso, lo attualizzassi.





Quel discorso è attuale comunque. Più precisamente si diceva (e me lo ricordo perché è una cosa sulla quale insistetti io nel documento) che la fine del predominio dell'occhio sugli altri sensi era una tendenza ma anche una guerra in atto. Ed è ancora così. Con l'avvento della realtà virtuale, e dei nuovi concetti di virtualità, si mette appunto in campo tutto il corpo e si mette in discussione il predominio scontato della vista. Ma non è detto che sia terminato o che stia avvenendo automaticamente. I mezzi di comunicazione, Internet e tutte le esperienze collegate al virtuale e al post-virtuale in questo momento ...

Per post-virtuale cosa intendi?

La fine dell'ubriacatura virtuale. Perché c'è stata questa "ubriacatura da virtuale" per cui sembrava che tutta la tecnologia digitale aprisse possibilità fantascientifiche e rivoluzionarie. C'è stata tutta l'euforia della *new economy* basata sulla rete e sulle *software house*, che poi son finite male. Si era creato un immaginario gigantesco, carico di aspettative, su cose che non c'erano. La tecnologia, la realtà, non è stata dietro all'immaginario. Un immaginario creato da chi non usava la tecnologia: e questo è il paradosso. I mezzi d'informazione che parlavano del virtuale raccontavano cose incredibili perché non conoscevano la realtà della tecnologia. Hanno creato un'aspettativa esagerata che poi è scoppiata come una bolla di sapone. Adesso invece c'è più consapevolezza. Infatti non c'è l'ubriacatura. Siamo nel post-virtuale. Però la fine del predominio dell'occhio rispetto agli altri sensi (e quindi della televisione rispetto all'informazione condivisa e partecipata) è una guerra in corso che si sta combattendo, per esempio, tra chi vuole "televisionizzare" Internet e chi vuole "Internettizzare" la televisione.

Ma esiste anche come tendenza. Per esempio nella televisione americana, che è diversa da quella italiana, la logica del broadcasting sta un po' scomparendo; nel senso che aumenta il ventaglio di scelta tra i canali televisivi. Non è più come da noi che ci sono quei sei canali che prendono tutta l'audience. In questo senso, la logica del narrow casting connaturata a Internet sta un po' investendo anche la tv...

Cos'è l'interazione, cos'è Internet, cos'è il virtuale? Per il virtuale più politicizzato l'utopia finale era che diventassimo tutti produttori di informazione, protagonisti dell'informazione. Si è in effetti creato un bisogno di realtà prodotta dal basso che però è stata intercettata per creare cose come "Il Grandefratello" o "L'isola dei famosi". Ma anche tutti quegli special tipo real-tv con l'utilizzo di filmati amatoriali. O come lo Tsunami documentato da gente che c'era veramente. Ma l'utilizzo di riprese fatte da non professionisti, il controllo di queste riprese, è sempre





fatto da una regia centralizzata che riporta sempre a un controllo dell'informazione. Non c'è la bidirezionalità della comunicazione. Si tende sempre a ricreare il modello verticistico dell'informazione dall'uno a molti. Anche in Internet si tende a fare questa cosa. Sono poche le esperienze che riescono a mettere insieme la comunicazione dal basso per ridistribuirla verso il basso. Per questo sono importanti esperienze come le Teletreet o NGvision e Arcoiris tv. Perché loro sono una comunicazione che nasce attraverso una rete di soggetti che crea e fruisce la propria informazione; e questo diventa difficile da controllare per i professionisti della comunicazione, che infatti fanno di tutto per creare delle web tv, dove potrai avere un'amplissima scelta di programmi ma serie difficoltà a pubblicare un tuo programma, ad approfondire un tuo argomento, a dire la tua su qualchecosa.

Quindi si ricrea anche su Internet il classico rapporto produttore fruitore.

La fine del predominio dell'occhio vuol dire che un'informazione nata dal basso è importante perché ci sono tante persone che attraverso le loro relazioni, i loro corpi e le loro esperienze creano informazione. La cosa importante non è tanto il prodotto finale in video, ma il processo che c'è dietro. Magari si crea una piccola cosa che però genera, in chi l'ha prodotta, una sorta di autoconsapevolezza che gli permette di andare avanti e crescere. Questo è un processo che con i mezzi di informazione ufficiali non succede. Tutto è controllatissimo, anche se utilizzano materiali prodotti dal basso: così danno solo l'illusione di partecipare all'informazione.

Poi ci sono anche delle forme di interazione che vengono proposte, ma è un'interazione che avviene in un contesto sempre strutturato.

Tra le telefonate della Carrà che chiedeva quanti piselli c'erano nel barattolo e quelli che decidono chi eliminare dal Grandefratello non è che ci sia molta differenza.

Il problema è che con la diffusione di queste forme di interazione "sterile" il termine "interazione" diventa difficile da usare: devi stare a specificare qual è l'interazione buona ...

Ci sono diversi livelli di interazione, non basta dire interazione. C'è il livello base "clicca e vai", c'è il livello successivo che è quello della navigazione, poi c'è la creazione di contenuti, la creazione di reti che veicolano e ti permettono di creare contenuti, quello successivo ancora è la creazione dell'hardware e del software che ti permettono di creare tutto quanto. Questo è il massimo dell'interazione. Quando ci saranno col-



lettività che creano hardware e software, che è un po' il caso di Linux, avremo raggiunto il massimo grado di interazione.

Internet sembra il mondo della libertà ma in realtà c'è un elemento molto pericoloso che è il "digital gap" . Ma non solo fra chi ha Internet e chi non ce l'ha. Ma anche tra quelli che hanno Internet. Solo pochi riescono a entrare nel codice e a saperlo gestire in maniera autonoma. La maggior parte si trova sempre in contesti già costruiti (le icone di windows ecc.) ma non sa quello che c'è sotto: il codice è celato e non è gestibile.

Allo stesso tempo l'altro paradosso è che con l'avanzamento delle tecnologie sta avanzando anche la possibilità di controllo sui messaggi. Dalla Cina all'America alla nostra polizia postale che sta facendo cose orribili rispetto al controllo dell'informazione. La vittoria sull'occhio da parte degli altri sensi è ancora da venire. In questo momento c'è una guerra in atto. Chi detiene il potere vuole che ci sia l'occhio a dominare su tutti gli altri sensi.

Quindi, secondo te, il fatto che l'occhio e la vista non siano più dominanti è un elemento che può aprire nuovi scenari.

Se tu non credi ai tuoi occhi, ma credi a tutti i sensi, allora hai la percezione della realtà. Se tu credi solo ai tuoi occhi non puoi avere una percezione della realtà. Hai una percezione parziale del mondo e di quello che avviene: quello che ci viene continuamente chiesto è di credere ai nostri occhi e basta.

È vero questo discorso per cui tutti i sensi entrano in gioco. Ma in rapporto non solo alla realtà ma anche all'immaginario. Quando si parla di realtà virtuale i confini fra immaginario e realtà diventano labili, specialmente in questi tempi caratterizzati dalla tecnologia invasiva e dal capitalismo culturale. Parlando di immaginario in generale, come concetto più ampio rispetto a quello di immagine dove vengono coinvolti più sensi. E partendo dal presupposto che l'immaginario è qualcosa di mescolato al reale, di cui bisogna prendere consapevolezza. Penso che esistano diverse pratiche che hanno l'intento di creare questa consapevolezza. (Tutte hanno in comune l'idea di una riappropriazione dell'immaginario). Una basata sulla decostruzione, per cui prendendo a riferimento il flusso mediatico si cerca di smontarlo per far vedere come in realtà sia una cosa costruita e non una realtà oggettiva. Un altro modo consiste nel proporre degli immaginari alternativi, quindi di creare visioni del mondo alternative a quella dominante. Poi mi sembra che ci sia una terza via (che in maniera dialettica si lega alla precedente):





consiste nel creare contesti; spostando quindi l'attenzione sulla struttura di questi contesti che permettono di dar vita a immaginari alternativi. Immaginari costruiti dal basso, aperti, non fissati ma sempre pronti a essere rielaborati. La domanda riguarda il tuo lavoro. Mi sembra che tu ti sia mosso in tutti questi ambiti. Dalla decostruzione, a proporre immaginari alternativi, al dire che è importante la creazione di contesti adatti a creare immaginari di liberazione. Secondo te, fra queste vie ce n'è una più importante? e potresti ripercorrere il tuo percorso?

Sono tutte importanti. E possono essere lette anche come fasi di un processo: la progressione da smontaggio a ricostruzione di un immaginario a costruzione di contesti per l'immaginario. In effetti un'evoluzione c'è stata in questi ultimi anni, non solo nel mio lavoro ma nel lavoro di tanti artisti o operatori. In questo momento mi piace molto lavorare sui contesti. Verso metà degli anni '90 ho dichiarato ufficialmente: "Non faccio più videoarte, non faccio più video miei e lavoro solo su commissione". Era il primo passo, dopo aver smontato i video e dopo aver proposto altri immaginari, per aprire la fase successiva. Adesso lavoro principalmente insieme ad altri e solo se c'è qualcuno che vuole condividere immaginari. Metto al servizio di persone, comunità o situazioni che ritengo liberate o liberanti l'esperienza accumulata con lo smontaggio e la creazione. Questa è la fase in cui mi trovo. Ma sto recuperando anche l'auto produzione di un messaggio e di un immaginario personale. Altrimenti rischio di annichilire la mia "libertà di espressione". Penso che se si passa troppo a valorizzare la comunicazione collettiva, o l'immaginario creato attraverso una collettività, si rischia di bruciare la comunicazione personale, che invece è altrettanto importante. In fondo è un primo passo di ribellione, anche se è una ribellione facilmente strumentalizzabile. Infatti non è un caso se nel mondo dell'arte viene dato molto valore all'artista singolo, anche nel campo del video. Fa parte di una visione del mondo individualista che vede la figura dell'artista come "essere superiore" al quale è permesso di avere vantaggi e profitti maggiori rispetto agli altri. È un modo per giustificare la valorizzazione del singolo rispetto alla collettività. È un concetto stupido, perché non esiste. Qualsiasi video o opera d'arte firmata da un singolo, in realtà è frutto di rapporti, di dialoghi, di incontri con altre persone.

E allo stesso tempo il prodotto poi dovrebbe essere visto come lo spunto per creare nuove riflessioni...

Sì, ma questo è un altro discorso ancora... c'è un doppio binario. Per esempio, da una parte mi assumo la responsabilità della firma di singolo perché mi rendo conto che è una maschera collettiva. Dietro la mia firma ci sono 50 persone che ho incontrato e che mi hanno portato a fare



90 GIACOMO VERDE

quell'oggetto. Dall'altra parte c'è il modo e il contenuto dell'oggetto, che è sempre fatto perché crei dibattito, rilanci un pensiero; perché spero che sia liberante per qualcuno oltre che per me stesso. Altrimenti c'è il pericolo dell'affermazione della propria espressione personale e basta, che è la cosa dominante nell'arte.

Ha a che fare col narcisismo ...

Sì, per cui alla fine ciò che rimane, e che conta, è il nome dell'artista che viene storicizzato e portato avanti.

E anche l'opera in sé.

Neanche l'opera in sé. L'opera in sé diventa...

Io dicevo che anche l'opera in sé diventa un feticcio...

Esatto, diventa un feticcio per fare promozione all'artista, non so come dire....

All'artista e a tutto il sistema dell'arte, musei ecc.

Che è un po' quello che è successo con la net-art. All'inizio era nata per stravolgere il mercato dell'arte, alla fine è stata riassorbita pure quella. Sono passati i nomi degli artisti, ai quali vengono commissionate opere più o meno strambissime che servono esclusivamente all'artista per continuare a sopravvivere, e al sistema dell'arte per continuare ad autogiustificarsi, per permettere alle aziende di sponsorizzare opere d'arte che non incrinano mai il sistema economico. E che facendo finta di promuovere la creatività giovanile nascondono sistemi di produzione che si basano sulla globalizzazione dello sfruttamento ...

Per come funziona l'economia sembra quasi che l'arte diventi una propedeutica al consumo.

È così. Il sistema dell'arte visiva si basa sulle aste che fanno tutti gli anni, dove si vendono a prezzi incredibili opere di diversi artisti. Per il mercato capitalista, o post-capitalista, è un campo di sperimentazione importantissimo. Riuscire a far comprare a una persona un quadro che di per sé non vale molto, e farglielo pagare miliardi, pensando che ci possa poi speculare ... questa è una sperimentazione sull'immaginario ...

È quello che ti volevo dire: si acquista l'immaginario. Come il miliardario spende un sacco di miliardi per acquistare un quadro, quindi un immaginario, così la gente può comprare la maglietta della Nike pagandola un sacco di soldi. Quello che acquista non è la maglietta ma l'immaginario che c'è dietro.





E l'arte purtroppo si presta a questo meccanismo perché nell'immaginario degli artisti c'è la voglia di diventare ricchi e famosi, avere tante donne, la villa e la macchinona. Ci sono anche le eccezioni, ma in realtà la cosa è ambigua. Ci sono anche tanti artisti che diventano ricchi e famosi facendo gli alternativi; ma se vai a veder bene? Alternativi di che?

McLuhan, parlando del passaggio dall'era meccanica a quella elettronica, diceva che l'artista diventava una figura centrale, che ne pensi?

Quello che dice McLuhan è ambiguo. È chiaro che ha un ruolo centrale ma nel bene e nel male, per quello che ho detto prima. Diventa centrale in quanto sperimentatore di un livello massimo di spregiudicatezza nella propria affermazione e di un prodotto evanescente sul mercato, e questo vale anche per l'uso delle tecnologie. Siccome come artista non ha regole, può sperimentare cose che poi il mercato organizza al meglio. Nella videoarte è successo questo. Quello che tu vedi nei videoclip, le sperimentazioni, sono state fatte da Nan June Paik, da Von Vostel ed altri pionieri della videoarte. Il primo videoclip l'ha fatto Paik. Poi tutto è stato riciclato, addomesticato, e adesso si vede su Mtv.

Anche questa cosa andrebbe discussa. Daniel Bell quando parla del capitalismo avanzato attribuisce la responsabilità del passaggio a un tipo di capitalismo dove l'immateriale, l'immaginario, diventa dominante alle avanguardie del '900. Hanno avuto un ruolo liberatorio ma questa liberazione poi è stata ribaltata.

È stata utilizzata per il controllo dell'immaginario proprio perché si è puntato sull'oggetto piuttosto che sul processo. Alla fine è sempre quello il problema. Solo con l'esaltazione dell'artista e dell'oggetto prodotto il mercato riesce a controllare, a riprodurre e riproporre questi modelli come modelli legittimi. Se invece l'attenzione fosse sul processo, sul fatto che la creatività è una cosa a disposizione di tutti, che tutti dobbiamo avere veramente il diritto alla creatività, vedi che le cose cambiano.

Poi diventa un concetto molto vasto quello di creatività, di espressione a tutto tondo.

Il diritto all'esistenza creativa certe avanguardie lo hanno segnalato, ma forse non è stato capito fino in fondo. Ed è la cosa meno pubblicizzata dai mezzi di comunicazione dell'arte: hanno pubblicizzato sempre l'oggetto e non il processo.

Ultima domanda: abbiamo cercato di vedere come la costruzione dell'immaginario e il potere sull'immaginario siano fondamentali e



quindi abbiamo cercato di vedere le spinte a liberare l'immaginario dal potere dominante. Sembra che, per quanto le forze siano distribuite in maniera non equa, ci siano comunque delle possibilità di interferire con l'immaginario dominante e di proporre di alternativi ecc. Quindi una battaglia aperta, per quanto dura. Però non si deve dimenticare che ci sono altri poteri forti e reali. In questo campo sembra che la lotta sia più difficile. Per esempio quando stava per scoppiare la guerra tutti avevano messo le bandiere della pace alle finestre. La gente stava mettendo in atto una pratica simbolica di creazione di un immaginario della pace. Effettivamente era visibile e forte, ma la guerra è scoppiata lo stesso. Se chi ha il potere militare, politico ed economico decide di andare avanti per una determinata strada è difficile fermarlo soltanto con azioni simboliche. Si può andare oltre?

In questo momento è il nodo cruciale. Per questo sono importanti le buone notizie di cui si parlava prima. Le buone notizie parlano di situazioni vere e reali che hanno risolto dei problemi. Ma di pari passo deve andare la destrutturazione e il ripensamento creativo di quelli che sono i ruoli politici, il gioco politico, l'intervento sull'economia, l'organizzazione del lavoro, dei saperi e così via. È importante quanto la creazione dell'immaginario.

L'azione deve essere distribuita a vari livelli.

È ancora un nodo da sciogliere. Da una parte abbiamo i lavoratori dell'immaginario che sono arrivati a dei livelli molto buoni di elaborazione...

L'avanguardia è quella ...

... che però non riescono ancora a mettersi insieme a chi combatte quotidianamente per il proprio posto di lavoro o per costruire un pozzo in Africa.

Creare delle pratiche di economia ...

Come quelli dei GAS che fanno i gruppi d'acquisto ... Quando si riuscirà a mettere insieme questi creatori di immaginario con i gruppi di acquisto solidale e farli veramente diventare una cosa sola avremo fatto una bellissima cosa. O quando addirittura il movimento riuscirà a trovare delle gambe per influire veramente sulle scelte politiche allora sarà un'altra cosa molto bella, molto forte. Questo è il campo su cui dobbiamo lavorare adesso. Per me uno degli esempi interessanti rimane quello degli zapatisti come modo di lavorare, di pensare una modalità di ricerca. Un esempio interessante che rimane purtroppo difficile da importare nella nostra realtà. Riescono a creare un immaginario molto forte. Han-





no delle condizioni di vita veramente problematiche: la sopravvivenza degli Indios non è il problema del precariato totale in cui ci troviamo a vivere noi, o per lo meno il precariato totale non riesce a essere rilevante quanto la sopravvivenza degli Indios, quindi a smuovere ...

Gli zapatisti riescono a creare un immaginario che ha alla base delle pratiche ...

Sì, le pratiche del buon governo, i comuni autonomi e tutte queste cose qua... Se noi riuscissimo ad avere lo stesso tipo di creazione nel nostro contesto... Bisognerebbe riuscire a ricostruire lo spirito che c'era ai primi del '900 quando sono nate le cooperative, cioè l'idea di cooperativa che poi è degenerata. Neanche le cooperative funzionano più adesso, o le case del popolo, il mutuo soccorso. Tutte quelle esperienze nate fra la fine dell'800 e gli inizi del '900 e che vedevano veramente la gente mettersi insieme e lavorare. Recuperare quello spirito attualizzandolo sarebbe questa la cosa da fare.

Secondo te la costruzione di immaginari è un'arma a doppio taglio? Per esempio San Precario è una cosa veramente dirompente, che usa un linguaggio e un immaginario che riesce a parlare ai precari. Non si può usare un linguaggio di 50 anni fa in un contesto che è cambiato. I precari non sono più gli operai di una volta. Sono bombardati da pubblicità e inseriti in un immaginario preciso. San Precario riesce a decostruire quei codici, a prenderne alcuni elementi e a rimontarli creando un nuovo immaginario di lotta e allo stesso tempo di riconoscimento. Però c'è il rischio che, essendo un immaginario accattivante, la gente possa aderire soltanto superficialmente, con la maglietta o la spilletta.

È chiaro che c'è un pericolo del genere, però che dire... Il precario che si compra la maglietta e poi non fa nulla per risolvere la propria condizione di precario è un cretino. Cosa gli vuoi fare? Non puoi imporre alle persone di essere intelligenti o di darsi da fare. Non puoi imporre a nessuno di liberarsi dal suo stato. Dev'essere sempre un'assunzione personale di responsabilità. Per questo da una parte mi preoccupa ma dall'altra no. Io cerco l'emancipazione per me stesso e per la mia tribù, per le persone che mi stanno vicine come condizione esistenziale. La costruzione di immaginario mi serve per andare avanti, per cercare di costruire delle isole, delle situazioni liberate per me e per chi ho vicino. Poi se ci sono altri che si riconoscono e si aggregano e mi aiutano a cambiare, anche il mio punto di vista, benissimo! Ma io non me la sento di imporlo a nessuno: non posso imporlo a nessuno. Non voglio inviare i soldati a portare la democrazia da nessuna parte. La democrazia non si



impone a nessuno, nel momento in cui la imponi non c'è più democrazia, è paradossale.

Fondamentale il fatto che oltre alla costruzione di immaginari bisogna che si costruiscano delle realtà.

Si tratta di superare la scissione fra mente e corpo che viviamo qui in Occidente da sempre. A parole, con la testa, immaginiamo cose pazzesche ma poi nei corpi, nel quotidiano, in quello che facciamo, che mangiamo, come lo guadagniamo, nei rapporti che abbiamo, ci sono sempre altre cose. Allora mettiamole insieme finalmente queste due cose.

Tornando a San Precario, è evidente che c'è questo tentativo di unire corpo a mente. Si torna al discorso su immaginario e modalità di costruzione dell'immaginario. San Precario è creato in un modo per cui la pratica che lo costruisce è già una comunità che esprime un modo di lavorare che dovrebbe colonizzare il resto.

No, non è un colonialismo che va a diffondersi ma è un esempio che può essere più o meno assunto da chi condivide quella condizione. Questo è forte: un esempio che ti lascia libero di assumere tutto o parte di quello che ha fatto: ti può contagiare... Però ti lascia scegliere se contagiarti o meno. Mette a disposizione la sua esperienza; il problema è riuscire a comunicare questa esperienza in modo che chi ne ha bisogno se ne possa veramente appropriare.



Ribellione, dal Kit Proto-Vjing di G. Verde. 2006





TEATRO





PER UN TEATRO TEKNO.LOGICO VIVENTE

di nulla sia detto è naturale
di tutto si dica può cambiare
B. Brecht, *L'eccezione e la regola*

Mi ha sempre stupito l'atteggiamento dei "teatranti" nei confronti della tecnologia elettronica. Si va da posizioni euforico-esaltative ad atteggiamenti di rifiuto totale. Nella grande maggioranza dei casi nessuno si è veramente preoccupato di fare esperienze costruttive, approfondite, oltre i luoghi comuni dominanti, sul rapporto uomo-macchina-comunicazione. Spesso si continuano a vedere l'uomo e la macchina come cose contrapposte e in antagonismo, specialmente nel campo della comunicazione: il naturale contro l'artificiale; l'originale contro l'artefatto.

Questa contrapposizione diventa ancora più paradossale se fatta da chi pratica continuamente l'artificio sulla scena e quindi dovrebbe avere ben chiaro, segnato nella carne, quanto "l'originale e l'artefatto" siano intrecciati nella creazione di segnali.

Invece si pensa che la "macchina" raffreddi i messaggi. Si imputa alla televisione, e ai computer (massimi esponenti dell'immaginario tecnologico), la disumanizzazione dei rapporti umani, l'annichilimento della sensibilità emotiva e la difficoltà ad avere un "buon pubblico" teatrale. In parte è vero, ma solo nel senso che queste tecnologie della comunicazione hanno contribuito a rendere evidente, moltiplicandolo in forma esponenziale, un problema già esistente: il dominio della parola scritta e della vista sulle altre forme di percezione-descrizione del mondo.

(diffidate anche di questo testo)

Capisco quindi l'accanimento contro i media da parte di chi usa in scena tutto se stesso, richiedendo quindi spettatori in grado di percepire con tutti i loro sensi, ma questo accanimento considera come responsabile del "disastro" il "messaggero" piuttosto che il re.

Ma è il re che va incolpato e detronizzato.

Mi spiego meglio.

Negli ultimi secoli, con l'avvento della cultura industriale, il valore dato alla parola scritta e al senso che ne permette la lettura (la vista) è andato crescendo, fino a svalutare qualsiasi tipo di conoscenza diretta del mondo che non fosse confutata da un testo, sia scientifico che poetico o religioso. Le culture orali, nomadi o contadine, sono state spazzate

Publicato in A.M. MONTEVERDI, *La maschera volubile*, Corazzano (PI), Titivillus, 2000.



via da installazioni industriali e città fatte di ferro e contratti scritti. Le parole delle insegne dei negozi sono diventate la principale forma di informazione sul prodotto in vendita; la vetrina ha sostituito la bancarella; la messa in bella vista del prodotto ha sconsigliato la prova d'assaggio. L'insegnamento scolastico a tutti i livelli si è strutturato sul passaggio di "informazioni scritte", piuttosto che sullo sviluppo di capacità cognitive basate sull'esperienza. Contemporaneamente in teatro si è passati a una supervalutazione del testo scritto (e della regia) dimenticandosi che le parole sono solo una delle componenti della rappresentazione e che i migliori copioni sono stati scritti in scena, verificando nella carne degli attori e nell'eco della sala l'efficacia delle parole.

Con l'avvento degli schermi, prima cinematografici e poi televisivi, l'importanza data all'informazione mediata dalla vista, come sostituto della conoscenza diretta, è cresciuta a dismisura anche grazie alle premesse create dalla "cultura del libro".

Infatti lo scontro tra cultura delle immagini (cinema e tv) e cultura scritta (letteratura e università) è stata una falsa battaglia tra fratelli della stessa famiglia: figli dell'occhio e della regola prospettica. I letterati, umanisti, che si accanivano contro le tv, il mercato delle immagini e le tecnologie (facendo di ogni erba un fascio) rivendicavano una "sapienza" che non riusciva a stare al passo con la velocità di trasformazione data dalle macchine. In realtà erano (sono) le loro istituzioni a essere lente e non le macchine troppo veloci. Mentre i "costruttori di immagini", che prima rivendicavano un'autarchica "modernità vincente", hanno poi iniziato ad appropriarsi dei contenuti più sofisticati che la tradizione letteraria aveva elaborato in modo da adattarli alle forme più mature della percezione audiovisiva ed elettronica.

Non è un caso, infatti, che ormai si stiano creando alleanze sempre più strette, tra i due contendenti, per la realizzazione di trasmissioni didattiche a distanza, sia via satellite-tv che attraverso Internet: entrambi stanno riconoscendo che attraverso la loro rappacificazione possono amministrare meglio l'eredità di famiglia: il controllo del corpo e degli altri sensi attraverso la mediazione visiva.

È il dominio della vista che va abolito, per un recupero del corpo e di tutto il suo bagaglio sensitivo, e non la diffusione di televisioni e computer.

È il re occhio che deve abdicare.

Questo non vuol dire abolire schermi e libri, ma farli convivere in armonia con gli altri sensi relativizzandone il valore. Infatti non si può negare che l'alfabetizzazione scolastica, la diffusione dei mezzi di informazione di massa e l'avvento dell'elettronica abbiano comunque contribuito a un miglioramento della qualità della vita e della cultura, nonostante le suddette aberrazioni.





Il problema vero è la confusione tra immagine e realtà che si è instaurata, attraverso il re occhio, nelle nostre esistenze. Recuperare i sensi-del-corpo vuol dire recuperare il senso-della-realtà.

Il potere della comunicazione scritta-visiva è quello di rendere condivisibile, esplicito ed elaborabile il nostro immaginario, e questo è un potere che non va perduto e che se si riesce a integrare con gli altri sensi ci permette di vivere la nostra “realtà aumentata di immaginario” con modalità coscienti finora impensabili.

(fare esperienze tattili sviluppando connessioni)

A teatro gli spettatori si comportano passivamente come di fronte a un film o a una televisione: sono ormai abituati a percepire il mondo come se fosse solo immagine (così come per certi teatranti pare che il mondo sia principalmente letteratura). Pare che l'unico modo per riconquistare una fruizione attiva, tridimensionale, capace di far sentire il “qui e ora” proprio del teatro, sia creare azioni fisicamente coinvolgenti o sconvolgenti al limite dello scandalo. Questo in parte è vero: ma ciò che spesso in questi casi viene a mancare è la percezione mitica, archetipica o immaginifica dell'evento; percezione che una volta veniva creata dallo sviluppo drammaturgico (quando il senso comunitario del teatro era più forte o semplicemente più evidente).

Durante questi ultimi anni di esperienza teatrale ed extra-teatrale (con la tecnica del Tele-Racconto e con lo sviluppo del personaggio virtuale Euclide) mi sono convinto che l'uso di tecnologie della visione (schermi) in scena può aiutare a recuperare il senso del teatro più di tante “sollecit'azioni” cruente ma drammaturgicamente deboli.

Il fatto di vedere sulla scena i corpi di attori e immagini elettroniche che entrano in dialogo diretto tra di loro può fare “magicamente” notare lo scarto e il dialogo possibile tra “persona-tridimensionale” e “cosa-bidimensionale”, tra consistenza del corpo e immaterialità del mito: le loro intrinseche potenzialità possono mostrarsi ai nostri sensi aiutandoci a comprendere la “realtà tecnologica-mente aumentata” in cui ci troviamo a vivere.

Ma perché ciò accada bisogna che le immagini siano prodotte in tempo reale e che gli attori siano dei narratori, in grado di guardare gli spettatori in faccia e di modificare palesemente l'andamento della loro performance; insomma bisogna che si crei una sorta di “techno-commedia-dell'arte” che faccia sentire lo spettatore “necessario” alla rappresentazione.

Le immagini, o le azioni tecnologiche, devono essere prodotte in tempo reale in modo da rispecchiare l'umore, il ritmo e la qualità della serata così come vengono generati dall'incontro tra gli attori e il pubblico. La tecnologia deve essere un mezzo che amplifica il contatto, il tem-



po reale, e non una gabbia che detta regole e ritmi immutabili, altrimenti non è possibile usarla per fare teatro.

(essere o non essere non è più un problema)

Oggi con la diffusione delle tecnologie della interattività (dal computer ai lettori CD-rom, dai video games a Internet) ci troviamo di fronte a un salto cognitivo dove la separazione tra produttore e consumatore, autore e fruitore diventa sempre più labile. Questa è una mutazione difficile da comprendere per chi non ci riflette quotidianamente, ma che comunque influisce sulla vita di tutti. Anche se si pensa di non essere responsabili di come “va il mondo”, se si pensa di essere inattivi e quindi innocenti, siamo comunque coinvolti, attraverso una rete di connessioni elettroniche-economiche-emoive, in modo che qualunque sia il nostro comportamento diventiamo un dato rilevabile e connesso a mille altri. È sempre stato così ma ora risulta “tecnologicamente” evidente, e il sentimento di interazione responsabile con il mondo si manifesta attraverso un’infinità di scelte individuali.

In questo nuovo contesto la separazione tra attore e spettatore va ripensata. È sempre meno possibile immaginare opere efficaci che non siano in grado di far sentire lo spettatore come necessario all’evento. Questo non vuol dire fare “animazione teatrale”, ma realizzare opere che tengano conto del contesto culturale e antropologico di cui fanno parte sia gli autori che i fruitori. Vuol dire smantellare la torre dell’artista educatore e prometeico per fare in modo che la cosiddetta “ricerca teatrale” non sia un ambito ipocritamente separato e di élite, ma una pratica quotidiana in grado di trovare le giuste forme (piuttosto che le nuove forme) di comunicazione per riflettere con la propria comunità di riferimento. Vuol dire sporcarsi le mani.

E quando si realizzeranno opere sceniche in grado di far sentire lo spettatore necessario all’evento, non ci sarà nemmeno bisogno di usare tecnologia in scena perché le mutazioni antropologiche indotte dalla cultura dell’interattività, in guerra con la cultura dell’occhio (che prevede una interazione minima), saranno comunque state comprese e condivise.

Oppure possiamo immaginare due o più teatri in perenne compresenza: uno tecnologicamente vivente, teso a recuperare un rapporto più stretto tra lo spettatore e il palco e che tiene conto della mutazione indotta dai mezzi di comunicazione elettronica, anche rinunciando ad un loro diretto uso sulla scena; e uno neo-letterario-visivo che crea opere solo per gli occhi e l’intelligenza di chi gli sta di fronte, anche usando super tecnologia in scena; nel mezzo ai due una miriade di ibridi mutanti ...

(chi ha orecchi per intendere ... in Tenda!)





DALLA STRADA AL VIRTUALE, APPUNTI DI MUTAZIONE ARTISTICA*

Quando a metà anni Settanta ho deciso di fare il cantastorie e il teatro di strada ero mosso dall'esigenza di lavorare a diretto contatto con il pubblico, fuori dalle istituzioni teatrali, e alla ricerca di una cultura viva e popolare. Cercavo le radici del fare teatro. Così come fare animazione teatrale nelle scuole si basava sull'intenzione di trasmettere strumenti di espressione ed emancipazione culturale a più gente possibile.

Così ho lavorato in strada con Sandro Berti, con Bustric, con Els Commediants, con Leo Bassi e con la Banda Osiris. Ma dopo un po' mi sono accorto che gli strumenti e gli argomenti della cultura popolare (i cantastorie, i saltimbanchi, le fiabe e i burattini) erano utili quasi solamente alla mia sopravvivenza. Infatti li usavo per sopravvivere in una "zona franca" che mi permetteva di esprimere la mia differenza dai modelli culturali dominanti ma non di incontrare una cultura popolare vivente, e nemmeno di fare emancipazione culturale: spesso (ma non sempre) si rischiava un recupero nostalgico e conservativo fino ad arrivare alla proposizione di vuoti cliché stilistici.

Mi sono reso conto (all'inizio degli anni '80) che la cultura popolare (specialmente quella della mia generazione) si stava esprimendo attraverso i mezzi di comunicazione di massa: la televisione, il cinema, i fumetti e l'immaginario fantascientifico legato alle tecnologie.

Così ho iniziato a occuparmi di video (in maniera alternativa da quella imposta dal mercato di massa) e ho provato a portare in strada l'immaginario tecnologico attraverso tre diversi progetti: "Lo Zampognaro Galattico", l'azione di strada "Danger" con la Banda Roselle di Bologna e poi la "Banda Magnaetica".

Per me non è mai stato un problema conciliare alcune forme e temi della tradizione popolare con le moderne tecnologie, perché entrambi sono "strumenti" per comprendere e comunicare archetipi che, pur cambiando continuamente aspetto, rimangono fedeli a se stessi.

A me non interessa fare cose di avanguardia ma vivere e realizzare "operazioni" nel presente, in questo presente caratterizzato da mutazioni sempre più veloci che non distruggono le tecniche e le forme della comunicazione passata, ma piuttosto ne suggeriscono una loro continua ridefinizione per nuove modalità d'uso.

* «Teatro da quattro soldi - trimestrale degli artisti di strada», I, n. 4, ott. 1997.



Il futuro ormai è il presente grazie all'accelerazione della comunicazione informatica (anche per chi non sa nemmeno come si accende un computer). L'avanzamento non è più nel tempo ma nello spazio: ormai è possibile far convivere in spazi adiacenti (e dai confini sfumati) culture e modalità espressive differenti senza dover rincorrere "la novità" come valore positivo assoluto valido per tutti. La "novità" è semplicemente un'altra possibilità, un altro spazio che si apre, che certamente influenza gli altri spazi dai quali però è essa stessa influenzata; in questo contesto qualsiasi pretesa di avanguardia (anche tecnologica) è ridicola. Quello che conta oggi è essere coscienti del proprio stato di mutazione costante e dei contesti economici-culturali-esistenziali in cui ci troviamo ad agire.

Il lavoro di strada mi è stato utilissimo per imparare a improvvisare continuamente, ad esprimermi "senza rete", facendo continuamente attenzione a "quello che passava" in modo da modificare l'andamento della performance seguendo l'umore del pubblico e le diverse condizioni architettoniche: è stato un esercizio alla mutazione che mi è sempre stato utile quando mi sono rapportato all'uso delle tecnologie elettroniche.

Alla fine degli anni '80 ho inventato (quasi per caso) il Tele-Racconto mettendo insieme l'esperienza di attore-narratore e l'uso creativo della videocamera. Dall'89 a oggi sono stati realizzati molti Tele-racconti, con altrettante storie e varianti tecniche. Adesso si sta realizzando il 14° Tele-Racconto all'interno di uno spettacolo teatrale della Piccionaia di Vicenza tratto da un libro di Sepulveda *Storia di una gabbianella e di un gatto che le insegnò a volare*.

Da circa tre anni ho iniziato ad animare un "personaggio virtuale", una specie di burattino elettronico generato da un computer e animato attraverso un guanto fornito di sensori (*cyberglove*). L'ideazione del software è di Stefano Roveda di Pigreco. Gli spettatori vedono il personaggio su uno schermo e sono a loro volta visti da me attraverso una videocamera, in questo modo posso far dialogare il personaggio con i passanti. Ogni performance dura da una a sette ore di improvvisazione. Anche in questo caso il successo dell'azione è dovuto alla fusione dell'esperienza di strada con il disincanto della conoscenza tecnologica.

per ora è tutto

Saluti





TECNOTEATRO DOMESTICO: DAL TELE-RACCONTO A STORIE MANDALICHE*

Che cos'è e come funziona il Tele-Racconto?

Con la telecamera con il macro inquadro piccoli oggetti e le mie mani; lo spettatore vede la televisione, me e la telecamera collegata al televisore e quindi vede in tempo reale cosa altro diventano gli oggetti quando vengono ripresi dalla telecamera. È uno spettacolo per poche persone.

Sono già 15 anni che faccio il Tele-Racconto e mi diverto ancora molto. Ogni volta è davvero diverso perché non ho mai voluto impararlo a memoria. È uno spettacolo programmatico: facendo videoarte con una intenzionalità politica ho voluto utilizzare macchine *low cost*, bassa tecnologia, apparecchiature che ognuno può acquistare per lavorare in maniera creativa. Fare una performance video con la televisione e la telecamera di casa è stata una scelta precisa... mi interessava mostrare ai bambini come e da dove nascono le immagini della televisione, far capire loro che non è una magia. È un buffo cortocircuito perché la televisione di casa diventa, per una volta, improvvisamente, produttrice di fiabe, gioco, teatro...

Il Tele-Racconto può essere rappresentato al massimo per 80-100 persone che devono, però, essere disposte molto bene in modo da riuscire a vedere lo schermo. Il rapporto di narrazione, in questo tipo di spettacolo, è molto stretto e diretto... più di 100 persone diventano un pubblico, non sono più gli spettatori... non riesci più a vederli. A me interessava avere un dialogo con gli spettatori e quindi ho lavorato in questa forma, in queste piccole dimensioni...

Dopo *Hansel e Gretel* ho iniziato a collaborare con altri gruppi, altri artisti insegnandogli la tecnica o facendogli da consulente per spettacoli che utilizzavano il video in scena... ho collaborato ad almeno venti Tele-Racconti o spettacoli che utilizzano la tecnica del Tele-Racconto...

Questa è stata la tua prima volta nelle case?

Le mie prime esperienze nelle case risalgono proprio alla fine degli anni '70, al periodo in cui facevo il cantastorie. Lavoravamo spesso nei cortili... l'intenzione era portare il teatro fuori dagli spazi deputati...

* Intervista di Anna Preti a Giacomo Verde (*Tesi Teatro nelle case. Esperienze e problematiche negli ultimi vent'anni*. a. a. 2004-2005 Università Cattolica di Milano, Facoltà di lettere e filosofia, Corso di laurea in filosofia con indirizzo in comunicazioni sociali, Cattedra di Storia del teatro, relatore Claudio Bernardi.)



passare dalla strada alla casa è stato naturale, spontaneo. Racconti le tue storie in strada, poi entri in un cortile e alla fine ti ritrovi in una casa. Sono tutti luoghi del quotidiano... La nostra idea era incontrare il pubblico che, normalmente, non va a teatro. A quei tempi si pensava che il pubblico dei teatri fosse un pubblico addomesticato, viziato, pieno di preconcetti e con determinate abitudini percettive e di ascolto. Incontrare, nelle strade e nelle case, il pubblico che non frequenta il teatro voleva dire, almeno credevamo, avere un rapporto più disincantato e più vero.

Nel clima teatrale di quel periodo era forte l'esigenza di rompere la separazione palco-platea e coinvolgere il pubblico. Riconoscevamo l'esistenza di una cultura ufficiale, quella del palcoscenico, ma sentivamo che non poteva rappresentarci, non poteva raccontare il mondo come avremmo voluto farlo noi...

Con il gruppo di cantastorie andavo per le strade e nelle case per incontrare un pubblico popolare, capace di ascolto e di dialogo, a un livello più alto rispetto al pubblico borghese che riempiva i teatri... almeno così credevamo...

Come nasce Storie Mandaliche?

È una storia particolare, il tentativo di rientrare nel teatro, però attraverso la cultura tecnologica; è uno spettacolo di narrazione ipertestuale con dei fondali fatti adesso in Flash, prima col Mandala System - sistema per computer Amiga ormai obsoleto - che permetteva l'interattività trasformando le mie mani in mouse. Le mie mani riprese da una videocamera interagivano con gli sfondi generati dal computer permettendomi di cambiare le immagini. Poi siamo passati all'utilizzo di animazioni fatte in Flash e attivate da un radio-mouse. È la logica del cantastorie, solo che invece di indicare delle immagini fisse io indico, e modifico, delle immagini in movimento che mi servono per illustrare la mia narrazione. Inoltre ho la possibilità di essere interattivo, nel senso che scelgo con gli spettatori da quale storia cominciare tra le sei di cui dispongo e, durante la narrazione, quale direzione prendere quando ci sono dei link verso le altre storie... è la logica dell'ipertesto che in teatro non era mai stata usata.

Abbiamo iniziato a lavorare a questo spettacolo nel '98 (al Festival di Ripatransone, con Massimo Cittadini, Vanni Cilluffo, Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi, poi si sono aggiunti Mauro Lupone e Lucia Paolini durante una residenza al Castello Pasquini di Castiglioncello gestito da Armunia). Una prima versione definitiva ha debuttato in teatro nel febbraio 2004 e poi una seconda versione, con la scena a pianta centrale, nel 2005 grazie alla Città del Teatro di Cascina e alla collaborazio-





ne di Fabrizio Cassanelli. Tutta la lunga lavorazione adesso è raccontata in un libro (A. M. Monteverdi, A. Balzola *Storie Mandaliche*, Pisa, Nistri Lischi, 2005). Prima di andare in teatro ho fatto una versione nelle case che mi è servita come studio. *Storie Mandaliche* si basa sul rapporto con gli spettatori che devono scegliere quale percorso seguire. Era importante per me sperimentare come far scegliere le diverse strade senza rompere il clima narrativo; di solito gli spettatori hanno difficoltà nell'accettare l'interruzione del flusso narrativo e l'entrata in una dimensione dialogica con chi sta raccontando... Avevo bisogno di provare davanti a delle persone, perché sapevo che questo spettacolo poteva crescere solo con la gente... per poterlo provare molte volte ho deciso di fare una tournée nelle case che è durata diversi mesi. Sono stato nelle città dove avevo amici che invitavano altri amici, ovunque ci fosse occasione. Grazie al passaparola ho girato mezza Italia... ha avuto davvero molto successo, è andato avanti parecchio.

Che cos'è un mandala?

Il mandala è l'iconografia centrale di tutto lo spettacolo. Nei primi cinque minuti dello spettacolo faccio una specie di microconferenza in cui spiego cos'è un mandala e quali le sue caratteristiche. Mandala in sanscrito vuol dire "cerchio magico", si trovano mandala in ogni epoca e in ogni parte del pianeta, sono archetipi fondamentali che appartengono a tutte le culture.

Tutte le storie che racconto partono da un mandala. I mandala sono forme di rappresentazione archetipica, stilizzata del mondo. Le culture che più li hanno utilizzati sono state il Buddismo tibetano e l'Induismo; poi Jung si è accorto che sono anche degli archetipi psicici... per cui quando c'è bisogno di capire chi si è, centrare il sé, disegnare un mandala aiuta a comprendere chi sei... e poi il mandala racconta che tutto è connesso...

Le storie però non sono storie orientali. Andrea Balzola le ha scritte mescolando archetipi di tutto il mondo, per cui ci sono elementi della cultura ebraica, tibetana, cristiana, africana, degli indiani americani... Andrea le ha scritte sapendo che dovevano essere linkate ... io gli ho chiesto sei storie ispirate al tema del mandala più una settimana che è sempre l'ultima, quella centrale con cui lo spettacolo finisce che è la storia dell'ermafrodita (unione di maschile e femminile, di giorno e notte, l'unione degli opposti...) sempre presente al centro di ogni mandala.

In teoria ho 5000 percorsi diversi. Non è mai lo stesso spettacolo ed era questo che volevo, per segnalare che il teatro è qui e ora e ogni sera è diversa... Volevo sottolineare la diversità del teatro rispetto agli altri mezzi... e il paradosso è che ho dimostrato questo attraverso la tecnolo-



gia, l'uso di un computer. L'aedo dell'antica Grecia faceva un po' quello che faccio io... faceva scegliere al pubblico... i miti greci sono tutti collegati tra di loro...

Che tipo di rapporto si crea nelle case con gli spettatori?

Molto bello ma strano, perché io cercavo un rapporto domestico - era quello che mi interessava sperimentare - invece loro si aspettavano un rapporto teatrale. A un certo punto c'era sempre bisogno di tradirsi e tradire le loro aspettative per far capire che anche il rapporto domestico può essere teatrale ... ci voleva un po'... di solito c'è la percezione che il dialogo quotidiano non sia teatrale, non abbia un valore di spettacolo... invece è questo che a me interessa... dimostrare e sperimentare che anche un rapporto dialogico può avere un valore artistico, teatrale, di rappresentazione...

In tutti i luoghi in cui ho fatto questo spettacolo - anche ora che lo faccio in spazi teatralizzati - ho visto che la gente, come ho detto, ha molta difficoltà ad accettare l'interruzione del flusso narrativo per scegliere di entrare in una dimensione dialogica e dire: "ora che si fa?"... Nel mio racconto ci sono dei bivi ipertestuali; mentre narro, per esempio, la storia del corvo e il corvo vede un bambino io dico: "volete sapere chi è questo bambino o vado avanti con la storia del corvo?" C'è un momento di straniamento, la gente si deve rendere conto di cosa la interessa e fare una scelta... è interessante. La scelta avviene a volte per alzata di mano, altre per acclamazione, altre volte la tiro per le lunghe cercando di far cambiare idea, dipende molto dal pubblico e da quanto è disponibile.

Nelle case non ho mai fatto pagare un biglietto, ognuno lasciava quello che voleva e neanche sempre. Il numero degli spettatori variava da cinque o sei fino a un massimo di venti, spesso con la cena prima o dopo la mia performance...

Nelle case il clima è sicuramente più festivo e rilassato... a me interessava parlare, confrontarmi con la gente dopo lo spettacolo e lì lo potevo fare... volevo avere un *feedback* e tutti avevano sempre un commento circa le storie, il mio modo di raccontarle, le immagini o la musica... e in casa non c'è il clima di dibattito dopo lo spettacolo.

Ho provato a fare spettacoli sia per gruppi che già si conoscevano sia no... lo vedi subito... quando si conoscono, specie in uno spettacolo così interattivo, scattano subito una serie di battute e anche nei miei confronti scatta una confidenza maggiore e si permettono anche battute e scherzi che di solito, nella sacralità del teatro, nessuno si permette... e questo è divertente...





Nelle case avviene una sorta di smitizzazione, di smascheramento del teatro e dell'artista... ci si rende conto che l'attore non è un dio, ma uno che per mestiere si trova a far questo. Per me questo è importante perché viviamo in un contesto in cui l'artista viene continuamente mitizzato e gli viene delegato il compito di essere il creativo al posto degli altri. Lo spettatore è sempre passivo, incapace di esprimersi... invece tutti possono e dovrebbero esprimersi in modo creativo...

Oggi si fa molto teatro fuori dai teatri. A parte le case mi vengono in mente strade, chiese, fabbriche...

Credo che questa sia l'anima del teatro contemporaneo. Lo schema del teatro all'italiana si è ormai esaurito, anche quelli che sembrano utilizzarlo in realtà lo stravolgono, usano la scatola, ma la ribaltano completamente...

Oggi esiste una nuova dimensione, fuori dagli schemi... anche per incontrare spettatori diversi con cui avere un rapporto più diretto e vero. A me piacerebbe molto continuare a fare teatro nelle case, ma non ci posso basare l'attività perché non ti fa campare... per me andare nelle case è stato un investimento...



G. Verde nel Tele-Racconto *H & G TV*, foto di A.F. Cossarini. 1990





SUL WEB-CAM-TEATRO*

Perché hai deciso, come artista, di confrontarti con le tecnologie?

È una lunga storia, nasce da esigenze artistico politiche. Nel senso che io mi sono sempre occupato di arte e teatro con intenti politici, poi all'inizio degli anni '80 mi sono reso conto che le tecnologie erano una zona calda della comunicazione contemporanea, quindi come artista non potevo non tenerne conto. Ho cominciato prima a utilizzare il video cercando di rapportarlo alla scena, poi ho fatto videoarte e arte digitale, fino ad approdare a Internet. Mi sono quindi chiesto cosa il teatro può dare alla rete e viceversa. Costante del mio lavoro è la ricerca di modi di utilizzo creativo delle tecnologie di consumo e alternativo rispetto all'uso che ne viene proposto dal mercato digitale.

Che funzione e che pubblico ha in questo momento storico il teatro in Internet?

Siamo ancora a livelli pionieristici, stiamo ancora sperimentando delle opportunità. Il pubblico delle mie performance è, di solito, piuttosto "preparato", si tratta perlopiù di studenti attenti a queste tematiche, o di persone che vengono a conoscenza della mia esperienza attraverso festival o mostre. Pubblico "generico" non c'è ancora, tanto più che la mia web-performance, non la pubblicizzo quasi per niente, la tengo riservata come una sperimentazione per gli addetti ai lavori.

Che tipo di esperienza è per il web-performer la web-performance?

L'emozione che si prova è molto simile e al tempo stesso molto diversa dal teatro. Simile perché c'è la tensione e l'emozione di dover comunicare qualcosa a qualcun altro, e di doverlo fare "qui e ora", nel tempo reale. Attraverso il computer sei in un piccolo palcoscenico digitale, emozioni e preoccupazioni sono le stesse. C'è la tensione di organizzare un messaggio che in teatro deve tener conto delle regole del linguaggio teatrale (lo spazio, il gesto, le luci ecc.), mentre in rete, le regole estetiche e linguistiche sono altre. Con la webcam, ad esempio, bisogna riuscire a creare delle azioni che "funzionino", che siano interessanti, nonostante la lentezza della rete. Una caratteristica peculiare della mia performance inoltre, è che se in teatro il *feedback* degli spettatori ti arriva sotto forma di "brusio", in web si trasmette in chat, così io duran-

* Intervista di Filomena di Zio a Giacomo Verde (giugno 2002).



te la web-performance ho un'idea abbastanza precisa della reazione del mio pubblico.

Cosa ne pensi del binomio teatro-realtà virtuale?

Le esperienze con la realtà virtuale le ho fatte negli anni Novanta, quando la tecnologia permetteva i primi tentativi. Adesso lavoro con tecnologie di realtà virtuale come il *cyberglove*, e i personaggi in grafica 3D, con il progetto Euclide, dove faccio l'animatore di personaggi virtuali. Ma comunque anche Internet è una realtà virtuale, oppure, quando uso i personaggi virtuali, lo spazio di fronte al monitor dove la gente parla e interagisce con loro, diventa uno spazio virtuale. Il paradosso è che mentre il cinema o la televisione sono sempre finzione, immaginario puro, la realtà virtuale è una realtà parallela che co-esiste accanto alla realtà perché è anche lei generata in quello stesso momento ma dai computer. Comunque bisogna dire che le promesse che i media avevano costruito attorno alla realtà virtuale non si sono avverate, tanto da generare spesso molta disillusione. Comunque quelle promesse ora si stanno avverando in forma diversa nella rete.

In un tua intervista del 1991 per il sito www.copydown.org, lanciasti una nuova definizione per il teatro aperto alle nuove tecnologie, "l'arte ultrascenica" puoi spiegarci perché sentisti l'esigenza di una ridefinizione terminologica, e soprattutto cos'è l'"Arte Ultrascenica"?

"Arte Ultrascenica" è una definizione che avevo coniato diversi anni fa e che non si è molto sviluppata. I teatranti, infatti, si sono molto spaventati all'idea di rinunciare a definirsi teatro. Già agli inizi delle mie esperienze di Tele-Racconto (nel 1989), alcuni critici sostenevano che il mio non fosse teatro. Mi sono detto, che se non era teatro bisognava capire cosa fosse! Siccome questo problema accomunava altre persone che come me facevano un teatro che andava oltre la drammaturgia e oltre il personaggio, allora pensai di proporre quest'autodefinizione: Arte Ultrascenica, nel senso che era un'arte che partendo dalla scena la superava per inoltrarsi in nuovi territori. Quest'iniziativa però, ripeto, non ha avuto un grande successo, perché molti teatranti non se la sono sentita di rinunciare alla categoria teatro. Comunque in cuor mio mi considero più un Ultrascenico che un teatrante.

Quali sono in questo momento gli artisti più interessanti del webtheatre?

Non ne conosco molti che mettano insieme Internet e teatro in una ricerca non episodica. Ci sono molti gruppi che fanno *streaming* video degli spettacoli, c'è un gruppo francese "Compagnie tf2" guidato da



Jean-François Peyret (<http://www.tf2.asso.fr>), che sta lavorando a un progetto sulle metamorfosi di Ovidio, e poi una compagnia australiana, l'Iraa theatre (<http://www.iraatheatre.com.au/>) che ha fatto uno spettacolo per appartamento, ripreso da una webcam. Anche il canadese Robert Lepage, in *Zulu-Time* utilizza ben venti webcam, per dare agli utenti della rete molteplici punti di vista.

Tornando a “connessione remota”, su [webcamtheatre.org](http://www.webcamtheatre.org) è presentata come una performance in forma non definitiva. Quali saranno le prossime evoluzioni?

Gli sviluppi che immaginiamo per *Connessione Remota*, con Andrea Balzola (che ha curato la drammaturgia di *Storie Mandaliche*) sono diversi: per esempio affidare agli spettatori dei caratteri e farli interagire in chat come spett-attori; oppure aggiungere altre webcam, in posti diversi, e connetterle in uno stesso spazio tempo attraverso la rete, posti lontani tra loro. Un'altra possibilità sarebbe di dare delle webcam agli spettatori, per un'interazione più profonda. Ma per fare ciò bisognerebbe comunque avere a disposizione una banda larga almeno come l'Adsl.

Non avere l'audio è stata una scelta, o un limite tecnico?

In questo momento è una scelta forzata. La prima volta che ho fatto *Connessione Remota*, al museo Pecci di Prato, c'erano gli spettatori in sala e in rete. Il pubblico in sala aveva una percezione diversa degli spettatori in rete, tanto che io volevo provare a leggere la chat, in modo da dargli una voce, che potesse poi tornare in rete. Questa è una cosa che abbiamo provato a fare anche con il *Frankenstein* realizzato con i ragazzi dell'Accademia di Belle arti di Macerata. Avremmo dovuto avere l'audio live, ma anche lì, purtroppo, all'ultimo minuto abbiamo avuto problemi tecnici e abbiamo dovuto trasmettere un audio registrato. L'evoluzione di quest'arte è strettamente dipendente dai problemi tecnici, ed è buffo pensarci, perché sembra di essere tornati ai tempi del cinema muto, quando un cambiamento tecnico poteva rivoluzionare un'estetica.

Il teatro nella rete, ma si può parlare di drammaturgia dello spazio?

Non è certamente un caso che io m'interessi di quest'ambito, quando anni fa mi occupavo ad esempio di teatro di strada. Ho sempre cercato di portare il teatro fuori dal teatro, per incontrare un pubblico che non fosse “viziato” dalle regole teatrali, che sicuro dei propri strumenti metodologici critica e analizza il teatro solo da un punto di vista estetico-superficiale, lasciando in secondo piano i contenuti, il messaggio. Per questo preferisco agire in spazi che costringano lo spettatore ad andare oltre le categorie di fruizione prestabilite e a guardare i contenuti.





NOI SIAMO I MUTANTI DI OVIDIO*

Non so se vorrei proprio che fosse un'intervista classica. Forse vorrei che fosse di più un'alternanza di pensieri, che s'inseguono e magari (visto il medium ahimè indiretto dell'e-mail) parzialmente s'incontrano. Cominciamo dal titolo del tuo spettacolo, che fai in collaborazione con Mauro Lupone (compositore elettronico e sound designer), Massimo Magrini (musicista elettronico, autore del progetto Bad-Sector), Marco Sodini (attore e performer). Il significato di ovmmo?

È la contrazione di oVidioMetaMorphoseOn: è un'invenzione linguistica che tenta di descrivere il tipo di operazione che abbiamo fatto su *Le Metamorfosi* di Ovidio. Ovvero una "macchina scenica metamorfizzante".

Vorrei innanzitutto sapere da dove nasce l'idea di questo spettacolo multimediale, luogo abituale, ma non unico, del tuo lavoro, che mette in gioco trasversalmente i diversi media linguistici della contemporaneità.

Nasce da una prima proposta di Marco Sodini per un laboratorio che abbiamo iniziato a realizzare all'interno dell'Istituto d'Arte di Lucca. Si trattava di realizzare una performance multimediale con tre gruppi di studenti: uno condotto da Marco sulla recitazione, uno condotto da Mauro Lupone sulla musica e l'ultimo condotto da me sul video. Il laboratorio non si è concluso per diversi motivi organizzativi della scuola. Però noi avevamo una serie di idee-materiali che abbiamo deciso di "concretizzare" quando il festival di Avigliana, il luglio scorso, mi ha chiesto se avevo qualcosa di nuovo da proporre. Così ci siamo messi tutti insieme in una sala, con l'aggiunta di Massimo Magrini, e abbiamo iniziato a provare cercando di far incrociare i diversi linguaggi in una macchina scenica che ne evidenziasse l'intrecciabilità e che permettesse a ogni elemento di "metamorfizzarsi" nell'altro.

Che ruolo ha il testo de Le Metamorfosi di Ovidio nell'ambito dello spettacolo? Ci sono cioè delle storie specifiche tratte dal testo originale, nella recitazione? Quali sono?

Il testo ci serve come solco nel quale far confluire le diverse elaborazioni. Marco ha selezionato una serie di brani seguendo una composizione per "assonanza". Cercando quei passaggi che permettessero di passa-

*Intervista di Carmen Lorenzetti a Giacomo Verde («Extrart», III, n. 10, mag. 2003)



re da un clima all'altro, da un senso all'altro, come si fa per una composizione sonora o una sequenza visiva. Il tema dell'acqua, e del fluire, è una delle costanti dei brani scelti, ma anche i diversi "rapporti amorosi" con le loro relative trasformazioni. Il mito di Eco e Narciso si trova al centro della performance, mentre si comincia con Febo e Dafne, che in riva al fiume viene trasformata in alloro. Passiamo, come un ritornello, due volte da Orfeo. E concludiamo con Polifemo, Galatea e Aci trasformato in fiume. Comunque abbiamo scelto di non modificare i testi originali: le parole che si sentono in scena sono quelle di Ovidio e basta. Perché ci sembravano già abbastanza complesse e belle per cui non valeva la pena di mescolarle o volgarizzarle.

Immagino che oltre a ciò il ritmo fluido, che insegue gli intrecci narrativi della mitografia ovidiana, abbia un corrispettivo nel ritmo dello spettacolo. Certo s'è dovuto attuare un rovesciamento, una metamorfosi, immagino. Dal regolare per quanto virtuosistico linguaggio ovidiano, che trova nella natura del paesaggio storico dei suoi tempi l'impulso, si approda oggi al caos multiforme e sincopato della cultura, che riscrive e ricodifica le leggi stesse della natura. Quindi capisco come conseguentemente il ritmo dello spettacolo possa essere incalzante, un intreccio dove vengono messi in gioco e rimescolati i linguaggi. Conoscendo poi la tua attitudine alla mescolanza di alto-basso, high tech e low tec, di suoni, musiche, immagini...

In effetti quello che abbiamo cercato di creare è un ambiente immersivo. Lo spettatore si trova "investito" da una quantità di immagini-suoni-parole che non cercano "colpi di scena" ma piuttosto di far attraversare l'esperienza emotiva della trasformazione nel corso della performance. Anche se ci sono alcuni "picchi", la cosa che più colpisce i nostri spettatori è il fatto di trovarsi come risucchiati in un altro spazio-tempo (che potremmo definire mitico/psichico) durante tutta la performance. Più che incalzante il ritmo dello spettacolo è sospeso e ineluttabile, come lo scorrere di un fiume o lo onde del mare ... L'occhio dello spettatore vede spesso il corpo dell'attore trasformato dalle videoproiezioni di piccole foglie riprese in macro, o dai riflessi di una carta stagnola, o dalla veletta di una bomboniera ... mentre la sua voce passa dal sussurro al canto o al grido entrando in risonanza con le "metamorfofi elettroniche" permesse dal microfono rielaborato in tempo reale. Tutto il clima della performance è di elettronica artigianale: fatta con le mani, come a rivelare che la scissione tra naturale e artificiale in realtà è solo una possibile scelta ma non un dato di fatto. Musica e immagini sono prodotte in tempo reale, come naturalmente la recitazione, perché ogni sera si tratta di ri-fare "metamorfofi".



Ma quello che mi interessa, devo dire, è la narrazione al di là delle parole. Cioè ci sono dei gesti o eventi nello spettacolo che rimandano alle Metamorfosi in senso narrativo?

Certo. Molti dei brani “raccontano” l’evolversi delle vicende. Per cui si racconta come e perché Atteone viene trasformato in cervo da Diana, come Siringa si trasforma per sfuggire a Pan o come Ippomene riesce a vincere Atalanta. In altri invece si danno alcuni cenni, quanto basta per comprendere la vicenda o i personaggi senza però spiegare tutto. Ma, ripeto, il testo è sempre e solo quello di Ovidio. E la gestualità cercata da Marco varia in base all’episodio. Anche se a volte assume le forme del soggetto narrato non è mai naturalistica ma piuttosto evocativa.

E poi il concetto di metamorfosi. Che in Ovidio ha un ben preciso modulo di rappresentazione. È in primis un’idea di generazione universale, di creazione insita come possibilità infinita. E in secundis una idea di mutazione e quindi di rinascita. La mutazione scaturisce dalla potenza individuale e viene mossa dal desiderio oppure è indotta e quindi è una punizione da cui scaturisce la privazione dello statuto umano e la costituzione del mostruoso. Come rendi l’idea della palingenesi e del mostruoso nello spettacolo? Seppure tu ci abbia pensato ...

Nello spettacolo non ci sono mai elementi apertamente mostruosi, anche nel caso, per esempio, di Polifemo io utilizzo una penna di pavone: rappresento così sia il suo unico occhio che il suo gran vantarsi di fronte a Galatea. E anche Marco non prende mai atteggiamenti mostruosi. Ma piuttosto cerca continuamente una gestualità e una postura che rappresenti lo stato d’animo, piuttosto che l’aspetto fisico. Mi accorgo, ripensando al lavoro che abbiamo fatto, che abbiamo dato le “metamorfosi” come qualcosa di naturale e comunque accettabile anche nel dolore o nell’orrore. Se si esclude il momento in cui Atteone viene sbranato dai propri cani (che abbiamo reso con un pezzo di elettro-noise e con immagini molto sporche di un macro-rametto squarciato da tagli di luce) non ci sono altri momenti orrorifici. Anche lo scorticamento di Marsia lo abbiamo reso con una elegantissima corteccia di albero, un lancinante ma estetico graffio sonoro, e una posizione fisica di Marco che sta a terra in uno strano equilibrio che lo tiene come sospeso tra cielo e terra. Insomma è sempre un dolore stilizzato. È come se veramente avessimo assunto un punto di vista post-umano o extra-umano riguardo al problema della mutazione.

Il fatto che la metamorfosi sia un mutamento che spesso arriva dall’alto, che in modo arbitrario condanna gli esseri a un atroce e immutabile destino, come lo traduci oggi (seppur ci hai pensato). Io penso al



senso d'impotenza che molti di noi avranno sentito in questi mesi, allo scoppiare della guerra in Irak.

Non abbiamo pensato a questo. Stavolta abbiamo fatto un'opera che sia quasi un "puro viaggio archetipico" in modo che ogni spettatore ne possa trarre le conseguenze che vuole. La politicità del nostro lavoro sta nel dimostrare che la divisione tra naturale e artificiale, tra elettronica e carne, e tra i diversi generi artistici, è puramente arbitraria. Inoltre i Miti sono Miti! Il problema è quando vengono utilizzati per giustificare (piuttosto che per comprendere) comportamenti politici o personali. In questo spettacolo mi sento molto vicino a Ginsberg quando diceva che "imparare a controllare il respiro è uno dei primi strumenti di lotta contro la CIA". Oppure a James Hillman quando afferma che il Movimento New-global potrà vincere solo se farà cose belle, oltre che giuste.

L'idea di ibrido e mutante è poi oggi un leit motiv culturale, che non solo appartiene all'universo della fantascienza, ma ormai con la Sars, anche alla scienza. E certo dell'idea del mutante hiperumano e tecnologico è intessuto l'immaginario del '900. C'è questo nello spettacolo?

Questa è stata una tentazione che abbiamo abbandonato subito. In effetti non è stato necessario rappresentare quell'immaginario, ri-attualizzando i personaggi delle narrazioni, perché noi stessi siamo i mutanti. In scena gli spettatori vedono uno spazio centrale interamente occupato da una videoproiezione che contiene-esprime il performer narratore. Poi a destra vede me con portatile, videocamera e piccoli oggetti che realizzo le immagini in diretta. Mentre sulla sinistra ci sono Massimo e Mauro (munito di *virtual-eyes*) che fanno musica elettronica. Inoltre Massimo suona utilizzando due strumenti inventati da lui: uno che reagisce allo spostamento delle mani e l'altro alle vibrazioni di un tubo luminoso. Capisci bene che non era necessario che i personaggi di Ovidio diventassero cyber, ci siamo già noi. E poi sono abbastanza stanco dell'iconografia "cyber-mutante" fatta di innesti bio-meccanici ecc ecc. In realtà le mutazioni vere che stiamo attraversando sono meno "spettacolari" e molto più profonde di quanto si pensi. Quindi la performance racconta come vengono rappresentate le classiche metamorfosi di Ovidio da dei "tranquilli tecno-mutanti" di oggi. Non abbiamo cercato di fare "lo spettacolo delle tecnologie", come purtroppo fanno spesso i tecno-neofiti-entusiasti, ma di usare le nostre naturali "tecno-protesi" per ri-raccontare delle storie ormai immortali.

Infine il posto della poesia. E poi c'è anche Narciso

Molti spettatori ci hanno detto che lo spettacolo è "poetico". E questo è davvero un bel complimento perché vuol dire che "tocca il cuore",



che non è un semplice esercizio estetico o intellettuale. Io stesso devo ammettere che mi emoziono durante alcuni passaggi. Per esempio quando inizia la dichiarazione di amore di Polifemo per Galatea o per tutto il pezzo di Narciso ed Eco che è il più complesso e semplice della performance. Certo non è un caso che il mito di Narciso si sia prestato così bene a essere rappresentato mixando web-cam, videocamera, riverberi audio e poesia: è un soggetto molto legato all'uso delle tecnologie della comunicazione e agli stati d'animo che possono scatenare ...

Ne Le Metamorfosi di Ovidio si parla continuamente d'una sensibilità straziata. C'è questo nel vostro spettacolo?

È davvero strano per me questo lavoro. Ti confesserò che durante tutte le prove e l'allestimento non ho mai pensato ai significati de *Le Metamorfosi*, non ho neanche letto niente che me ne desse una chiave di lettura. Ho scelto di comportarmi da ignorante, nel senso che cercavo di capire Ovidio per quello che mi diceva (qui e ora) attraverso la voce di Marco, le musiche di Mauro e Massimo e la "macchina scenica" che avevamo allestito. Solo dopo mi sono documentato (ho fatto anche una lunga chiacchierata con Antonio Caronia, sono andato a vedere lo spettacolo di Corsetti...) scoprendo che erano cose che avevo già capito o attraversato in tanti altri miei lavori. I significati de *Le Metamorfosi* sono tanti quanti i miti che vengono raccontati, mi resta difficile dargli un senso generale che non sia già contenuto nel suo titolo. La cosa importante adesso è che fare questo spettacolo per me è molto piacevole e gratificante. Alla fine di ogni replica mi sento che abbiamo fatto una cosa bella e giusta.



CERCANDO UTOPIE OLTRE GLI SCHEMI DEL TEATRO*

Il lavoro impostato in Cercando Utopie, si è basato sull'incontro fra cinque persone con percorsi e strumenti di lavoro differenti, provenienti da ambiti artistici diversi. Come sei riuscito a connettere queste diversità al fine di una creazione collettiva? Come si è svolto il tuo lavoro di coordinamento, nello scegliere le specificità che ritenevi più adatte alla performance, all'interno di ogni individualità?

Fin dall'inizio, credo di avere cercato di impostare il lavoro facendo in modo di rispettare le singole personalità. Ho preso quello che è venuto fuori in questi quindici giorni di lavoro fianco a fianco. Abbiamo ascoltato ed esaminato quello che ognuno aveva da proporre, rielaborandolo insieme per farlo divenire materiale scenico. Credo nella creatività personale di ogni individuo: se esiste un'esigenza comunicativa forte, allora si è pronti per stare in scena, si è credibili. Questo al di là delle regole della costruzione teatrale. Va subito detto, poi, che la performance non è un punto di arrivo, ma l'esito di questi quindici giorni: è l'inizio di un percorso, che ha come obiettivo il mutamento, l'accrescersi dei materiali in corso d'opera. Quando ci siamo incontrati per la prima volta, qui a Mondaino, nessuno di noi aveva chiari i contorni che avrebbe assunto il nostro lavoro sulle Eutopie... ci siamo mossi attraverso continui aggiustamenti di tiro, facendoci guidare giornalmente dal lavoro comune. Il fine, in questo caso, lo abbiamo cercato quotidianamente, confrontandoci: è il processo che ha mostrato il fine, non il contrario.

Io non ho scelto le persone ma loro hanno scelto di collaborare al progetto. Ho chiesto solo a Emiliano di collaborare perché sapevo del suo interesse alla creazione video-teatrale. Alicja, Stefano e Pierpaolo sono amici e collaboratori di Emiliano, e conoscendo il mio lavoro e condividendo i temi che avremmo affrontato hanno deciso di collaborare alla realizzazione della performance.

Seguendo le prove, durante questa residenza creativa dell'Arboreto, abbiamo avuto l'impressione che il vostro lavoro si sia mosso cercando di distanziarsi da quelli che sono i canoni tradizionali di teatralità, alla ricerca di una performatività che non sia immediatamente riconducibile a schematizzazioni ed etichette. Qual è il tuo rapporto con il teatro?

* Intervista di Lorenzo Donati. Su <http://www.arboreto.org/sguardi04c1.htm> l'intervista, e su <http://www.arboreto.org/sguardi04c.htm> tutto il materiale sulla residenza di *Cercando Utopie*.





Mi sento di poter affermare di conoscere bene le regole teatrali, avendo lavorato in questo campo per tanti anni. In effetti, il mio lavoro parte da questa domanda: una volta assimilati i codici e le convenzioni del fare teatrale, come riuscire ad andare oltre, verso un'altra direzione? Quando penso agli anni '80 mi vengono subito in mente certi modi di fare dai quali cerco di allontanarmi in tutti i modi: in quegli anni, quando si parlava degli spettacoli (mi riferisco alla critica, ma non solo...) c'era l'abitudine di scomporre l'evento in varie parti non comunicanti, delle quali ognuna necessitava di un suo giudizio. Era frequente trovare recensioni del tipo: "Bello il lavoro dello scenografo, buono l'uso della luce, bravi gli attori" e altre schematizzazioni di questo tenore. Per questo, penso che sia giunto il momento di smettere di cercare il bravo attore. Io non voglio il bravo attore!

Non voglio che l'attenzione si concentri solo sulla tecnica o sulla forma teatrale ma principalmente sul contenuto.

Anche nel lavoro impostato qui all'Arboreto, abbiamo sempre cercato di seguire una linea di performatività, alla ricerca di un "non-teatro", verso un qualcosa che stia a cavallo fra i due versanti: teatro e performance pura. Sia per togliere "elementi direttamente riconoscibili" come "teatro" sia per realizzare un'opera che sia riproducibile anche da "non-teatrali" o meglio da non-attori.

Non credi che questo continuo trovarsi su di un "crinale", come ci hai appena detto, possa depistare chi guarda dal tema che tratti?

No, al contrario. Questo tipo di ricerca mira a rendere il pubblico più consapevole. Cerco di fare prendere coscienza sia dei temi che tratto, sia della forma attraverso la quale li presento. In questo caso la forma è anche il contenuto. È una specie di nuovo "straniamento" brechtiano che fa parte di una linea di ricerca artistica che vuole "comunicare" ed essere esteticamente valida rinunciando a quella che definisco "aura artistica" e alla conseguente mitizzazione della creazione teatrale. Vorrei fare vedere a chi guarda il contenuto e il contenitore, la poetica e la macchina, il davanti e il dietro. È come se tentassi di costringere il mio spettatore a restare costantemente vigile su questi due piani. Questa, forse, è l'utopia di questa performance: la trasparenza della comunicazione artistica.

E comunque questo problema del "teatro o non-teatro" è una cosa che riguarda essenzialmente gli "addetti ai lavori". Mi è spesso capitato di sentire giudicare le mie performance come "non-teatro", eppure il pubblico era ugualmente molto felice.



Cercando Utopie sarà visibile in altre occasioni? Sarà replicato?

Questa è la scommessa di partenza. Dove per “replica”, però, non si intende solo il suo uso comune di rifacimento dello spettacolo in tanti luoghi diversi. Mi piacerebbe che la performance potesse essere replicata anche solo da alcuni componenti del nostro gruppo originario, o che ne venissero riprese solo alcune parti, ad esempio. Oppure che altre persone, in un'altra parte del mondo, possano capire ciò che abbiamo fatto e rielaborarlo in modo autonomo. Il problema vero, quindi, sarà inventarsi una forma di trascrizione realmente efficace. È quello che ho già cercato di fare con i materiali di partenza che ho messo on-line e con il blog, dove ho fatto una cronaca del nostro lavoro. Anche i materiali “finali” di questa performance saranno on-line sul sito www.eutopie.net.

Comunque continueremo a lavorarci sia a Mondaino che alla Città del Teatro di Cascina nel corso del 2005.



Alicja Ziolko in *Cercando Utopie: contagio*, 2005





DIETRO IL V-JING*

Puoi spiegare brevemente come si compone il progetto Eutopie?

È un progetto che si evolve nel tempo. Si tratta di segnalare e creare attività e materiali di comunicazione artistica sulle nuove utopie ovvero sulle Eutopie che vuol dire “luoghi felici”. Il progetto stesso vuole essere un’eutopia.

Sul sito dedicato a Eutopie si legge: “le vecchie utopie sociali sono morte, ma nuovi modi di ‘immaginare’ e realizzare ‘mondi migliori’ si stanno concretizzando ‘qui e ora’ senza rimandare la soluzione delle ingiustizie in un lontano ed ipotetico futuro”. In quale maniera, secondo te, il V-jing può essere un modo di “immaginare” e realizzare “mondi migliori”?

Non dico che il V-jing sia un modo per immaginare “mondi migliori”. Dico solo che anche la pratica del V-jing può veicolare, nei propri contesti espressivi, le tematiche e gli immaginari legati alle nuove utopie. Il fatto di trattare temi “politici” con semplicità, buona leggerezza, e in contesti di divertimento (nei quali spesso si trova il V-jing) fa parte della filosofia “eutopica”.

Cosa si nasconde dietro il termine “vj” e come sei venuto a conoscenza di questo movimento visuale?

Non mi pare che si nasconda niente. Mi pare piuttosto che porti alla luce le nuove possibilità di manipolazione dell’immagine in tempo reale offerte dal digitale.

Io ne sono venuto a conoscenza prima in ambito festivaliero (non ricordo se prima a Milano o a Firenze) e poi in rete, attraverso l’annuncio di eventi che annunciavano l’uso del V-jing e la diffusione di programmi specificatamente realizzati per questo scopo.

Comunque l’uso del video in discoteca, o in situazioni dance, si faceva già dagli anni Ottanta ... solo che non si chiamava così.

In questa tesi si identifica la pratica V-jing, paragonandola alla comparsa delle prime proiezioni visive e agli spettacoli di lanterna magica, come divulgatrice tra le masse di nuovi occhi e nuove tipologie di immagini.

*Intervista di Alessandro Martinello (Tesi di laurea compilativa *Gli spettacoli di lanterna magica e la pratica del vjing*, a.a. 2004/2005, Università degli studi di Udine, Facoltà di Scienze della formazione, Corso di Laurea Triennale in Scienze e tecnologie multimediali. Relatore: dott. Alessandro Del Puppo)





Un po' è vero un po' no. Secondo me l'elemento importante è il live. Ovvero la possibilità di variare e improvvisare la creazione dei video ogni sera. In realtà, adesso è possibile per quasi tutti fare quello che Nam Jun Paik faceva in studio utilizzando attrezzature molto più costose. Più che nuovi occhi si tratta di avere maggior libertà di manipolazione delle immagini, c'è la possibilità di sviluppare una sorta di "iconoclastia creativa" e collettiva che prima non c'era.

Cosa differenzia una valida performance audiovisiva di V-jing da un ammassamento confuso di immagini ritmate?

Il fatto di riconoscere una costruzione di senso e la provocazione di emozioni che va oltre lo stupore tecnologico creato dall'uso degli effetti.

Si vede quando, oltre al ritmo, si riesce a seguire anche il senso della musica, la sua atmosfera, e si riesce a esprimerla usando le immagini giuste (anche in contrasto) piuttosto che le prime che capitano.

L'aspetto performativo è presente nel V-jing, ma anche all'interno di alcuni tuoi lavori come nel video-teatro, è da considerarsi un valore aggiunto o solamente una diversa modalità di comporre un'opera?

Per me è solo una diversa modalità. Certo è che lo spettatore teatrale stando seduto, è più attento alle immagini e quindi bisogna realizzarle seguendo una logica diversa da quella utilizzata in situazioni dove lo spettatore balla. Inoltre, bisogna rapportarsi alla presenza degli attori, con lo spazio-tempo della scena e con la drammaturgia ...

Quando pensi ai video live set trovi possa essere migliore uno sviluppo lungo una strada che ne esalti l'emotività e la meraviglia per lo spettatore, oppure l'aspetto concettuale e comunicativo?

Sono entrambi importanti. Anzi quando uno dei due aspetti prevale sull'altro l'opera è meno convincente. Non penso si possano creare stati d'animo interessanti se non si ha una solida base concettuale e viceversa. Comunque dipende anche dal tipo di pubblico che si vuole "accontentare".

Hai avuto modo di vedere come si sta sviluppando il movimento del V-jing in Italia? Trovi ci siano situazioni interessanti?

Purtroppo non ho avuto il tempo di seguire direttamente, e in maniera esauriente, quello che sta succedendo. Quindi non penso di essere in grado di esprimere opinioni in merito.

Ci sono delle "situazioni" che mi interessano (come Flxer o gli Otomat) ma non so se sono davvero le "più interessanti".

agosto 2005



LE MACCHINE CHE ANIMANO IL TEATRO*

Leggo dal tuo curriculum che ti definisci un techno-artista; che cosa significa?

Potrei risponderti che il techno-artista è colui che crea usando le tecnologie, ma se poi rifletti su questa affermazione ti rendi conto che è paradossale, perché in realtà tutti usano le tecnologie per lavorare, anche il pennello o il corpo sono una tecnologia.

Ma tu in scena non usi solo il corpo e il pennello.

Ciò che uso io, video e supporti informatici, creano altri contesti produttivi e di rapporto col pubblico, altri linguaggi, che non possono essere completamente compresi dalla critica se non si tiene conto che sono opere realizzate in modalità “tecnologicamente aumentate”.

Ci sono due linee principali di pensiero e di azione che alla fine colmano. Una è quella che dice che bisogna avere una conoscenza di tipo informatico, per cui l’artista più avanzato è il programmatore perché ha il controllo totale e reale su ciò che le macchine possono fare, e questo è vero secondo me. Dall’altra parte esiste anche un altro modo di pensare, e che io mi trovo a praticare, dice che si possono comunque utilizzare le macchine esistenti senza essere degli specialisti, ma forzandole a usi diversi da quelli a cui sono state destinate e create.

Un esempio?

La mia esperienza con il Tele-Racconto. Si tratta di una tecnica di narrazione per i bambini che utilizza la telecamera collegata in diretta al televisore, con la messa a fuoco in “macro”: nessuno aveva mai pensato che si potesse utilizzare per raccontare delle storie in teatro.

Nella performance che sto preparando adesso (*Cercando Utopie: contagio*), oppure quando faccio i video fondali per i poeti, utilizzo il programma standard di acquisizione video di Win-xp che tutti hanno sui pc, però l’utilizzo in un modo insolito perché inquadro lo schermo del computer al quale ho collegato la telecamera, creo così un *loop* che mi offre moltissime possibilità visive. È una cosa banalissima da fare, ma quasi nessuno lo sa.

In alcuni spettacoli la tecnologia è usata per amplificare la voce e il corpo dell’attore, e questa amplificazione crea dubbi, solleva critiche. Il

* Intervista di Daria Balducelli («Daemon», IV, n. 13, nov. 2005)



pubblico potrebbe essere infatti distratto dall'amplificazione e perdere di vista l'attore vero e proprio.

Questo è un problema che dipende dall'uso che fai delle macchine; non è sufficiente affiancare a uno spettacolo la tecnologia informatica, ma è interessante riuscire a far dimenticare che in scena si utilizzano macchinari senza doverli nascondere. Per riuscire in questo obiettivo devi prendere confidenza con le macchine, è un lavoro empirico e pratico che ha bisogno di molto tempo. Si deve lavorare e provare arrivando a forzare i libretti d'istruzioni, fino a non rispettarle più, per fare cose diverse da quelle che normalmente sono date per certe. Rimane però importante il risultato che ottieni, deve essere piacevole, deve comunicare ed essere interessante come per qualsiasi altra opera.

Quindi se le premesse sono i libretti d'istruzione, il procedimento invece si sviluppa in modo anarchico, un po' come fanno i grandi compositori, i virtuosi che imparano la tecnica per poi cambiarla.

Esatto. Faccio esperienza e poi scopro, attraverso la sperimentazione, come un effetto possa diventare un messaggio o qualcosa che possa suscitare uno stato d'animo. Stabilito questo, alla scoperta tecnica segue il lavoro sul linguaggio: la tecnica e la tecnologia devono diventare linguaggio.

Quando penso alla tecnologia a teatro la collego spesso a qualcosa di visivo, mentre tu mi parli di drammaturgia e non solo di scenografia.

Infatti, spesso l'errore che fa la grande maggioranza di chi usa la tecnologia in scena è pensare alla drammaturgia prima di usare la tecnologia, mentre la drammaturgia deve nascere assieme all'uso delle macchine. Puoi immaginare l'obiettivo che vuoi raggiungere, lo stato d'animo che vuoi creare o la storia che vuoi raccontare..., ma non puoi immaginarti veramente fino in fondo il risultato che otterrai, perché la scrittura di un "testo" va fatta in scena, insieme alle macchine.

Quello che dici è molto affascinante, sembra infatti che grazie a un uso corretto delle macchine il teatro possa riacquistare senso, spessore; mentre solitamente si pensa che la tecnologia tolga spazio alla poesia, all'intuizione.

Sì, perché purtroppo le macchine sono spesso impiegate solo come mezzi per raggiungere uno stupore tecnologico, ma quello è solo il primo impatto: la giusta meraviglia deve arrivare dopo, quando ti accorgi che grazie ai video, ai PC, si sta comunicando qualcosa, ed è questo che crea stupefazione.





Tu hai collaborato con molti poeti, come avete fatto a lavorare assieme?

Ho chiesto a ogni poeta di portarmi oggetti che fossero collegati alla sua poesia. Riprendendo con il macro, e rielaborando attraverso il *loop* video, gli oggetti che mi davano ho creato dei video fondali non invasivi ma capaci di sostenere la loro poetica. Tutto questo in tempo reale, durante il *reading*, ovvero seguendo il ritmo del loro dire e del loro essere in scena. In questo modo la tecnologia può seguire la poesia, il *performer* e il suo messaggio. Io e la macchina ci siamo messi al servizio del poeta.

Quindi il poeta impara a conoscere la macchina attraverso l'uso che tu fai dello strumento tecnologico, che dagli umanisti è a volte considerato ostile. Penso a tutti i discorsi che si fanno sulla Tecnica.

Queste critiche appartengono a un pensiero dominante che erroneamente separa la mente dal corpo e separa l'artificiale dal naturale. In realtà per me l'essere umano è tecnologico, la natura dell'umano è artificiale, ed è questa artificialità che ci distingue dagli animali: le scarpe che portiamo, i vestiti che indossiamo, le case in cui viviamo, sono tutti artifici che nessun animale possiede. La creazione di macchine appartiene a noi, è la nostra natura. Il vero problema nasce quando non si ha il giusto controllo dei mezzi tecnologici.

Mi stai dicendo che c'è bisogno di un'etica.

Sicuramente, perché la macchina ti dà dei superpoteri, ti rende un superuomo, ed è lì che entra in campo l'etica. Un'estetica delle tecnologie (se ancora si può usare questa terminologia) non può fare a meno di considerare anche l'etica che sta dietro al loro utilizzo.



BIBLIOGRAFIA

PUBBLICAZIONI CON TESTI DI GIACOMO VERDE

Arte immateriale, arte vivente
Ravenna, Essegi, 1994

Anna Maria Monteverdi
La maschera volubile
Corazzano (Pi), Titivillus, 2000

Giacomo Verde, Lello Voce
Solo Limoni
Libro + Video
Milano, Shake Underground, 2001

Anna Maria Monteverdi
Frankenstein del Living Theatre
Pisa, BFS, 2001

Giacomo Verde
S'era tutti sovversivi
Video
Pisa, BFS, 2002

Silvana Vassallo, Andreina Di Brino (a cura di)
Arte tra azione e contemplazione
L'interattività nelle ricerche artistiche
Pisa, ETS, 2004

Anna Maria Monteverdi, Andrea Balzola
Le arti multimediali digitali
Milano, Garzanti, 2004

Marcello Pecchioli (a cura di)
Neotelevisione
Elementi di un linguaggio catodico glocale
Milano, Costa & Nolan, 2005



126 GIACOMO VERDE

Anna Maria M. Monteverdi, Andrea Balzola
Storie Mandaliche
Pisa, Nistri Lischi, 2005

PUBBLICAZIONI IN CUI SI PARLA DI GIACOMO VERDE

Antonio Caronia
Il corpo virtuale
Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti
Padova, Franco Muzio, 1996

Anna Maria Monteverdi
Residenze temporanee - diario
Ascoli, Sestante, 1999

Carlo Presotto
L'Isola e i teatri
Roma, Bulzoni, 2001

Simonetta Cargioli
Sensi che vedono: introduzione all'arte della videoinstallazione
Pisa, Nistri Lischi, 2002

Laura Gemini
L'incertezza creativa: i percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche
Milano, Franco Angeli, 2003

Giuseppe Callegari
Educablob
Laboratorio della comunicazione audiovisiva
Trento, Erickson, 2003

Antonio Pizzo
Teatro e mondo digitale: attori, scena e pubblico
Venezia, Marsilio, 2003

Maia Borelli, Nicola Savarese
Te[a]tri nella rete: arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media
Roma, Carocci, 2004



Tatiana Bazzichelli
Networking. La rete come Arte
Milano, Costa & Nolan, 2006
disponibile anche on-line su <http://www.networkingart.eu/>

Video di Giacomo Verde si possono scaricare da
<http://www.ngvision.org>





Ristampe
0 1 2 3 4

Anno
2007 2008 2009

Stampato per conto della BFS edizioni
presso la Gestioni Grafiche sncdi Città di Castello (PG)

