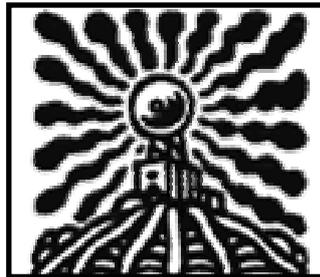


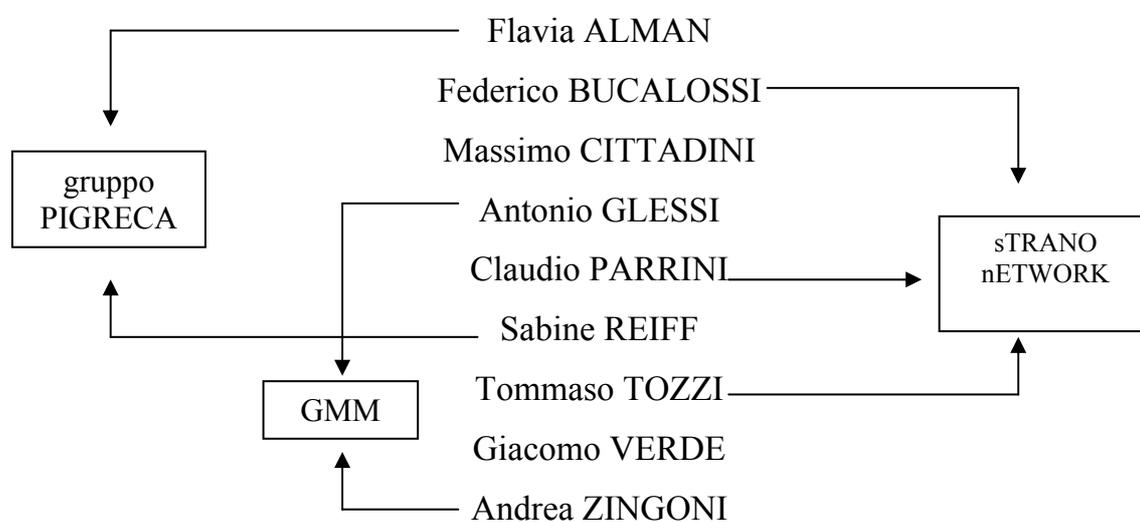
Sezione empirica



La Sperimentazione Performativa
nell'Arte Digitale Interattiva

**PRATICHE REALI CON CORPI VIRTUALI
ATTRAVERSO LE OPERE DI
ARTE DIGITALE INTERATTIVA**

di



FRAMMENTI

“Credo innanzitutto che le opere intese come oggetto siano il risultato di una serie di relazioni e considero opera il sistema di relazioni che porta a produrre tali oggetti, non gli oggetti stessi.”

Tommaso Tozzi

“Per noi fare arte equivale a trattare tutto come comunicabile ed è una pratica quotidiana istintiva il cui prodotto concettuale assomiglia a un reticolo olocinetico dove l’inizio può essere ovunque, la direzione qualsiasi, i passi diseguali, le tappe arbitrarie, l’arrivo imprevedibile, ma dove tutto conduce a *mondi vitali* seguendo possibilmente le logiche dell’intesa e non le logiche della razionalità dello scopo o *logiche regolative* tipiche delle reti di dominio.”

Flavia Alman e Sabine Reiff

“Non si vive più riconoscendosi in un’identità assoluta e in pensieri cristallizzati. Fare ironia sull’esistente significa anche creare il nuovo. In fondo il compito dell’artista per me deve essere quello di dare vita a nuove prospettive, invitare a guardare certe cose secondo una visuale diversa, operando uno squarcio sul reale in modo traslato.”

Antonio Glessi

“L’artista (chiamiamolo così) è sempre più cosciente del fatto che non può continuare ad offrire opere che siano semplicemente delle decorazioni, degli abbellimenti ambientali, ma può iniziare a creare opere che trasformino l’ambiente stesso.”

Massimo Contrasto

“Secondo me attualmente il lavoro più grosso è quello concettuale ed è quello che si sta portando avanti sul concetto e sull’idea dell’arte ... Oggi è cambiato il concetto di artista, di performer e di arte in generale. E’ tutto in continua evoluzione, come se camminassimo su un materasso ad acqua: passo dopo passo tutto si muove e anche tu ti muovi.”

Federico Bucalossi

“Mi interessa poco distinguere fra opera d’arte o no, io considero importante realizzare delle situazioni in cui le persone si possano esprimere liberamente, e cosa più importante, decidano loro stesse che cosa sia un’opera d’arte o no.”

Claudio Parrini

“Il fine di questo tipo di arte è quello di utilizzare i mezzi in modo che permettano il dialogo e che non determinino la prevaricazione dell’uomo sull’uomo o dell’uomo sull’ambiente. Non voglio provocare scontri, ma incontri, oppure scontri costruttivi che si basino sul rispetto dell’altro.”

Giacomo Verde

1. PREMESSA

Nelle pagine che seguiranno, verrà ripercorso il cammino che ho seguito nella sezione teorica: a partire da determinate *pratiche performative teatrali* e quindi dalla *messa in scena del nostro corpo al fine di costruire e decostruire la realtà culturale*, si giungerà a considerare l'azione *diretta* dell'individuo sugli *immaginari collettivi*, che possono così essere *personalizzati e ibridati* conseguentemente alla loro *manipolazione* creativa in un territorio *liminare*, di *confine*, com'è quello offerto dalle nuove tecnologie.

La *manipolazione performativa* considerata è quella che avviene attraverso dispositivi di *interfaccia uomo-macchina*, che presuppongono un'*autogestione e costruzione* del senso comunicativo e dei linguaggi iconici da parte del fruitore, che viene invitato ad agire a seconda dei suoi reali interessi e impulsi creativi.

La sperimentazione performativa dell'individuo nelle trame del digitale, mette quindi in scena il suo corpo, che, agendo durante l'interazione sulla materialità del linguaggio iconico, si fa ibridato, tecnologico, virtuale e smaterializzato nell'interfacciarsi alle installazioni interattive e alla Rete.

Questa ibridazione può favorire *la riflessione critica sul reale* perché la sua portata non si esaurisce solamente in un'azione creativa del fruitore, ma mette possibilmente in moto dei *processi coevolutivi e coperformativi* che rendono l'espressione artistica *pratica reale*, finalizzata a originare reti di relazioni processuali fra gli individui e nuovi territori di sperimentazione socioculturale.

E' importante sottolineare il carattere orizzontale e rizomatico di tali situazioni relazionali fra individui, che acquistano quindi una *dimensione oppositiva* di fronte alle strategie di comunicazione monodirezionali e controllate dalle logiche di mercato.

L'arte che si viene a creare quindi trae il suo impulso principale dalle azioni collettive degli individui e va di conseguenza ad agire nelle trame della vita e non nelle stanze dei musei: è un'arte fatta di pratiche, di gesti, di situazioni collettive che trae senso nell'essere *evento, flusso e impermanenza*.

E' un'arte che abbandona l'oggettualità per dare vita all'azione concreta, individuale e collettiva.

E' un'arte che dà origine a *pratiche reali* mediante il gesto di *corpi virtuali*.

2. PER UNA NUOVA CARTOGRAFIA DEL REALE: DALLE PERFORMANCE TEATRALI ALL'ARTE DIGITALE

2.1 LE PERFORMANCE TEATRALI COME EVENTI COLLETTIVI ULTRASCENICI.

Penso che a questo punto sia abbastanza chiaro che quando parlo di *performance teatrale* non mi riferisco alla concezione classica del teatro naturalistico che vede attivi in un palcoscenico degli attori intenti a recitare una parte di fronte ad un pubblico che ha come unica possibilità quella di *guardare*. Le performance teatrali di cui parlo (se è così che le vogliamo chiamare) sono un processo di costruzione collettiva che mette in gioco il corpo, non solo dei presunti “attori” e nella mia analisi, ideatori dell’evento artistico, ma di tutti gli “spettatori” (o fuitori dell’evento), che diventano così partecipanti al processo stesso.

Mi riferisco così ad una modalità di messa in scena che non risulta più rappresentazione di qualcosa, ma che si fa *coperformativa* e basata sulla spontaneità creativa collettiva.

Giacomo Verde ha dato un nome a questa pratica con il termine *arte-ultrascenica*. Tale appellativo sta a rappresentare una forma artistica che non è più rappresentazione, ma azione collettiva, un’ “interfaccia attiva” di comunicazione che sposta il suo fulcro dal prodotto al processo, al fine di stimolare la messa in scena di pratiche collettive e interattive e orizzontali fra gli individui e fra questi e i mezzi di comunicazione.

I mass media sono infatti messi in gioco insieme ai partecipanti e vengono scardinate le tradizionali modalità di fruizione verticistica a cui i media generalisti ci hanno abituati.

Provare ad utilizzare gli strumenti di comunicazione in maniera alternativa e collettiva può anche favorire la riflessione sulle loro caratteristiche intrinseche e sul dualismo realtà/finzione che molto spesso viene offuscato dalle strategie trasmissive dell'industria dello spettacolo. Ciò che noi percepiamo come vero, pur se filtrato dai mass media, attraverso tali pratiche collettive e autogestite, sarà costretto a rivelarsi come fittizio, svelando i retroscena di costruzione fantasmatica e ingannevole di tanta comunicazione massmediatica. Si andrà ad agire direttamente sulle modalità di trasmissione delle informazioni, nella zona liminare in cui prendono vita gli immaginari collettivi.

Le dinamiche comunicative si spostano così dallo sguardo e dalla vista al gesto e al corpo, naturalmente associato ad un'azione decostruttiva e scardinatrice operata dalla nostra mente.

In questo senso la comunicazione, attraverso tali pratiche performative, approderà a tutti i sensi e non solo a quello della vista: si tracceranno le basi per una *nuova cartografia del reale*.

2.2 PER UNA NUOVA CARTOGRAFIA DEL REALE

Il concetto di una *nuova cartografia del reale* è stato messo a punto nel Gennaio del 1993, presso la fondazione Mudima di Milano, da Mario Canali, Antonio Caronia, Gino di Maggio, Antonio Glessi, Maria Grazia Mattei, Paolo Rosa e Giacomo Verde.

Il gruppo di artisti e studiosi diede vita ad un documento, che si può considerare come un “Manifesto dell'era virtuale” in cui si sottolineava la fine del predominio dell'occhio a favore di una messa in scena di tutti i sensi negli eventi artistici, al fine di *rovesciare il predominio dell'immagine, della tirannia del senso della vista per far emergere una nuova rete di rapporti, più ricca e problematica, del corpo col mondo*. In questo modo Il nostro corpo avrebbe

quindi potuto rapportarsi con altri “io virtuali” e vivere l’esperienza di un sé smaterializzato, ibridato e disseminato nelle trame del virtuale.

Al proposito mi sembra opportuno citare il brano conclusivo del documento:

“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’, anche perché oggi i mondi paralleli si moltiplicano, e senza un’operazione di ridefinizione dei rapporti (se non dei confini) tra reale e immaginario si rischia di non sapere da dove si è usciti e dove si entra. 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 più profondamente chi non avrà neppure provato.¹”

Queste riflessioni, che si collocano nel periodo di massima affermazione della realtà virtuale in Italia (e che quindi vanno inserite in quel contesto²), mettono in evidenza un carattere fondamentale della sperimentazione artistica sui

¹ Il testo del documento mi è stato dato su floppy disk da Giacomo Verde.

² Tutti gli artisti che ho contattato sono oggi molto scettici verso le enfattizzazioni sulla RV, che, secondo loro, hanno creato degli immaginari inattuabili pienamente nella pratica e strumentalizzati dall’industria massmediatica.

nuovi media e cioè il fatto che attraverso questi ultimi, l'arte viene inserita nelle trame della vita e si fa *pratica* e non solo teoria e va ad agire sull'intero corpo del fruitore, che si fa così attore partecipante.

Non ha quindi importanza la tecnologia in sé, ma la sua capacità di mettere in moto processi di interazione concreta fra individui e strumenti tecnologici e fra individui stessi. Si sposta l'attenzione dall'oggetto al processo di costruzione di spazi comunicativi e performativi, che siano un motivo di riflessione critica sul Sé, sulla cultura e sulla società e nello stesso tempo siano territorio di attiva espressione personale (e anche ludica in molti casi).

Il fruitore può quindi essere uno dei protagonisti di un evento che lo investe sia a livello cognitivo che percettivo e può quindi prendere in mano il processo di creazione e trasmissione delle informazioni, attraverso una relazione di *feedback perturbativo* con il medium. L'azione dell'individuo (o più individui) viene trasformata progressivamente dal rapporto con il medium e il medium stesso adatta le sue proprietà comunicative all'agire umano. Ci si trova così a mettere in scena il nostro corpo-mente in una zona liminare, sperimentativa, in cui i codici della comunicazione e gli immaginari collettivi possono essere reiventati e personalizzati.

2.3 DALLA SPERIMENTAZIONE PERFORMATIVA COLLETTIVA ATTRAVERSO I MEDIA AUDIOVISIVI ALLE AGORÀ TELEMATICHE ATTRAVERSO LE MAILING LIST E LE BBS IN RETE.

Per dare esempi concreti alle riflessioni portate avanti sopra, si possono considerare alcune *pratiche collettive* favorite dalla creazione di contesti comunicativi orizzontali da parte degli artisti a cui la mia analisi si riferisce. Il fine che anima il loro operato artistico è nella maggior parte dei casi quello di

creare *contesti comunicativi interattivi*, in cui le persone possano esprimersi liberamente autogestendo il proprio rapporto con i mass media e prendere parte a processi collettivi in divenire, che origineranno l'evento artistico in base al loro evolversi spontaneo. Si agisce quindi non solo sull'immaginario collettivo attraverso la sperimentazione e creazione di nuovi linguaggi rappresentativi, ma si favoriscono anche processi che vanno a toccare direttamente il sistema di relazioni e tecnologie per la produzione di senso comunicativo. Questo avviene mediante operazioni collettive che cercano di costruire *diverse* modalità di comunicazione.

2.3.1 La MINIMAL TV.

Un esempio di questa collettivizzazione dei mezzi di comunicazione può essere la MINIMAL TV, che ha debuttato a Vinci (Fi) nel Luglio 1996. La MINIMAL TV è stata realizzata dal gruppo *Quinta Parete*³, composto dagli artisti Federico Bucalossi, Claudio Parrini, Giacomo Verde e da Vanni Cilluffo, Francesco Galluzzi, Vania Pucci, Alessandro Barbadoro, Renzo Bordini.

“La Minimal TV è la televisione più piccola del mondo: trasmette i suoi programmi via cavo su alcuni televisori messi in ‘strada’. Minimal TV è fare televisione ripartendo dal minimo indispensabile, quasi da zero, anche perché *la televisione non esiste sono solo figurine*⁴”. Nelle interviste che seguiranno gli artisti spiegano compiutamente le caratteristiche e la finalità di una televisione autogestita come è la MINIMAL TV.

Qui a me preme sottolineare il carattere collettivo e di base di tale TV, che alla domanda “La televisione chi la fa?” vuole rispondere con “Ogni gruppo si fa la sua.”⁵.

³ Giacomo Verde nel convegno *Documedia, Percorsi Multimediali* tenutosi alla RAI di Roma nel Maggio 1998, definiva la *Quinta Parete* la *parete dell'immaginario*.

⁴ Tratto dal sito di Giacomo Verde <http://www.geocities.com/SoHo/Studios/9715/>

⁵ Un esperimento simile è stato realizzato recentemente anche dal Centro Sociale *Forte Prenestino* di Roma.

Attraverso una strumentazione tecnica molto semplice (una telecamera amatoriale, un mini-mixer audio-video, un Macintosh per le intersigle, due videocamere in S.VHS per i servizi registrati, un video-box per dialogare con il conduttore, il collegamento ad Internet per far lasciare testi e immagini), veniva data la possibilità alle persone di una data località di costruire la propria televisione, mettendo in scena se stessi e la propria volontà di comunicare qualcosa.

La sperimentazione video veniva quindi associata ad una “pratica teatrale” che portava a veicolare contenuti in modo spontaneo scavalcando il tradizionale modo di fare comunicazione dei media generalisti basato su regole codificate. Si voleva approdare ad una televisione *personalizzata*, che favorisse la *costruzione spontanea degli immaginari collettivi*, a partire da un uso alternativo dei media stessi. Un po’ come le sperimentazioni video a circuito chiuso dei videoartisti negli anni Sessanta-Settanta, con la differenza che a manipolare i codici comunicativi questa volta non sono gli artisti, che vogliono offrire solo *contesti*, ma la gente di determinate città, paesi, piazze.

Lo stesso Giacomo Verde sottolineava, nel convegno *Documedia Percorsi Multimediali* tenutosi alla RAI di Roma nel Maggio 1998, il fatto che all’inizio delle trasmissioni della MINIMAL TV le persone coinvolte tendevano ad imitare le modalità tradizionali di comunicazione televisiva e i generi specifici della Tv generalista, però poi cominciavano a creare codici comunicativi e rappresentativi nuovi, più simili a quelli propri dei cantastorie, del teatro popolare, della messa in scena teatrale in strada. La TV veniva quindi *autogestita e costruita spontaneamente*, acquistando così un nuovo senso collettivo, sicuramente più reale nel suo essere finzione *palese*. Si operava così lo *svelamento dei retroscena comunicativi* che invece in tanta tv generalista sono mascherati per ottenere un maggior *effetto di realtà*: ecco perché la frase di Giacomo Verde “*la tv non esiste sono solo figurine*”.

2.3.2 PIAZZA VIRTUALE.

Un altro “esperimento audiovisivo collettivo” è stato portato avanti dal gruppo Pigreca (Flavia Alman e Sabine Reiff) e da Giacomo Verde, in contatto con il gruppo di Amburgo dei Van Gogh TV, nell’evento di *Piazza Virtuale* (1992), per la manifestazione *Documenta IX* di Kassel. Attraverso un collegamento satellitare con i Van Gogh TV, venivano messi in contatto (sempre via satellite) alcune piazze italiane (“le piazzette”) con le piazze di Amburgo, Tokio, Mosca, ecc. (fu incluso nell’esperimento anche il Centro Sociale *Cox 18* di Milano). In questo modo le persone che partecipavano alla manifestazione di *tv interattiva* potevano scambiare opinioni e informazioni con altri individui appartenenti a città lontane e sfruttare così il medium televisivo per creare dialogo orizzontale e bidirezionale.

Giacomo Verde, sempre al convegno nella RAI di Roma del Maggio 1998, descrive così l’esperienza della *Minimal TV* e di *Piazza virtuale*: “Qui il livello spettacolare non c’entra niente. Si tratta di un *altro* livello di comunicazione che non può essere compreso da chi ha la forma mentis della comunicazione monodirezionale. Non c’è niente da fare. Non so se voi frequentate la Rete e se avete esperienza di comunicazione in Rete. Vi renderete conto che dopo un po’ che l’essenza della comunicazione non è quella che siamo abituati a *subire* con la televisione (e anche con la videoarte!), ma i parametri tradizionali di trasmissione del flusso comunicativo crollano e non hanno più senso: assumono importanza i paradigmi di *comunicazione interpersonale*, della *messa in relazione sensoriale*, della *condivisione dei retroscena comunicativi*, ecc.” I parametri di riferimento quindi sono altri: sono quelli che provengono dalla reale spontaneità delle persone nelle piazze, inserite nei loro contesti di *vita* e non negli studi televisivi costruiti ad hoc.

2.3.3 BBS e Mailing list

Un certo tipo di televisione, interattiva, orizzontale, autogestita, collettiva, si può ricollegare alle modalità di costruzione di spazi di discorso tipiche della Rete, come accennava sopra Giacomo Verde. Questo sta anche a significare che un medium come Internet non sostituisce necessariamente la Televisione provocandone l'obsolescenza (come alcuni teorici hanno sottolineato recentemente) perché l'uno decisamente "interattivo" e l'altra fortemente "monodirezionale": anche la televisione può essere *interattiva* (e l'abbiamo appena visto) e anche Internet può essere *monodirezionale* (quando la bidirezionalità è ridotta al minimo).

Molto spesso le profonde differenze fra i media derivano dall'*uso* che se ne fa.

Finora la televisione si è affermata nella sua forma generalista, mentre Internet nel suo essere territorio di scambio interattivo: in realtà ciascuno dei due ha assunto una forma peculiare che ne va a costituire l'essenza comunicativa, per cui non appaiono intercambiabili e in reale competizione (al contrario di come spesso si dice), dato che ognuno presenta una *funzione specifica* e assolve un *particolare compito comunicativo*.

Questo non toglie però che la televisione sia pensabile come *interattiva* (e le sperimentazioni degli artisti qui trattati lo dimostrano) e che Internet sia scevro da ogni strategia trasmissiva monodirezionale (vedi tentativi recenti di controllo monopolistico della Microsoft e di altre multinazionali).

Attualmente comunque costruire spazi di dialogo in Internet è più semplice a livello tecnico, economico e temporale (anche se, abbiamo visto, i costi di una MINIMAL TV sono abbordabili) e soprattutto, è facilmente possibile creare zone relazionali fra gli individui, che diano rilievo alla comunicazione amatoriale, aspetto che invece appare marginale nel sistema della tv generalista, basato principalmente sulle logiche dell'audience e della spettacolarità. L'operato degli artisti che ho contattato, vuole quindi mettere in condizione di poter gestire

autonomamente, e, nello stesso tempo, collettivamente, gli spazi di comunicazione, mettendo a disposizione determinati *contesti comunicativi*, anche nella Rete.

Per esempio, Federico Bucalossi, Claudio Parrini, Tommaso Tozzi, Giacomo Verde, insieme allo studioso Antonio Caronia, hanno dato vita nel 1997 alla Mailing List *Arti-Party*, al fine di far nascere (e come dice C.Parrini anche di far abortire) dibattiti sull'arte (nel senso più *aperto* del termine). La mailing list, attiva tuttora⁶, non ha un moderatore, perché sensibile al concetto di *autogestione comunicazionale*, che non presuppone alcun tipo di censura e controllo.

Un altro territorio “liberato” di comunicazione telematica possono essere considerate le BBS (Bulletin Board Sistem), le cosiddette “bacheche elettroniche”, banche dati create come sistema di registrazione e diffusione di dati digitali, che agli inizi dell' “era telematica” ebbero un ruolo fondamentale per lo sviluppo della telematica amatoriale. Costituivano infatti delle “isole nella Rete” in cui scambiare messaggi e informazioni nella massima libertà attraverso le aree echomail. A differenza della comunicazione tramite Internet, le reti BBS non funzionavano in tempo reale, a causa degli elevati costi dei collegamenti fissi su rete dedicata. I messaggi viaggiavano quindi attraverso brevi collegamenti da un nodo BBS all'altro. L'ostacolo alla loro diffusione fu, oltre il costo di modem e computer un tempo decisamente elevati, il fatto che per collegarsi alle BBS bisognava possedere delle conoscenze tecniche piuttosto avanzate. Comunque, nella seconda metà degli anni '80, Fidonet, la prima rete di BBS, contava numerosissimi nodi in tutto il mondo. Intorno al 1995 il ruolo reticolare e orizzontale delle BBS fu affiancato da quello di Internet, una volta abbassatisi i prezzi di hardware e software e resosi disponibile e diffuso il protocollo HTTP, che ha consentito lo sviluppo di software di accesso alla rete facili da usare. Comunque le BBS non sono tramontate con l'avvento di Internet e si dimostrano ancora valide in quei luoghi e situazioni in cui la tecnologia di Internet non può

⁶ Vai all' <http://www.dada.it/arti-party/>

essere sfruttata a pieno, per costi e per mancanza di strutture (come nei paesi in via di sviluppo).

Nel 1990, Tommaso Tozzi diede vita alla BBS HACKER ART e nel 1994 insieme al gruppo di sTRANO nETWORK (quindi anche con Federico Bucalossi e Claudio Parrini, che già precedentemente collaborava con Pier Luigi Capucci nella BBS NET MAGAZINE), alla BBS VIRTUAL TOWN TV⁷. Nel Febbraio 1995 è stato organizzato dal gruppo sTRANO nETWORK al Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato un convegno (*Diritto alla comunicazione nello scenario di fine Millennio; Iniziativa Nazionale in difesa della telematica amatoriale*) al fine di fare il punto sulla situazione della telematica amatoriale italiana. Il convegno ha visto la partecipazione di artisti, attivisti e studiosi del settore⁸ ed è nato con l'intento di mettere in relazione i *sysop* (i "gestori" delle reti amatoriali), alcuni amministratori pubblici, operatori dell'informazione e vari intellettuali. Questo per rispondere ai precedenti tentativi di controllo (appunto le *nubi all'orizzonte*)⁹ apportati nel mondo della rete da una giurisdizione repressiva e sostanzialmente poco informata sulle reali attività di tali nodi telematici.

Il convegno è stato un esempio di come l'attività degli hacker italiani non sia affatto quella di "distruttivi pirati informatici", ma sia finalizzata a portare avanti pratiche reali di democrazia elettronica, al fine di proteggere la libertà comunicativa che la Rete può offrire.

Al convegno parteciparono con opere video e lavori digitali vari artisti, fra cui Federico Bucalossi, Massimo Contrasto, i Giovanotti Mondani Meccanici (GMM), Claudio Parrini, Tommaso Tozzi e Giacomo Verde. In realtà tutto il convegno è stato una forma di arte, più esattamente di HACKER ART, dato che

⁷ Queste BBS verranno descritte più approfonditamente successivamente, nella sezione relativa a Tommaso Tozzi e Strano Network di questo testo.

⁸ Gli interventi al convegno sono riportati nel sito di Strano Network al <http://www.strano.net/> e nel testo edito dalla Castelvecchi *Nubi all'orizzonte* Roma, 1996.

⁹ Per esempio l'ITALIAN CRACKDOWN del 1994, cioè l'inchiesta promossa dal procuratore di Pesaro Savoldelli Petrocchi che ha provocato il sequestro di numerosi hardware e software di reti telematiche amatoriali (come Fidonet e Peacelink) con l'unico fine (immotivato) di proteggere gli interessi economici delle software houses italiane. In realtà tutto questo ha solo ostacolato l'attività di network attivi su questioni e tematiche sociali, come era il nodo di Peacelink, impegnato in azioni di solidarietà alle popolazioni della ex-Yugoslavia durante la guerra di quegli anni.

costituì un territorio orizzontale in cui instaurare reti di relazioni individuali e si dimostrò quindi un valido *contesto di interazione*.

Anche in questo caso quindi siamo di fronte a un'opera *performativa collettiva*, una *pratica reale di comunicazione interattiva*.

Tutti questi eventi sono quindi collegati da un filo rosso: la volontà di creare spazi di incontro e di relazioni positive fra le persone, concependo i mezzi di comunicazione come zone libere di sperimentazione collettiva.

2.4 DAL TELE-RACCONTO ALLE STORIE MANDALICHE ATTRAVERSO LE OPERAZIONI DI GIACOMO VERDE

Un esempio di come l'attività teatrale può essere collegata alla sperimentazione sull'arte digitale, può essere il percorso artistico di Giacomo Verde, e più precisamente uno dei tanti sentieri che lo caratterizzano: quello che partendo dal teatro per le strade, lo porta a ideare il TELE-RACCONTO e a sperimentarlo prima attraverso il video e poi con il digitale insieme al gruppo ZONE GEMMA (in collaborazione con Massimo Contrasto).

Nell'intervista che segue, Giacomo Verde parlerà a fondo del suo operato e quindi in questa sede voglio solo apporre un cappello introduttivo, che può ricollegare le sue "operazioni" alle mie riflessioni precedenti.

Giacomo Verde in *Azioni oltre le rappresentazioni*, sostiene: "Non mi pare che occuparsi ingenuamente di 'rappresentazioni' in nome dell'arte, dello spirito creativo, o di chi sa cosa, serva a migliorare il mondo, anzi...io mi riconosco in un 'comportamento artistico' che si preoccupa di fare *azioni* piuttosto che *rappresentazioni* e mi interessa confrontarmi con le persone che si muovono in questa direzione, per cercare di migliorare il proprio agire e riuscire a segnalarlo come ulteriore possibilità dell' 'espressione artistica'. Ma mi interessa dialogare

anche con chi continua ad occuparsi di ‘rappresentazioni’ perché nel mio agire posso usare anche questa modalità di azione-comunicazione.¹⁰»

Nelle *azioni* di Giacomo Verde *la performatività corporea* diviene quindi una *pratica reale* utile per operare una *ridefinizione critica del reale* e può essere una modalità attraverso cui *agire sul presente*, ridefinendolo in alcuni suoi aspetti. Nelle sue “oper’azioni”, come il TELE-RACCONTO (dal 1989), il corpo agisce in una *zona liminare* in cui si gioca con i fattori culturali, li si isola e li si ricompone secondo modalità inedite, rendendo non familiare ciò che è familiare e familiare ciò che non lo è. Si opera quindi una scomposizione del nostro immaginario nei suoi fattori costitutivi e lo si ricostruisce attraverso associazioni libere, in cui la sfera ludica ha un’importanza centrale. Il *gioco* quindi, come teorizzava Victor Turner, offre un territorio liberato di sperimentazione creativa e assume anche una valenza *oppositiva* nella sua componente scardinatrice del consueto.

Attraverso il TELE-RACCONTO semplicissimi oggetti della vita quotidiana (per esempio mentine, gusci di noce, spaghetti, crackers) e parti del corpo (dita, mani), messi in scena e ripresi da un telecamera, vengono trasmessi via video, assumendo altri significati seguendo una traccia narrativa e svelando ancora una volta *i retroscena di finzione* della comunicazione massmediatica. La *performatività corporea* si fa quindi *metacommento sociale*: attraverso l’azione del corpo si opera quindi una *riflessione critica* sulle modalità di comunicazione e rappresentazione televisiva dell’attuale società dell’immagine. Dall’*esperienza* del corpo si giunge a riflettere sugli aspetti cristallizzati ed istituzionalizzati del nostro immaginario, stimolando la nostra mente a soffermarsi su associazioni inedite, svelando l’arcano non addomesticabile. E tutto questo è facilitato dall’uso della tecnologia in modo alternativo, andando a toccare le strutture portanti delle architetture immaginifiche erette dalla industria dello spettacolo. Il connubio individuo-tecnologia non è visto come un annichilimento di questo, ma come un mezzo per far lavorare la mente su territori resi opachi dalla patina di

¹⁰ Giacomo Verde in “Azioni oltre le rappresentazioni” estratto dal messaggio del 21/11/97 alla mailing list Arti-party. Tratto dal Sito di Giacomo Verde cit.sopra.

finzione a cui siamo periodicamente esposti a causa di determinate strategie comunicative che si adoperano per una costruzione artefatta della realtà..

Nella comunicazione televisiva molto spesso l'individuo si trova a viaggiare senza sapere chi guida: Giacomo Verde con le sue "oper'azioni" vuole rendere consapevoli gli spettatori del loro viaggio fantasmatico, poiché sono rese evidenti le strategie di finzione televisiva.

Lo stesso scarto di finzione/realtà è reso palese nel personaggio virtuale del programma EUCLIDE, animato da G.Verde e realizzato tecnicamente da Stefano Roveda (gruppo Pi Greco di Milano) con la collaborazione di Flavia Alman, che allora (1994) faceva parte del gruppo Correnti Magnetiche¹¹. Il personaggio sintetico interattivo, infatti, viene visualizzato da un computer e mentre all'inizio la sua capacità di dialogo può sembrare frutto di un programma informatico, si scorge presto durante l'interazione che è animato da Giacomo Verde attraverso un guanto di RV (una sorta di marionetta cibernetica). In tale individuo biocibernetico si fondono artificiale e reale, ma anche in questo caso la messa in scena è resa palese: questo anche perchè si dà più spazio al *processo di dialogo* che alla spettacolarizzazione tecnologica.

Il connubio uomo-macchina visto come territorio di sperimentazione critica e interfaccia attiva di comunicazione è ancor più evidente nello spettacolo STORIE MANDALICHE in cui il Tele-Racconto è messo in scena attraverso il MANDALA SYSTEM, il dispositivo di interfaccia utilizzato da Massimo Contrasto per creare *contesti virtuali di interazione*. Nello spettacolo STORIE MANDALICHE dell'associazione culturale ZONE GEMMA (formata nel 1998 da Massimo Contrasto e Giacomo Verde insieme ad Anna Maria Monteverdi e Andrea Balzola)¹² la pratica teatrale viene rapportata al digitale creando

¹¹ Il gruppo di Correnti Magnetiche, nato nel 1985, era formato da Flavia Alman, Leonardo Aurelio, Marcello Campione, Mario Canali, Elio Massarini, Sabine Reiff, Riccardo Sinigaglia. Successivamente Flavia Alman e Sabine Reiff si sono scisse dal gruppo formando il gruppo Pigreca. Il gruppo di Correnti Magnetiche è attivo attualmente a Milano ed è un importante testimonianza delle applicazioni di Realtà Virtuale (immersiva e non) in Italia.

¹² Più precisamente, l'associazione ZONE GEMMA è *un laboratorio di cultura biotecnologica*, nato dall'idea di far interagire la ricerca teatrale con la ricerca teknoartistica (cioè l'uso e la sperimentazione delle tecnologie audiovisive edigitali), per creare eventi e zone interattive di comunicazione e spettacolo. Il Sito è al <http://utenti.tripod.it/zonegemma>.

performance-azioni attraverso i gesti di un *doppio virtuale*. Più precisamente la pratica del Tele-Racconto viene attuata negli ambienti artificiali del MANDALA SYSTEM: parti del corpo (per es. le mani) di G.Verde vengono infatti digitalizzate e risultano visibili in uno schermo, in cui possono interagire con icone artificiali create con il MANDALA. Anche qui la finzione e la realtà si ibridano in un territorio *liminare* come è quello del digitale.

Questa pratica (descritta più approfonditamente nelle interviste di G.Verde e M.Contrasto),

dà quindi compiutamente esempio di cosa sia la *performatività del digitale* di cui ho parlato precedentemente e del fatto che attraverso l'*interattività* si va ad agire direttamente nel processo comunicativo e nelle trame dell'*immaginario collettivo, personalizzandolo* attraverso la gestualità spontanea personale. Non si agisce quindi più artisticamente per creare prodotti finiti, ma per dar vita a *contesti* di comunicazione *interattivi e aperti*.

2.5 LA SPERIMENTAZIONE TEATRALE ATTRAVERSO IL FUMETTO DIGITALE: LA NASCITA DEL GRUPPO GMM DALL'IMMAGINARIO DEI GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI

In un'intervista per la manifestazione *Taorimina Arte* (1992) Antonio Glessi, Andrea Zingoni e Roberto Davini presentavano in questo modo il loro operato artistico (che ha sin dall'inizio spaziato in diversi campi espressivi): "Non si tratta [...] di contaminare i linguaggi fra loro. Si tratta soltanto di 'comunicare'. Ci interessa casomai ricercare un 'luogo dell'assenza' dove la comunicazione possa sviluppare le proprie possibilità, le proprie presenze. Crediamo nel dialogo e desideriamo piegarci alle sue esigenze. [...] Nei primi lavori era fortemente presente la tematica del Mistero, che è direttamente connessa con la tematica della comunicazione. Ci è chiaro come, senza quella curiosità verso ciò che non è norma, verso ciò che è inspiegabile, e che è la forza che comanda la comunicazione, non sia possibile scambiare alcuna informazione.

Non comunico mai con me stesso, comunico sempre con ciò che non conosco. Il resto è solo conquista e orrore. [...].

Si tratta di usare, in generale, i mezzi adatti a costruire quel luogo dello spiazamento globale che permetta a tutti di comunicare con tutto. Nel nostro caso si tratta di adattare le tecniche alla curiosità verso il mistero. Ci attira il Perturbante e questo non è, propriamente parlando, lo scopo del mistico ma, piuttosto, lo scopo e l'interesse verso la vita.¹³»

Attraverso queste parole è evidente come si possa assegnare all'arte il compito di agire in un territorio *liminare*, di confine, in un non-luogo (o come dicono sopra i Gmm in un 'luogo dell'assenza') in cui si possa operare una sperimentazione sui codici comunicativi, al fine di indagare sugli aspetti meno ordinari del reale, decostruendo e ricomponendo i simboli culturali in associazioni inedite e non familiari. La componente ironica è sempre stata portante nella ricerca artistica dei Gmm, accompagnata da un certo scetticismo dissacratorio verso il presente, operando una con-fusione del tragico e del comico (lo si nota anche nella loro ultima "creatura", GINO THE CHICKEN, il primo pollo perso nella Rete, che dal cyberspazio filosofeggia sull'epoca contemporanea¹⁴).

In molte loro creazioni elementi della vita quotidiana vengono messi in scena in ambientazioni surreali e visionarie, quasi grottesche, attraverso cui, però, è possibile operare una graffiante *riflessione critica sul reale* e sugli atteggiamenti umani, nonché sui territori del Mistero. L'arte in questo caso va quindi a toccare la vita, ma anche gli universi del non-conosciuto e dell'inspiegabile, lavorando sulle trame interiori ed esteriori dell'immaginario.

Anche il nome Giovanotti Mondani Meccanici deriva direttamente dall'immaginario: era il nome dei personaggi dei loro primi lavori (1983), che

¹³ Tratto da "Intervista ai Giovanotti Mondani Meccanici – Taormina Arte, 1992 – Rispondono Andrea Zingoni, Antonio Glessi e Roberto Davini." Il testo dell'intervista mi è stato inviato da Antonio Glessi via e-mail.

¹⁴ Di GINO THE CHICKEN parlerà (o meglio non-parlerà) Antonio Glessi nella sua intervista. Il pollo GINO si trova ora anche in un libro di Andrea Zingoni *GINO THE CHCKEN – Le mirabolanti avventure del primo pollo perso nella rete*, Roma, Castelvechi, 1999, attraverso cui è possibile leggere i suoi pensieri.

presero vita nella forma del computer fumetto. Queste strisce, realizzate graficamente su un Apple II da A.Glessi e sceneggiate da A.Zingoni, inizialmente pubblicate sulla rivista *Frigidaire*, vennero successivamente adattate alla formula del video, in cui però venivano messe in scena come brevi “opere teatrali”. Le immagini erano montate artisticamente da Antonio Glessi, vi era una colonna sonora messa a punto da Maurizio Dami, le voci dei personaggi erano recitate basandosi su un testo poetico scritto da Andrea Zingoni. Venivano realizzati dei veri e propri *drammi*, come il “Melodramma moderno notturno” intitolato *Giovanotti Mondani Meccanici* (1984), oppure la “Tragedia Gotica” *Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula* (1984), che vedevano agire in contesti ironico-tragici i Giovanotti Mondani Meccanici, “tre teppisti cibernetici, un po’ punk un po’ dark un po’ dandy un po’ Qui Quo Qua¹⁵”.

Questo, in breve, il contenuto delle prime “opere teatrali-digitali” create sui GMM dai GMM ¹⁶:

Giovanotti Mondani Meccanici

Melodramma Moderno Notturmo di Andrea Zingoni

Computer Art: Antonio Glessi

Computer Music: Maurizio Dami

Voci recitanti: Victor Beard, Eva Ciucci, Andrea Zingoni, Maurizio Dami.

Giugno 1984 – Durata 12’ – Formato: 3 / 4’ U-Matic

Contenuto: Proiettata su uno scenario metropolitano e lunare si snoda la sera triste di Ella, iniziata e finita al bar Tabù. Dietro di lei ecco apparire i GMM, Giovanotti Mondani Meccanici, sottospecie di replicanti, molto efficienti e quasi antipatici. Loro la circuiscono e lei ci sta e ubriaca di sogni, whisky e anfetamine non può fare altro che lasciarsi derubare e violentare. La delusione amorosa, la stanchezza, la violenza, tutto può essere uno scherzo.

Sono le 0.30 antimeridiane del 1 aprile quando inizia la storia...

¹⁵ Gmm *Ibidem*.

Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula

Tragedia Gotica di Andrea Zingoni

Computer Art: Antonio Glessi

Montaggio Sonoro: Maurizio Danni

Musica: Verdi, "Forza del destino", Overture – Alexander Robotnik, "Dance Boy Dance" (Maso Records) – Bach, "Passione di San Giovanni"

Voci Recitanti: Alessandro Benvenuti (Dracula), Rolando Mugnai, Roberto Nistri, Paola Pacifico (i GMM)

Luglio 1984 – Durata 13' – Formato: 3 / 4' U-Matic

Contenuto: rivisitazione in chiave ironica del famoso mito del Principe delle Tenebre.

Dracula, un vampiro disilluso, in crisi senile, riceve i Giovanotti nel suo lugubre castello. I tre gli offrono le loro giugolari per una colossale bevuta. Il principe, tentato, non sa rifiutare e ingurgita una dose micidiale di sangue...epatitico.

Questi video e quelli successivi (in cui si incontrano rappresentazione teatrale, immagini digitali, musica), come per esempio *Il colore delle tenebre* (1985), *Marionetti* (1985), *In-A-Gadda-Da-Vida* (1985), *Tamburo* (1985), *Movimenti sul fondo* (1986), danno vita a immaginari situati nella zona di confine fra realtà e desiderio, miti classici e fiction, ambientazioni ordinarie e surreali, reali e sintetiche, dando voce a suggestioni fantastiche e riflessioni sul presente e sul suo essere molte volte inspiegabile. Si compie un viaggio attraverso il mondo immaginario di Aguares, il Granduca della parte orientale degli Inferi, che innamoratosi perdutamente di una bambina *diviene per gli abitanti della notte Infinita il demone sedotto che parla a colori...*¹⁷; attraverso le avventure di Marionetti, *personaggio tenero, ironico, sempre in bilico tra situazioni di comicità spicciola (Marionetti/marionetta) o sofisticate atmosfere futuriste (Marionetti/Marinetti)*¹⁸; attraverso gli occhi degli indiani *mediante i quali gli*

¹⁶ Testo tratto da "Giovanotti Mondani Meccanici, Produzione video 84/96" tratto da un documento inviatomi da A.Glessi via e-mail.

¹⁷ In *Il colore delle tenebre*, video del 1985, citin "GMM Produzioni video 84/96".

¹⁸ In *Marionetti*, video del 1985, cit.in "GMM Produzioni video 84/96".

*Ingesi vedevano l'India, un'India fisica e metafisica allo stesso tempo*¹⁹; attraverso la rivisitazione in chiave ironica della tragedia di Orlando, *con la sua fuoriuscita dal calcolatore che gli permette di cambiare il finale della storia interagendo con la realtà*²⁰; attraverso la ricostruzione poetica di *un paesaggio marino popolato da uomini-pesce, naufraghi, relitti, composizioni marine fantastiche, fondali allucinati*²¹. Queste atmosfere non vogliono essere una fuga dal reale, ma vogliono *produrre vita*, proprio partendo dall'onirico e dal surreale.

Quello dei GMM è un percorso artistico che utilizza diverse tecniche e media per *comunicare* il divenire dell'esistente, facendo compiere al fruitore un viaggio nei propri immaginari, senza porsi in una posizione didattica nei suoi confronti, ma lasciandogli la possibilità di un'interpretazione aperta e libera dei contenuti veicolati. Questa possibilità di viaggiare autonomamente nelle derive del proprio immaginario, viene offerta ancor più nelle opere artistiche dei GMM degli anni Novanta, in cui, utilizzando il MANDALA SYSTEM, si permette al fruitore di operare una costruzione di senso dell'opera non più solo sul piano concettuale, ma anche su quello materiale. L'individuo può infatti mettere in scena *concretamente* il proprio corpo negli ambienti sintetici generati dal computer, giocando e manipolando direttamente e personalmente l'immaginario collettivo.

¹⁹ In *A-Gadda-Da-Vita*, video del 1985, cit.in "GMM Produzioni video 84/96".

²⁰ In *Tamburo*, video del 1985; cit. in "GMM Produzioni video 84/96".

²¹ In *Movimenti sul fondo*, video del 1986, cit.in "GMM Produzioni video 84/96."

3. LA PERFORMATIVITA' DELLE NUOVE TECNOLOGIE: AGIRE NELL'IMMAGINARIO MEDIANTE I DISPOSITIVI DI INTERFACCIA UOMO-MACCHINA

3.1 IL CORPO ARTIFICIALE E IL MANDALA SYSTEM

3.1.1 Prime applicazioni: gli ambienti di Realtà Artificiale di Myron Krueger

Anche se è difficile attribuire una paternità in questo campo, in cui interagiscono gli studiosi più disparati e si susseguono continue applicazioni, si possono considerare come punto di partenza per la sperimentazione performativa negli ambienti artificiali le opere artistiche di Krueger, colui che coniò il termine di *Realtà Artificiale*.

I modelli di Krueger non presuppongono l'uso di occhiali stereoscopici, guanti o tute, tipici della RV immersiva, ma consistono nel permettere al fruitore di inserirsi in un *ambiente* sulle cui pareti sono proiettate immagini generate dal calcolatore, mentre la *gestualità* dell'interazione è percepita dalla macchina tramite telecamera, piuttosto che mediante sensori. L'individuo si trova così a partecipare *consapevolmente* ad un evento che mette in gioco i meccanismi di base con cui percepisce la realtà fisica, può mettere in scena il suo corpo, vivere inusuali esperienze, sperimentare comportamenti fuori della norma e *personalizzare* l'ambiente iconico in cui il suo *simulacro corporeo* viene inserito.

L'individuo sperimenta direttamente con il suo corpo la *materialità del linguaggio digitale* e attraverso i *dispositivi di interfaccia* può *giocare con l'immaginario*, un immaginario "cyber", che lo vede ibridarsi con la macchina.

Per dare un'idea di come funzionino gli ambienti artificiali creati da Myron Krueger, posso apportare alcuni esempi di alcune sue "architetture dell'immaginario" degli anni Sessanta-Settanta.

GLOWFLOW (1969)

In questa installazione ambientale lo spettatore si trova inserito in un ambiente con mini computer nascosti, sintetizzatori sonori e tubi riempiti con fluidi composti da particelle fosforescenti colorate. In base a placche sensibili alla pressione incastrate nel pavimento, il pubblico, compiendo alcuni passi, determina la fluttuazione nei tubi di vettori di luce istantanei, che sono accompagnati da suoni. Il computer permette di controllare tali configurazioni di luce, che vanno a costituire l'architettura artificiale dell'ambiente in cui ci si trova ad agire, dando vita ad uno spettacolo suggestivo. Myron Krueger nel testo *Realtà Artificiale*²² sottolinea come i partecipanti molto spesso si trovino a creare spontaneamente gruppi informali durante la *performance collettiva*, inventandosi ruoli, dandosi spiegazioni, reagendo in modi diversi alle stimolazioni luminose.

METAPLAY (1970)

Altro ambiente interattivo: in un lato della stanza si trova uno schermo di retroproiezione di due metri e mezzo per tre, dietro lo schermo vi è un proiettore video, verso l'area di partecipazione vi è una videocamera .

I partecipanti vedono le proprie immagini video sullo schermo e la loro posizione è rivelata da sensori posti sul pavimento. Il tutto è controllato da un operatore umano, attraverso un monitor. Tramite una tavoletta grafica, l'operatore può creare disegni sfruttando le risorse grafiche del calcolatore e trasferirli sullo schermo in cui sono proiettate le sagome dei partecipanti. Così i disegni computerizzati possono interagire con i partecipanti, oppure questi ultimi possono dare vita ad immagini pittoriche attraverso la performance dei

²² Myron Kreger 1991, *Realtà Artificiale* Milano, Italia Editoriale, 1992.

loro simulacri corporei (grazie all'intervento dell'operatore nascosto che di fatto disegna le immagini).

Da questi esempi²³, appare chiaro come anche le opere di Krueger costituiscono dei *contesti di interazione*, in cui i fruitori possono dare vita spontaneamente e collettivamente all'evento artistico, che appare *aperto, processuale e dinamico*. E' attraverso l'*azione corporea* che viene costruito attivamente il senso dell'opera, sfruttando la *performatività della tecnologia*, che rende possibile la con-fusione corporea con l'interfaccia grafica dell'ambiente artificiale. Nello stesso tempo, dalle *esperienze psicosensoriali* attuate dai partecipanti, è possibile operare una *riflessione* sulle modalità di *percezione umana*: il fruitore è spinto a riconoscere intuitivamente gli elementi fondamentali di un sistema semiotico complesso, che viene elaborato invece in modo semplice dalla mente umana.

Ogni esperienza poi si fa personale, conseguentemente alla capacità espressiva e creativa di ogni individuo e quindi si abbandona l'idea di un artefatto artistico unico e immutabile, ma l'opera acquista tanti significati quanti sono i personaggi che vi interagiscono e questo avviene durante un *processo creativo* che si sviluppa diversamente per ogni fruitore.

3.1.2 Il MANDALA SYSTEM e i GMM: contatti di prima mutazione

Il MANDALA è un sistema che, analogamente alle esperienze di Myron Krueger, permette, attraverso l'interfacciamento di un computer ad una telecamera tramite una scheda digitalizzatrice, di riprendere le sagome dei fruitori e di mixarle con la grafica del programma. Queste compariranno così su un televisore collegato al computer tramite un genlock video e potranno interagire con le animazioni grafiche create con il programma²⁴. Il software

²³ Le opere citate in questa sede sono le prime create da Krueger, che negli anni successivi portò avanti i suoi studi e rese più sofisticate le sue applicazioni, basate tutte comunque sull'azione del fruitore in ambienti artificiali interattivi.

²⁴ Nelle interviste di Massimo Contrasto e Antonio Glessi tutto questo è spiegato nei particolari..

MANDALA SYSTEM programmato dai canadesi Vivid Group per Personal Computer Commodore Amiga, permette quindi un'interazione ottico/auditiva e non tattile, anche se l'effetto di con-tatto è estremamente avvertito, dato che l'individuo si vede agire in un ambiente virtuale *perturbandolo* con il proprio movimento e trasformandolo secondo i propri impulsi creativi ed istintivi.

Questo *effetto di realtà* favorisce quindi un progressivo “adattamento” dell'individuo all'ambiente sintetico, mentre nello stesso tempo, l'universo digitale risponde agli impulsi ricevuti dal fruitore, mutando progressivamente il suo aspetto. Si crea quindi una relazione di feedback opera-utente che rende possibile l'instaurarsi di una comunicazione *dialogica* e non *trasmissiva* fra individuo e medium, rendendo l'interazione un *processo impermanente*. L'individuo, quindi, rispondendo agli stimoli del sistema, può *autogestire* il proprio rapporto con esso, orientandolo a seconda dei desideri del momento.

L'artista invece può creare di volta in volta *dei contesti di interazione*, che facilitino l'interfacciarsi di uomo e macchina, permettendo ai fruitori di vivere *un'esperienza attraverso un proprio simulacro digitale*, che possa confrontarsi direttamente con un *immaginario cyber*. Attraverso i *dispositivi di interfaccia* come il MANDALA, quindi, è possibile instaurare un “rapporto conversazionale” con la macchina a livello cognitivo e percettivo, dando vita a *performance creative* negli scenari *opachi* dei mondi simulati.

Nello stesso tempo, il vedersi specchiati in un mondo artificiale, favorisce la *riflessione* sulle nostre modalità di percezione e di rapporto con la realtà, e a questo punto è ancor più evidente cosa significhi operare, attraverso i nuovi media, un *metacommento sulla nostra facoltà di percepire e di interagire*. Al proposito Andrea Zingoni (GMM) parla di *Contatti di prima mutazione*: “Vedere il proprio simulacro elettronico, vedere il simulacro di chi si sta mettendo in contatto con te. Comunicare per simboli. Nessun vero contatto, nessuna vera emozione salvo l'eccitazione di trovarsi coinvolti in un qualcosa di eccentrico, nuovo, che intuitivamente capisci sia destinato a svilupparsi in maniera prevista solo dagli scrittori di fantascienza. E la SF è in ogni caso un

ottimo punto di riferimento per verificare ciò che ci attende in un futuro prossimo.²⁵ L'individuo si trova quindi ad inter-agire negli immaginari cyber e fantascientifici attraverso un suo doppio, un *mutante*, manipolandoli, costruendoli e giocandoci. Si vivono anche in questo caso *pratiche reali con corpi virtuali*.

I GMM, con la collaborazione di Massimo Contrasto e Tommaso Tozzi, presentarono la loro prima installazione interattiva con il MANDALA nel 1991, all'esposizione "Arte e Computer" di Lugano, chiamata BUDDHA VISION. Questa prevedeva la possibilità per l'utente di interagire con scenari "mistici" divisi in episodi²⁶ e permetteva al fruitore di realizzare un viaggio onirico nelle trame della percezione psicofisica, immergendosi nelle proprie facoltà di comunicazione corporea. Questa volta non erano personaggi creati al computer come i Giovanotti Mondani Meccanici del fumetto a vivere esperienze nei mondi immaginari, ma gli individui stessi, che potevano poi costruire personalmente i propri sentieri di sperimentazione corporea (chiaramente nei limiti delle possibilità offerte dal programma). Un'altra installazione dei GMM fu appunto "Contatti di prima mutazione" presentata a "Futuro Remoto" (Napoli) nel 1993. Questa volta l'opera con il MANDALA, attraverso il gioco del Ping Pong era fruibile da più persone²⁷, costituendo un chiaro esempio del concetto che la tecnologia, utilizzata creativamente, può servire per *favorire processi di comunicazione* fra individui, e reti di relazioni fra di essi. Essa infatti è utile per rendere *attive le coscienze*, non per annebbiarle di fronte all'acritico super-umano o post-umano e sostituire così con la sua *inconsapevolezza il libero arbitrio umano*²⁸.

Anche in questo caso si può ritornare al discorso *sull'autogestione dei mezzi di comunicazione* e sulla collettivizzazione di questi, dando la possibilità a più individui di fruirne insieme. Lo stesso Antonio Glessi nel 1995 scrive,

²⁵ Testo di Andrea Zingoni per GMM (1993) *Contatti di prima mutazione* documento word inviatomi via e-mail da Antonio Glessi.

²⁶ Per una descrizione più approfondita vedi intervista di A.Glessi.

²⁷ Vedi sempre intervista di A.Glessi.

²⁸ Riguardo a queste tematiche vedi intervista di Tommaso Tozzi.

riferendosi all'installazione interattiva "Contatti di prima mutazione": "tutto ciò, a ben guardare non è poi molto diverso da quanto accade abitualmente sulla rete delle BBS amatoriali, dove altro non avviene che uno scambio di informazioni-oggetti virtuali in un territorio comune immateriale.²⁹" L'arte in questo senso si fa quindi veicolo di comunicazione, processo di dialogo, scambio bidirezionale e prende vita dall'*agire sul presente*, anche attraverso l'immaginario.

3.1.3 Il MANDALA SYSTEM e Massimo Contrasto: performance corporee dell'UOMO-MACCHINA

"La MACCHINA intesa come protesi funzionale è un concetto intuitivo e un metalinguaggio.

Il LINGUAGGIO, lo strumento linguaggio, è la prima macchina usata dall'uomo che si rileva essere qualcosa di più di un semplice strumento

La RIVOLUZIONE introdotta dalla tecnologia di questo secolo avrà conseguenze superiori alla rivoluzione iniziata dalla scrittura stessa.

Il processo di identificazione delle funzionalità 'percettive', sensoriali e intellettuali, di cui può essere dotata una MACCHINA viene basato quasi sempre sulle analogie con un referente NATURALE, (...se mettiamo una microcamera e un software di riconoscimento oggetti avremo un equivalente del sistema sensoriale 'occhio'...), pietra di paragone per le capacità potenziali di funzionamento di un oggetto ARTIFICIALE, appunto la macchina.

Se proviamo a invertire la scala dei valori su cui vengono basate tali analogie, proviamo cioè a pensare il sistema organico 'uomo' come una macchina programmata e il progetto 'artificiale' come un risultato naturale del processo funzionale umano, ci accorgiamo di avere a che fare con uno strano universo in cui la controllabilità della programmazione rimane sconosciuta eppure continuamente presente sotto forma di immaginazione progettuale. In questo senso il linguaggio stesso può essere visto come una prima forma della MACCHINA, cioè di quel meccanismo intellettuale che sotto le vesti della

²⁹ Antonio Glessi "Antenna Cinema Media – Conegliano 27/3 – 2/4/1995" scritto inviandomi via e-mail da Antonio Glessi.

razionalità logica ha sempre ed in ogni modo celato la profonda consapevolezza dell'irrazionalità della logica stessa. L' incontrollabilità della macchina è totale, inevitabile e necessaria.

L'UOMOMACCHINA descritto dalla cultura ufficiale, da quella cultura inconsapevole di essere figlia della macchina, la celebrazione del Golem, il cosiddetto HOMO SUPERIOR, la realizzazione della razionalità divina fatta materia animata, la risposta definitiva al mistero della vita, il fine ultimo della scienza umana,...sarà invece un mostro incontrollabile composto di elementi organici e inorganici, astrazioni e fisicità contraddittorie, un movimento di energie come la vita che è per la vita e contro la vita, con gli stessi problemi che da sempre qualsiasi strumento macchina pone a chi utilizza (viene utilizzato da) quella macchina.

Il problema può essere cambiato ma non la soluzione.

Evitare la filosofia e usare la macchina per cambiare la macchina.

La macchina mercato mangia se stessa.

Massimo Contrasto(1993)³⁰”

Attraverso l'installazione UOMO-MACCHINA (la seconda ideata da M.Contrasto – la prima, del 1992, fu REALE SCELTA VIRTUALE), che utilizza il MANDALA SYSTEM, la vita entra nella macchina, portandovi le sue componenti illogiche e irrazionali, determinando che anche la macchina diventi “incontrollabile” come la vita con cui si è *ibridata*. *L'immaginazione progettuale* degli individui entra nei circuiti della MACCHINA, permettendo di creare dall'incontro UOMO-MACCHINA un nuovo organismo, che si fa opera d'arte immateriale. Come la macchina da *oggetto* diviene *scenario in cui immettere la creatività umana* e l'agire individuale, così l'opera d'arte da *unicum originale* diviene *processo di costruzione aperto* e diverso da fruitore a fruitore.

L'opera-macchina si fa quindi zona attiva di sperimentazione corporea e la storia dell'arte acquista vita al di fuori della chiusa mercificazione oggettuale, ma diventa anch'essa territorio di ibridazione dialogica. Si offre la possibilità al

³⁰ AA.VV. *UOMO MACCHINA-Massimo Contrasto*, Libretto autoprodotta da M.Contrasto in occasione dell'esposizione alla Galleria Leonardi (Genova) in cui fu presentata l'installazione UOMO-MACCHINA di M.Contrasto nel 1993.

fruitore di riversare la sua istintualità nell'artificialità della macchina e del sistema dell'arte, che viene così scardinato diventando *vita*. L'opera diventa un evento in costruzione in cui agisce il simulacro individuale, portandovi la componente imprevedibile dell'azione umana³¹.

Gli individui, attraverso il MANDALA SYSTEM, si trovano ad agire in ambienti visivi e sonori privi di esistenza fisica, interagendo con mondi inaspettati tramite il mezzo video e dando così forma ai propri impulsi creativi mediante la propria *gestualità* che viene riversata nella "fisicità" del digitale. Si *gioca* con l'immaginario entrando nelle immagini fantasmatiche della contemporaneità. Come sosteneva McLuhan, i giochi sono estensioni dell'individuo e della collettività e sono un mezzo per trasporre esperienze³², ed infatti nelle ambientazioni interattive di M. Contrasto, è possibile vivere delle esperienze nel *mondo della simulazione* attraverso un proprio "doppio".

In questi scenari interattivi, la componente *ludica* acquista particolare importanza, dato che si ha l'impressione di trovarsi dentro un *videogioco*. Per esempio, MR REGULAR, la sua ultima creazione (1997-1999), prende vita dall'immaginario fumettistico (dai personaggi di Crumb) e durante l'interazione ci si trova a vivere esperienze strutturate in diversi episodi, come in un cartone animato, o, appunto, in un videogioco³³.

Con le opere di Massimo Contrasto si sperimenta direttamente la possibilità di *vivere in uno schermo*, come teorizzava Sherry Turkle, inserendosi direttamente in *contesti artificiali* e agendo in essi attraverso i *dispositivi di interfaccia*. Nei luoghi *liminari* del gioco, si sperimenta il nuovo attraverso la *performance corporea*, agendo sull'*immaginario collettivo* e essendo agiti da esso attraverso il programma del computer che ci inserisce in mondi predefiniti. Però l'individuo ha la possibilità di *personalizzare tali icone collettive*, costruendo *autonomamente* il proprio percorso fisico e semiotico.

³¹ Per una maggiore descrizione dell'installazione UOMO-MACCHINA vedi intervista di Massimo Contrasto.

³² Vedi sopra in "Il gioco come esperienza di confine: la simulazione nei videogiochi.

³³ Vedi Intervista di Massimo Contrasto per maggiori dettagli.

L'arte si fa quindi azione, gioco, sperimentazione percettiva e vuole mettere in condizione il fruitore di costruire personalmente i suoi mondi, come il giocatore di *Myst* che si trova a costruire la sua vita su un'isola deserta, scoprendone i segreti attraverso il proprio agire consapevole. E' un'arte che vuole favorire il contatto con la macchina e con l'opera d'arte stessa: anche se chiaramente le possibilità di interazione non sono infinite (il tutto infatti è guidato dal programma), ciò che ha più senso è sottolineare il fatto che diventano infinite le possibilità di reazione dei fruitori nei vari scenari. L'opera diventa un percorso personale e in questo offre concretamente la possibilità di vivere liberamente e orizzontalmente il rapporto con lo strumento di comunicazione, permettendo al fruitore di divenire il pilota (*cyber*) dell'interazione con esso. E' importante quindi sottolineare il cambiamento che un certo tipo di opere vogliono apportare nel sistema oggettuale dell'arte e in quello verticistico della comunicazione massmediatica: a partire dall'azione materiale offrono grossi spunti per una riflessione concettuale. Si va a toccare le dinamiche del rapporto fra artista e fruitore, fra mass media e spettatore, le problematiche relative alla maggiore autonomia offerta dal digitale contrapposta al rischio di un pervasivo controllo della macchina sull'uomo. Inoltre si invita l'interattore a confrontarsi con le proprie modalità di percezione permettendogli di *percepire la percezione* e gli si offre la possibilità di vivere esperienze corporee in un mondo estraniante. In questo senso quindi si può comprendere come un certo uso performativo del digitale sia definibile come un *metacommento percettivo e cognitivo*.

Il dispositivo del MANDALA SYSTEM è stato usato da Massimo Contrasto non solo per realizzare installazioni interattive, ma anche nell'ambito delle performance teatrali. Questo è avvenuto (e avviene tuttora) nella messa in scena delle STORIE MANDALICHE (da parte del gruppo ZONE GEMMA), in cui le icone grafiche realizzate da M. Contrasto diventano lo scenario narrativo (e interattivo) attraverso cui Giacomo Verde realizza la pratica del TELE-RACCONTO. Inoltre, attraverso il MANDALA, Massimo Contrasto ha

realizzato spettacoli di DANZA INTERATTIVA (a partire dal 1995), come quello chiamato EXP (in collaborazione con Ariella Vidach e Claudio Prati). In queste performance, gli attori avevano la possibilità di interagire con i corpi virtuali realizzati con il MANDALA SYSTEM, operando una commistione fra organico e inorganico, materiale e immateriale.

Mediante l'uso creativo del MANDALA SYSTEM, quindi, appare ancora più chiaro cosa significhi la messa in scena performativa del nostro corpo attraverso il digitale.

3.2 INTERFACCIARE LA MENTE ALLA TECNOLOGIA: VIVERE EMOZIONI ATTRAVERSO LA MACCHINA

3.2.1 Viaggiare nel nostro immaginario attraverso la stimolazione luminosa: dalla BRAIN MACHINE a SENSUALZONE di Federico Bucalossi

“Sognavo di diventare come un pezzo di vetro irradiato dai vapori dell'alba, fino a diventare di un blu senza contorni”

Murakami Ryu³⁴

Il libro di Philip K. Dick *Cacciatore di Androidi* (o *Blade Runner*) inizia con il risveglio di Rick Decard e sua moglie Iran stimolato emozionalmente dal modulatore di umori Penfield, una macchina in grado di indurre agli utilizzatori, una volta programmata, la sensazione desiderata per quel giorno e a quella data ora. Digitando nella macchina un codice predefinito, l'individuo poteva

³⁴ Da *BLU QUASI TRASPARENTE*, romanzo di Murakami Ryu (in seguito, regista di *Tokyo Decadence*), che nel 1997 scandalizzò il Giappone (e vendette 1.200.000 copie), con uno spaccato di vita quotidiana giovanile a Tokyo. Cit. in <http://www.strano.net/town/music/deadburg/> curato da F. Bucalossi.

sperimentare varie sensazioni e ottenere lo stato di umore necessario alle diverse situazioni. Attraverso la programmazione di una macchina quindi, si potevano gestire a piacere le emozioni interiori.

Se questi possono semplicemente apparire degli *immaginari cyber*, in realtà già da tempo sono stati portati avanti degli studi da alcuni scienziati americani riguardanti il *biofeedback* e cioè la possibilità di indurre diversi stati mentali (euforia e attenzione, rilassamento, creatività, sonno profondo) attraverso le stimolazioni luminose di una macchina, sintonizzata su particolari frequenze, chiamata MK 2955.

Si è infatti constatato che il cervello umano, quando si è in determinate situazioni psicofisiche, produce onde beta con frequenza variabile da soggetto a soggetto comprese fra i 15 e 25 Hz e che quindi a particolari stati d'animo individuali, corrispondono precise frequenze. Questi studi provano che stimolando la nostra mente con lampeggiamenti luminosi a diversa frequenza, si può far sì che anche le nostre onde cerebrali si sintonizzino su quelle frequenze, favorendo il sorgere di particolari stati emotivi. Attraverso l'MK 2955, infatti, esiste la possibilità di indurre l'individuo al rilassamento cerebrale, senza l'uso di farmaci, ma solo attraverso le stimolazioni luminose: l'uso dell'MK 2955 (o Rilassatore Elettronico) può quindi avere un effetto terapeutico³⁵.

Attraverso questo brano, a cura di Federico Bucalossi, è possibile capire in grandi linee cosa sia una BRAIN MACHINE (l'equivalente dell'MK 2955), la macchina per stimolare la mente³⁶:

“*BRAIN MACHINE*
(*LA MACCHINA DEL CERVELLO*)
MACCHINE E SUONI DI DOMANI NEGLI SPAZI DI IERI”

³⁵ In questi studi si sottolinea, comunque, come l'effetto terapeutico del rilassatore elettronico sperimentato dagli scienziati americani e la sua funzionalità da soggetto a soggetto, non siano ancora completamente dimostrabili, pur se frutto di ricerche serie e rigorose.

³⁶ Già W. Burroughs parlava precedentemente della *Dream Machine*, macchina psichedelica per provocare stati alterati di coscienza.

Vorrei subito chiarire che la Brain Machine non è un giocattolo, anche se può intrattenere e divertire chiunque. Il suo principale proposito è di aiutare le persone a raggiungere stati alterati di coscienza. Questi stati alterati sono traducibili attraverso le diverse onde di frequenza (misurate in cicli per secondo), ad esempio usando le onde Theta con il relativo programma, la mente sarà stimolata verso l'immaginazione e la creatività. Bisogna precisare che per stati alterati non si indica lo 'sballo', ma qualunque alterazione oltre l'ordinario verso l'espansione della propria creatività, immaginazione o semplicemente per isolarsi qualche minuto o rilassarsi.

Per secoli gli uomini hanno usato varie tecniche per raggiungere questi stati alterati, come ad esempio yoga, meditazione, esercizi di respirazione, musiche ripetitive, solo per nominarne qualcuna. Tutti questi metodi funzionano secondo delle rigide discipline e richiedono dei periodi di tempo per funzionare. Non per questo le Brain intendono sostituire queste forme, ma attraverso questa recente tecnologia si rende accessibile a tutti la possibilità di migliorare i propri stati di coscienza senza correre alcun rischio [³⁷].

Come funzionano queste macchine per la mente?

Esistono diverse macchine con forme e stimolazioni differenti, la più conosciuta usa gli impulsi di luci e suoni per modificare l'attività elettromagnetica (attraverso ricerche sugli elettroencefalogrammi) e ha permesso agli scienziati di comprendere come differenti tipi di onde sono associati a differenti stati mentali.

Quattro principali tipi di onde sono stati riconosciuti:

Onde Beta 13-30 Hz - stato di allegria, attenzione.

Onde Alfa 8-12 Hz - rilassamento

Onde Theta 4-7 Hz - immaginazione, creatività

Onde Delta 5-3 Hz - sonno profondo

Già dagli anni '30 le ricerche hanno trovato che la stimolazione luminosa ripetitiva stimola le onde cerebrali a seguire le stesse pulsazioni emesse dalla fonte esterna. Su questa base si fondano principi che regolano il funzionamento della macchine per la mente. Oggi le macchine dispongono di occhiali con LED che pulsano predeterminate frequenze generalmente da 1 a 40 cicli per secondo, si chiudono gli occhi e subito appaiono colori ipnotici con diverse forme nella

³⁷ In una sezione precedente del testo, comunque, viene fermamente sconsigliato l'uso della macchina MK 2955 a soggetti epilettici, che potrebbero essere gravemente disturbati dalle stimolazioni luminose.

vostra mente. Un suono percussivo pulsante produrrà lo stesso effetto di seguire la frequenza emessa.

[...] La Brain dispone di una soluzione di 50 diversi programmi i quali possono modificare lo stato emotivo, rilassare ‘massaggiando’ la mente, stimolare la sensibilità e l’efficienza psicofisica. Si può viaggiare negli infiniti mondi della fantasia, meditare, ecc. Ma attenzione, la Brain non crea realtà virtuali già programmate, il programma è già dentro di voi, nella vostra fantasia e creatività.³⁸”

Appare chiaro da questo brano come determinati immaginari *cyber* possano attualmente divenire realtà attraverso un certo tipo di sperimentazioni scientifiche, ma anche attraverso un certo tipo di *sperimentazione artistica*, come quella portata avanti da Federico Bucalossi.

Nella sua opera SENSUALZONE, creata in forma video nel 1995, successivamente come videoinstallazione e infine come software di un CD ROM, viene messa a punto una sorta di BRAIN MACHINE, attraverso cui scegliere e sperimentare le sensazioni desiderate (si può scegliere fra *gioia, relax, paura, depressione, meditazione, periferiche esterne, casuale, vie di fuga*). Nell’installazione interattiva, attraverso il *gesto* del fruitore, la macchina viene stimolata a produrre suoni e impulsi luminosi minimali, *ibridandosi* con la mente del fruitore, che si trova così immerso nelle derive del suo mondo percettivo.

Attraverso l’*interfaccia del computer* si vuole provocare l’invasione della tecnologia nella mente, favorendo un’ibridazione fra interno emozionale ed esterno artificiale. Come nei romanzi di Ballard, lo spazio esterno si fonde con lo spazio interno attraverso le strategie dello sguardo, uno *sguardo opaco* degli occhi chiusi del fruitore³⁹, che si fa autostrada neuronica per le frequenze minimali psicoattive.

Attraverso la tecnica del VIDEO-LOOP, sperimentata da Federico Bucalossi anche durante le performance musicali del gruppo YELLOWCAKE, la

³⁸ Testo a cura di Federico Bucalossi “Brain Machine, come costruirla ed utilizzarla” datomi in un libretto autoprodotta per la Bionciclopedia di Strano Network.

³⁹ In una sezione dell’installazione si invita infatti il fruitore a chiudere gli occhi ed avvicinarsi allo schermo del computer, per percepire direttamente le pulsazioni luminose del software SENSUALZONE.

mente degli individui può interagire in tempo reale con colori e segni digitalizzati, in modo da effettuare processi cerebrali altrimenti intorpiditi. E' uno stimolo ad "aprire le porte della percezione", ricordando le parole di Timothy Leary e le sue riflessioni sull'interfacciarsi di computer e cervello. Le tinte piatte e violente dei colori si insinuano nel nostro corpo contaminando il nostro universo percettivo e animando le creature oniriche del nostro immaginario, distruggendo la massa di informazioni che non ci appartiene⁴⁰.

La tecnologia diventa un mezzo attraverso cui portare avanti strategie di liberazione, *autodeterminando* il rapporto con essa (infatti è il fruitore che *sceglie* di sperimentare certi stati emotivi). Non quindi tecnologia per bombardare la nostra mente con informazioni inutili ed eccessive, ma per *risvegliare la nostra mente*, assecondando i nostri reali desideri emozionali. Diviene un mezzo per mettere in scena *pratiche corporee psicoattive*, facendosi zona liminare fra sapere antico e moderno. Infatti, ogni fruitore può vivere la propria esperienza in SENSUALZONE seguendo un personale percorso di senso e attivando i propri canali neurali conseguentemente alla percezione dei pixel che provengono dal monitor. Si può viaggiare nelle zone meditative o in quelle allucinatorie della nostra mente, facendo diventare il nostro bagaglio emozionale e informativo la guida per orientarci nelle trame dell'installazione, partecipando ad una sorta di videogame psichico⁴¹.

Quindi, a differenza del modulatore di umori Penfield del libro di Dick, SENSUALZONE non ricerca un rapporto con il fruitore meramente di stimolo-risposta, ma instaura con esso una relazione di feedback (o meglio di *biofeedback*) al fine di stimolare in lui il rapporto diretto con le figure fantasmatiche della propria mente. Vuole essere un mezzo d'introspezione, una modalità di *rivivere il vissuto interiore* a partire dal suo recupero⁴². E' *l'azione*

⁴⁰ Per una più approfondita descrizione di sensualzone vedi Intervista di Federico Bucalossi.

⁴¹ Il software SENSUALZONE è inserito in effetti nel box di un videogame.

⁴² Come sosteneva Victor Turner attraverso la performance (in questo caso quella che il fruitore mette in scena dialogicamente con SENSUALZONE) è possibile rivivere il vissuto, 'spremere fuori il significato' come teorizzava Dilthey.

del fruitore che gestisce lo scambio con la macchina al fine di risvegliare i *propri* immaginari interiori.

Attraverso SENSUALZONE⁴³ si vuole invitare ad una ricerca su ciò che già vive nel nostro mondo emozionale, potendo gestire il rapporto con la macchina in modo del tutto *personale*. La macchina risponde al nostro tocco aiutandoci a viaggiare nelle trame delle nostre sensazioni, mentre il fruitore instaura una comunicazione dialogica con il medium, *perturbandolo* con il proprio desiderio e *facendosi perturbare* da esso, lasciandovi fuoriuscire un virus cognitivo liberatorio.

SENSUALZONE come *installazione strabbocante*, ricordando le parole di Mario Perniola⁴⁴, attraverso cui l'opera strabocca fuori di se stessa, espandendosi in un happening che ci invade e ci inonda con il flusso dei suoi colori e suoni straripanti.

L'installazione come *cosa che sente*, che accoglie il visitatore all'interno delle sue pulsazioni minimali, mentre la mente del visitatore si lascia attraversare da esse entrando nelle derive del percepire.

Ma nello stesso tempo SENSUALZONE come fuga dall'ingorgo visivo ed informazionale che ci avvolge nella nostra società e come invito a trovare la propria strada liberata.....*SWITCH OFF YOUR MONITORS...EXTERMINATE US ALL*.

3.2.2 *Gli ELECTRONIC MANDALA: le Mayacreatures degli HACKERS dell'IMMAGINARIO*

“Le Mayacreatures soddisfano appieno le nostre esigenze di viaggiatori alla scoperta di nuovi mondi o, meno poeticamente, di studiosi alla ricerca di nuove realtà.

⁴³ Vedere comunque intervista di Federico Bucalossi per la descrizione delle finalità dell'opera.

⁴⁴ Vedi M. Perniola “Installazioni strabbocanti” nel testo *Il sex appeal dell'inorganico* Torino, Einaudi, 1994, pag.129-136.

Cercando di analizzare le caratteristiche delle Mayacreatures, gli elementi che ricorrono e che sembrano parte della loro natura sono la luce violenta e un turbinio di colori in continuo mutamento.

La luce è l'energia della vita, è la danza della vita.

Il turbinio di colori è l'incessante trasformazione dell'energia, il processo della vita.

Tutto danza.

La danza della luce elettronica ha il potere liberatorio di strappare dagli occhi dell'osservatore il velo della comune percezione.

Di fatto è un test intorno alle gerarchie della percezione.

Nessuna parte di questa danza è più reale di un'altra.

Tutto in tutti i momenti vibra di tutto il significato.

Tutto non è altro che vibranti modelli di energia.

Le Mayacreatures agiscono quindi come una chiave chimica: aprono la mente e liberano il sistema nervoso dai suoi modelli e dalle sue strutture ordinarie, permettono di andare oltre, verso l'esplorazione di regni inimmaginati.

Il flusso puro dell'energia perde la sua qualità bianca di vuoto e viene percepito in un caleidoscopio di violente sensazioni, un possente flusso di forme vitali – e la mente entra e esce rapidamente da questo corso evolutivo dando vita a rivelazioni cosmologiche dove psichedeliche unità molecolari di energia in continuo mutamento si fondono con primigeni miti creativi...

Andrea Zingoni (1991)⁴⁵”

Nel 1991 al Museo d'Arte Contemporanea Pecci di Prato, i GMM organizzarono un'esposizione chiamata *Tecnomaya in Infotown*, portando all'interno di una struttura museale la frammentazione iconica dei loro Electronic Mandala, delle “creature elettroniche” contaminanti, finalizzate ad agire sulle trame dell'immaginario dei visitatori. I colori vorticosi delle installazioni video volevano insinuarsi come dei virus nella mente degli spettatori, erano un'operazione di hackeraggio visuale (i GMM non hanno mai

⁴⁵ A. Zingoni “Maya Creatures” dal catalogo *Tecnomaya in Infotown – GMM Hacker Test*, 14 Giugno-5 Luglio 1991, Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci-Museo D'Arte Contemporanea Prato.

amato definirsi in qualche modo, ma allora si definivano come *hackers dell'immaginario*⁴⁶).

L'esposizione era divisa in due zone: nella prima (IN/OUT) una piramide di monitors trasmetteva dati selezionati ed elaborati dalle macchine a grande velocità tramite un programma (i dati derivavano da videodischi sul patrimonio artistico fiorentino, messaggi subliminali – fra cui il virus subliminale RIBELLATI! di T.Tozzi, attualità, comunicati degli hackers, frasi chiave, virus), nella seconda (parete/interfaccia) due grandi X verticali formate da monitors proiettavano la sintesi di questi dati, che apparivano come schegge visuali impazzite. Al centro delle X di monitors si trovavano due ELECTRONIC Mandala, cerchi psicoattivi formati da caleidoscopici colori energetici. Questi flussi colorati in movimento volevano essere delle *tecnomayacreatures*, “l'illusione moltiplicata per la tecnica; emissione allucinatoria ed irradiazione che si concretizza in immagini scambiabili, palpabili, prevedibili, mutevoli, illusorie.”⁴⁷ Gli Electronic Mandala sono frutto di elaborazioni di alcuni computer interfacciati fra loro, conseguentemente all'invio di alcuni inputs di partenza e, secondo le parole di A. Zingoni, prendono vita quasi autonomamente, dando vita agli universi nascosti nei circuiti digitali. Sono zone autonome di energia, che sfondano l'aura opaca dell'opera artistica, facendo entrare il movimento caotico nell'immobilità delle stanze museali. Sono l'esempio di un'opera d'arte *aperta*, che spalanca le sue porte entrando nell'universo percettivo del fruitore, contaminandolo e contaminandosi con le altre opere con cui si interfaccia.

Anche in questo caso l'interfaccia tecnologica degli schermi dei monitor diventa la zona liminare fra individuo e macchina, provocando una commistione con la materialità-immaterialità della macchina e con la fisicità-spiritualità dell'individuo.

⁴⁶ Vedi testo di Tommaso Tozzi *Opposizioni Ottanta*, Milano, Amen, 1991, pag.198-199 e “Intervista ai Giovanotti Mondani Meccanici – Taormina Arte, 1992 – Rispondono Andrea Zingoni, Antonio Glessi e Roberto Davini.” Il testo dell'intervista mi è stato inviato da Antonio Glessi via e-mail.

⁴⁷ Cit.in Catalogo esposizione *Tecnomaya in infotown*.

L'opera non è più un oggetto fisso e immutabile, ma diventa un *processo mentale*, che investe l'universo psicofisico del fruitore. Quest'ultimo è invitato a *vivere su di sé* la tecnologia, abbandonandosi ai flussi ipnotici dei cerchi visuali energetici, compiendo un viaggio nelle proprie derive psichiche e nelle configurazioni inconscie del proprio immaginario.

L'opera quindi si fa protesi della nostra mente, corrodendo i circuiti della nostra distrazione.

Un inebriamento percettivo ipnotico nella magia dell'illusione attraverso la tecnologia. Una tecnomaya⁴⁸.

Un caleidoscopio nell'arte caleidoscopica dei GMM.

3.3 IDENTITÀ TECNOLOGICHE IBRIDATE

3.3.1 Guardarsi al plurale attraverso i ritratti interattivi: un viaggio nella frammentazione identitaria nelle installazioni di Flavia Alman e Sabine Reiff

La sensazione che si prova sperimentando le installazioni interattive di Flavia Alman e Sabine Reiff (PIGRECA ASSOCIATI⁴⁹) è quella di percepire quanto la nostra identità sia una costruzione, che prende forma da appartenenze rigide, come quella corporea. Il nostro apparire esteriormente ha un grosso peso nel nostro percepirci interiormente, e da una scatola chiusa come può essere la nostra conformazione corporale, derivano con facilità chiusure a livello mentale. I ritratti interattivi di Flavia Alman e Sabine Reiff si presentano come delle aperture, attraverso cui sperimentare la condizione di vedersi al plurale, frammentati, ibridando la nostra identità con quella dell'Altro. Attraverso queste opere è possibile mettere in scena *performance corporee giocando* con le

⁴⁸ Maya infatti significa magia, illusione.

⁴⁹ Il gruppo PIGRECA è nato nel 1993, ma Flavia Alman e Sabine Reiff sono operative dal 1986. Ambedue hanno precedentemente fatto parte del gruppo CORRENTI MAGNETICHE, insieme a Leonardo Aurelio, Marcello Campione, Mario Canali, Elio Massironi, Riccardo Sinigaglia.

proprie parti del corpo, con i tratti somatici del proprio viso, facendo diventare i nostri elementi corporei tasselli di un mosaico con cui comporre creazioni collettive percependo su di noi l'alterità.

I ritratti interattivi che vengono a crearsi sembrano figure oniriche che si risvegliano nel nostro inconscio e rendendo non familiare ciò che è familiare e familiare ciò che non lo è, ci portano a vivere in un universo estraniante, in cui dobbiamo imparare a percepirci nel profondo della nostra *diversità*. Il corpo diventa un mezzo con cui giocare, perde il suo potere auratico e sacrale, viene utilizzato per sperimentare il nostro elemento "alfa" (come dicono le Pigreca), il non addomesticabile che vive in noi. L'immaterialità della visione ibridata acquista la sua fisicità attraverso il nostro percepire: si dimostra quanto un'immagine può essere considerata concreta attraverso il nostro immaginario, abituati come siamo da questa società spettacolarizzata a percepire l'illusione come la verità.

Quindi anche se si ha a che fare con effetti di realtà, con creature fantasmatiche, questi ritratti interattivi vanno a toccare direttamente la materialità e la fisicità del nostro essere al mondo, agiscono come intensificatori percettivi. Questo anche perché la nostra cultura ci ha abituato a dare un peso eccessivo al vedere, al percepirsi come immagine, all'apparire esteriormente, per cui i ritratti interattivi vengono direttamente *sentiti* sul proprio corpo, diventano una *seconda pelle*. Già con le loro opere video (1989-1997) Flavia Alman e Sabine Reiff si sono cimentate con l'arcano non addomesticabile, con il divenire della metamorfosi, con gli universi onirici estranianti, ma con le installazioni interattive il fruitore si trova direttamente a fare da sé l'opera d'arte, animandola con il suo corpo e la sua mente. Per esempio, con TELESPECCHIO (1992) l'osservatore può combinare e ricombinare la sua immagine specchiata, entrando nelle trame del suo corpo riflesso, dando vita ad altri da sé unendo le metà destre e sinistre del volto in modo inusuale, ricostruendo i propri tratti somatici enfatizzandone le proporzioni, dando vita a creazioni pittoriche con i lineamenti del proprio volto. Nello stesso tempo, la

macchina sembra giocare autonomamente con il nostro corpo, rispondendo creativamente ai nostri comandi.

Noi riflettiamo sul nostro corpo e anche lo specchio riflette *sulla* nostra fisionomia.

Con IDENTIMIX (1994) agendo in contemporanea con un'altra persona su alcuni comandi della macchina, la nostra immagine facciale viene fusa con quella dell'altro, permettendo di vederci ibridati con l'Altro. Dalla dialettica dei due visi si crea la loro sintesi, una sintesi che però non elimina le differenze reciproche, che sono miscelate ma non cancellate. Si crea un'entità dialettica che non schiaccia la diversità, ma mantiene in vita gli opposti pur nella loro fusione. Il sincretismo vince sulla sintesi omologante.

ANAMORFIC GENERATOR (1995), invece, permette di vivere sul proprio corpo le illusioni prospettiche dell'anamorfosi, attraverso cui le immagini, riflesse su solidi specchianti, vengono distorte e sono percepibili solo se viste da un certa angolazione. Attraverso una telecamera viene catturata l'immagine del partecipante, che viene rielaborata in tempo reale mediante le leggi della riflessione; successivamente il fruitore può osservare su una colonna inclinata il fenomeno dell'anamorfosi attorno ad un cono specchiante. L'immagine dell'individuo si fa fluida, nomade, viaggia attraverso le diverse dimensioni dell'opera, che diviene lo spazio di gioco dell'illusione. Per interagire con la propria immagine, e, con l'opera stessa, il fruitore si deve muovere, deve farsi anch'esso nomade, deve compiere una performance per catturare l'aspetto fantasmatico di sé. Quindi, Anamorphic Generator, oltre ad essere un'opera interattiva è anche *iterattiva*⁵⁰: chi ne fruisce deve continuamente spostare il suo punto di vista/udito costruendo una mappa personale nel territorio della percezione.

Infine, nell'installazione interattiva AUDIO-RITRATTO, IL COLORE DELLA VOCE (1996), l'individuo, attraverso la sua voce e le frequenze di

⁵⁰ Termine coniato da Flavia Alman per descrivere le opere interattive. Vedi "Iterazione e interazione" di F. Alman nel catalogo della rassegna *Documedia, Percorsi Multimediali – "Video Performance"*, *Riflessione sulle psicologie della percezione*, Scuola RAI-Multibox, RAI, 19-22 Maggio 1998.

risonanza, si percepisce come un colore, indicato da una mano animata (*lu-mano* con *lu-dito*) che lo invita a dialogare. “La mano” compie un’opera di riconoscimento vocale, identificando il parlatore all’interno dello spettro dei colori. Questa volta è la nostra voce che ci fa riflettere sull’appartenenza, facendoci percepire come un colore. Cambiando la voce, cambia anche il colore, permettendo alla nostra identità di viaggiare attraverso lo spettro dei colori.

Le opere di Flavia Alman e Sabine Reiff diventano entità animate, che ironizzano sulle nostre rigide configurazioni mentali, offrendo la possibilità di *autodeterminare la propria identità* giocando con il nostro essere esteriore. Si animano in tempo reale, dando vita a processi creativi sempre diversi, ad una frammentazione di originali immateriali.

Lasciano entrare la vita nei loro circuiti e rispondono con creazioni in continuo divenire.

4. PRATICHE REALI COPERFORMATIVE NELLA RETE: PER UN CONCETTO DI ORIZZONTALITA' E COEVOLUZIONE DELL'ARTE

Questa sezione vuole focalizzare l'attenzione sull'utilizzo artistico della Rete finalizzato a portare avanti pratiche reali collettive ed orizzontali, dilatando il concetto di arte a tutte quelle forme creative che uniscono in relazione processuale diverse entità individuali, al fine di creare un organismo impermanente originato dall'azione spontanea delle menti e dei corpi implicati nella sua costruzione.

In questo senso l'opera d'arte non è vista più come un oggetto, un unicum da appendere alle pareti o da esporre nelle sale di un museo, ma si fa un sistema di relazioni collettive in continuo divenire, un flusso in co-evoluzione che trae origine dalle *azioni concrete* degli individui, dai loro *impulsi vitali*. Di conseguenza si va oltre il concetto di opera d'arte statica e da archiviare, dando spazio alle modalità di costruzione di eventi collettivi autogestiti e orizzontali, che siano considerabili come *processi comunicativi aperti*. Lo scopo per cui agire artisticamente, in quest'ottica, diventa la costruzione di contesti di interazione orizzontale, che possano mettere in moto flussi relazionali e auto-organizzantesi spontaneamente. L'arte diventa lo stendere le fondamenta di un palazzo, che verrà costruito autonomamente grazie al libero arbitrio degli individui, che potranno posizionare i diversi mattoni a seconda delle loro inclinazioni personali, operando comunque, durante questo processo, relazioni di scambio e contaminazione con altre entità individuali. Lo scopo è dare vita a un nuovo organismo in cui le identità diverse si misceleranno senza fondersi e che sarà formato dalla somma delle varie parti ma non dalla loro sintesi.

E come la vita delle persone non è mai uguale a se stessa e attimo dopo attimo scorre nel flusso del divenire, così l'arte coevolutiva e coperformativa diviene un evento costantemente in corso, in cui confluisce la vita e non la morte.

Gli oggetti sono morti, non le pratiche individuali e collettive.

4.1 DIVENTARE OPERA D'ARTE INSTAURANDO RELAZIONI COLLETTIVE: REPERTO ANTROPOLOGICO E CON-TATTO PER FARE DELL'ARTE UNA PRATICA REALE INTERATTIVA

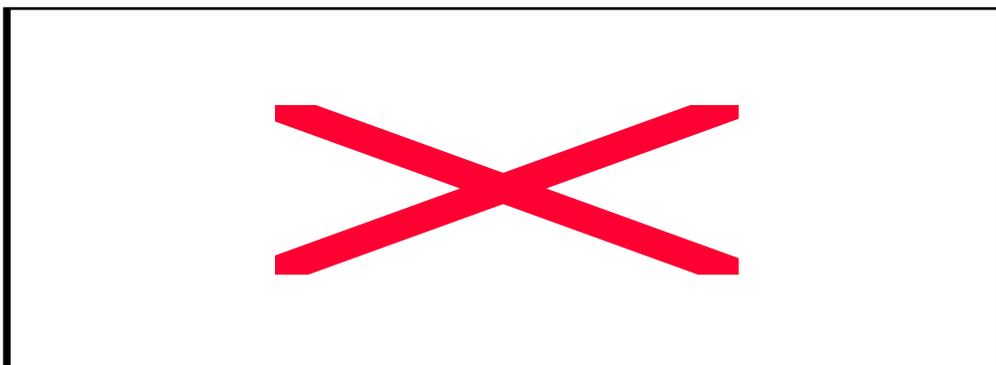
L'attività artistica di Giacomo Verde, come ho accennato in precedenza, dà molto spazio all'idea di *agire direttamente sul reale* favorendo lo svilupparsi di *relazioni collettive* a partire dalla messa in scena di *contesti interattivi*. In questo senso un medium come Internet offre una grande possibilità di stimolare il contatto fra gli individui facilitando inoltre una riflessione critica sul concetto stesso di opera d'arte. L'arte diviene un processo, un'apertura, che il fruitore può gestire direttamente a partire dalla sua *gestualità* e dalla sua *azione* su di essa.

L'arte inoltre da un concetto assoluto si fa un concetto personale, come le stanze di un museo possono diventare la propria abitazione quotidiana e viceversa, dando vita ad una continua relazione fra mondo e persona, fra esterno e interno, attraverso cui il computer diventa la soglia per accedere al mondo come per costruire la propria dimora (ricordando il discorso precedente sulla home-page). Il computer può essere un secondo vestito, un accessorio quotidiano e allo stesso tempo lo strumento per collegarsi con altre entità individuali, creando relazioni reticolari che diventano esse stesse opera d'arte. Ma anche lo stesso fruitore può diventare opera d'arte, attraverso la sua performance corporea, dando vita con la sua azione ad altre performance collettive. E' quello che accade nell'opera di Giacomo Verde REPERTO ANTROPOLOGICO UNO NOVE NOVE SETTE⁵¹, che si presenta come una sedia a rotelle dotata di computer portatile e asta portaflebo, circondata da tappetini da soglia con su scritto "benvenuto" (o welcome) e dotata di alcuni oggetti personali di vita quotidiana.

⁵¹ Opera di Giacomo Verde per la mostra "Segnali d'opera" *Arte digitale in Italia –XIX premio arti visive città di Gallarate*, Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate (Novembre 1997). Visibile nel Sito di Giacomo Verde al <http://www.geocities.com/SoHo/Studios/9715/reperto.htm>.

L'opera diventa una piccola casa, uno spazio vitale in cui poter essere metaforicamente autosufficienti, grazie al computer collegato ad Internet e alla flebo, che potrebbero garantire il rapporto con l'esterno e il nutrimento. Però nello screen saver autoprodotta visibile sul computer si legge "torno subito" : evidentemente per il padrone di casa esiste anche un'altra realtà in cui agire. La fuga del proprietario della casa da una vita forse un po' coatta, diventa un'apertura per gli altri individui, che possono impadronirsi della sedia, ridando vita all'abitazione (che infatti quando ci si siede si muove girando su se stessa) e anche al concetto di opera d'arte, che da oggetto fisso diviene processo in movimento.

Quando l'individuo si siede (se sta nella mostra a Gallarate) o clicca con il Mouse su un link (se sta nella sua postazione domestica), legge:



IN QUESTO MOMENTO SEI UN OPERA D'ARTE

;-)

la sedia si ferma solo se ti sposti in avanti

Adesso puoi:

- continuare a girare in Internet come più ti piace
- visitare il quartiere artistico di SoHo su Geocities
- seguire i seguenti link consigliati
- tornare alla pagina che spiega l'opera
- **lasciare un messaggio o una firma**
- leggere i messaggi lasciati da altri

- continuare a “spippolare” sul computer

Come è possibile vedere, attraversata la soglia liminare che ci separa dall’opera, una volta seduti su di essa, questa si anima e, entrando la vita in un oggetto, l’opera d’arte diventa la persona e le possibili relazioni che si possono instaurare attraverso il Web con altri individui. Inoltre è possibile operare link fra la nostra computer-casa e le altre pagine-casa sparse nella Rete e compiere azioni comuni come quelle che di solito compiamo dal nostro computer personale. Accedendo al sito di Giacomo Verde (alla sua casa virtuale), anche chi si collega al **REPERTO ANTROPOLOGICO 1-9-9-7** dalla propria abitazione può diventare opera d’arte, personalizzandola lasciando messaggi o una firma, instaurando legami reticolari fra opera d’arte, pagine Web, il proprio computer, il Sito Internet di Giacomo Verde, altri siti Internet.

In questo modo dalla performance individuale del fruitore, si genera una serie di collegamenti sul Web e con altre persone, dilatando un’opera oggettuale che si presenta come una sedia a rotelle autosufficiente e chiusa in sè, verso un processo relazionale sempre in costruzione. Da una parte gli spazi abitativi attraverso la Rete si restringono fino a ridursi una sedia, dall’altra si dilatano fino ad invadere il mondo esterno. Nello stesso tempo da una parte l’arte può esaurirsi in un oggetto, dall’altra può diventare un contesto di interazione e di autodeterminazione identitaria. Infatti l’individuo è invitato a farsi opera d’arte (e creare opere come meglio crede).

La stessa invasione della vita nell’arte la troviamo in **CON-TATTO (1998)**⁵², che mette in primo piano il toccare con mano, il fare esperienza direttamente attraverso la tecnologia, facendo agire il proprio simulacro corporale. L’installazione interattiva prevede la possibilità di instaurare un contatto con i media sfruttando la tecnica del *video-loop* e cioè interfacciando fra loro un televisore e una telecamera dando vita a pulsazioni luminose, effetti

corridoio, chiocciole rotanti. Si possono anche inserire mani o piccoli oggetti fra la videocamera e il tv-color, compiendo performance corporee al fine di creare gli effetti visivi desiderati (una sorta di *tele-racconto* autodidatta). In secondo luogo l'installazione permette di agire nel sociale attraverso il tatto, o meglio il con-tatto con un touch-screen collegato ad un computer e ad un videoproiettore, potendo così navigare in siti web basati su argomenti estetico-politici. L'individuo può agire in questo modo direttamente nel mondo reale e della vita quotidiana (e non solo in quello immateriale come con il video-loop) andando oltre lo spazio-tempo dell'esposizione artistica⁵³. Giacomo Verde, descrivendo l'opera CON-TATTO, sostiene: “Si intende segnalare che le varie esperienze di attività sociale, amplificate dalle possibilità connettive della rete, si possano intendere come delle opere d'arte che abbiano superato i limiti della rappresentazione critica del mondo, e dei suoi problemi, per un'azione politicamente estetica tesa a migliorare direttamente lo stato delle cose.⁵⁴” Quindi non più solo *rappresentazione critica* del mondo, magari tramite oggetti, ma *pratiche reali* finalizzate ad *agire criticamente* sul mondo, operazioni sicuramente facilitate ed amplificate da un uso interattivo e orizzontale della Rete, attraverso cui non solo l'artista, ma tutti gli individui, possono dare spazio alla propria creatività e alla propria volontà di agire sul reale.

⁵² Opera di Giacomo Verde e del gruppo Theleme, per la mostra *La coscienza Luccicante – Dalla videoarte all'Arte Interattiva*, Palazzo delle Esposizioni, Roma 16 sett-30 ott. 1998. Visibile nel Sito di Giacomo Verde al <http://www.virtualvenice.com/contatto/cc/install.htm>.

⁵³ Per maggiori approfondimenti delle due opere (Reperto Antropologico Uno Nove Nove Sette e Con-tatto) vedi l'intervista di Giacomo Verde.

⁵⁴ Giacomo Verde “Presentazione installazione interattiva CON-TATTO (politico interattivo)” aprile 1998, Sito di Giacomo Verde (cit.sopra).

4.2 IL CONCETTO DI COEVOLUZIONE MUTUALE DELL'OPERA D'ARTE ATTRAVERSO IL PERCORSO ARTISTICO DI TOMMASO TOZZI

L'opera è lo stato che precede alla nascita di nuove convenzioni culturali, nuovi codici e nuovi linguaggi.

L'opera è quell'insieme di relazioni fra individui, associazioni fra funtivi dell'espressione e del contenuto, non ancora riconoscibili convenzionalmente, ma che ne sono la causa.

L'opera è quella trama dinamica che determina l'emergere di nuove convenzioni e che cessa di esistere (come opera) nello stesso momento in cui le convenzioni emergono e sono riconosciute come tali.

L'opera esiste finchè è uno stato potenziale e svanisce nel momento in cui si attualizza. Per questo non possono esistere "oggetti d'arte" ma "stati dell'arte".

L' "oggetto" d'arte è come il fumo per il fuoco: ne è segno da cui si può abduire l'esistenza del fuoco, ma tale abduzione è un atto convenzionale, ipotetico; non è possibile essere certi che alla presenza del fumo corrisponda la presenza del fuoco, tantomeno dunque che "quel" fumo sia una qualità innata del fuoco. Va quindi deciso se interessa valorizzare e potenziare il fumo oppure il fuoco.

Nel momento in cui è riconoscibile (attraverso oggetti, azioni e eventi) l'opera è svanita, si è trasformata in convenzioni ed è divenuta una qualità della cultura e del linguaggio di chi partecipa all'uso di tale convenzione. Diventa una proprietà condivisa da un gruppo di individui e una loro qualità non più separabile dal loro essere. Ma non è più opera.

L'opera è la fase che precede a questa mutazione o coevoluzione mutuale dell'essere collettivo. E' lo stato di connessioni che permette e che fa sì che tale coevoluzione possa avvenire. Non è riconoscibile, ma esiste e accade.

L'opera è vita in quanto stato indeterminato che prelude alla nascita di linguaggi della comunicazione.

L'opera non è tali linguaggi, né le loro regole (la lingua), né le loro occorrenze (le parole), bensì lo stato indeterminato di relazioni che precede,

permette e rende possibile la nascita o la trasformazione della lingua. Dunque, non è corretto finanziare gli atti di parole o la formalizzazione della lingua, ma andrebbe investito sulla costruzione e potenziamento degli stati della vita.

Dice S. Agostino: “qualunque cosa sta per un'altra è necessario che valga meno di quella per cui sta”. Vanno potenziate le connessioni, rese possibili le RELAZIONI e il massimo di libertà di esse.

Gli investimenti e l'acquisto di opere devono rivolgersi in tale direzione, non nell'acquisto di oggetti o documenti in quanto segni o tracce dell'opera.

Approfondimento della voce RELAZIONI.

LINK = PRESUPPOSIZIONI

Esiste un forte legame concettuale tra le presupposizioni e i link sul web.

Entrambi funzionano contemporaneamente da costruzione di senso, ovvero creano il topic e il percorso di lettura necessario per la comprensione di un ambito conoscitivo.

Come le presupposizioni creano l'ancora e il rimando necessario tra una frase e l'altra per comprendere la continuità del senso del discorso, allo stesso modo i link nel web creano il rimando di riferimento di una notizia a un'altra e dunque la contestualizzano conferendogli un determinato senso anziché un altro.

Ma oltre a questa comune valenza di requisiti necessari alla costruzione di un senso (comunitario per quello che riguarda gli utenti di Internet, discorsivo all'interno di una conversazione testuale), presupposizioni e link hanno la comune attitudine a manipolare il senso attraverso la canalizzazione di esso all'interno di determinati flussi significativi. Come nel dialogo una presupposizione del locutore impone una veicolazione del rapporto cooperativo entro determinati ambiti, allo stesso modo la creazione di link nel web impone a un'informazione un percorso che si riflette sulla competenza globale o comunitaria rispetto a tale informazione.

Quindi, come si ha potere dal modo in cui è possibile veicolare una notizia, manipolandola attraverso determinate presupposizioni, (vedi i titoli di un giornale, ecc.), allo stesso modo si ha potere nel detenere la proprietà della mappa dei link; ovvero nell'essere proprietari dello spazio internet di riferimento alla costruzione di mappe dei link (vedi i motori di ricerca), dei software e degli standard che impongono determinati modi di archiviare (linguaggi di programmazione e archiviazione) una notizia o di ricercarla (software push...) e

infine nell'essere i detentori degli archivi dove andare a ricercare una notizia (enciclopedie on-line, lessici on-line) e di come ai termini in essi contenuti si crea un percorso (presupposizionale) di rimandi. Ugualmente e in modo ancora più significativo ogni pagina web è il luogo della costruzione di link e in essi di costruzione di senso presupposto.

Tommaso Tozzi (1998)⁵⁵

4.2.1 Premessa

Nel testo *Cotropia: lifeware e coevoluzione mutuale* Tommaso Tozzi sottolinea che un'opera d'arte nella sua forma oggettuale, è il risultato di uno stato d'animo dell'artista provocato da una serie di fattori, ognuno avente pari dignità nel determinare tale emozione interiore. Egli sostiene che il valore sta nell'oggetto solo in relazione a ciò che ha provocato il suddetto stato e al contesto in cui è inserito.

Quindi il profondo significato dell'opera non va ricercato nella sua manifestazione oggettuale, che ne costituisce solo l'involucro, ma nelle reti di relazioni, nei processi collettivi, nelle componenti emozionali che hanno contribuito a forgiare la materia di ciò che sta dentro l'involucro e l'involucro stesso. L'artisticità sta quindi nella vita, nella connessione rizomatica di unità creative, nel processo di costruzione di un contesto relazionale, nell'attività libera ed auto-regolamentata degli individui, nel sistema di relazioni positive in coevoluzione mutualista. Artistico quindi è ogni sistema che produce un'entità in evoluzione cooperativa (questo significa cotropia), in cui le parti che lo compongono e che ne determinano l'evoluzione ricevono nella loro simbiosi beneficio reciproco (questo significa mutualista). L'opera d'arte ha in questo senso non solo un carattere collettivo, ma anche orizzontale, in cui le parti che formano il tutto, cooperano interattivamente determinando l'evoluzione del contesto globale, autogestendo la propria azione al fine di garantire il proprio

⁵⁵ Questo brano (che ho voluto citare interamente perché dimostra compiutamente l'orientamento teorico-artistico di Tommaso Tozzi), è stato esposto su un pannello alla mostra di inaugurazione della galleria STAProject (Fi) in cui Federico Bucalossi presentava il suo ultimo lavoro artistico (il 4 Dicembre 1998).

beneficio locale in relazione al contesto più generale, che ne risulta ugualmente beneficiato.

Come la singola cellula è proprietaria di un sistema neurale proprio e come allo stesso tempo è il risultato evolutivo di una simbiosi tra organismi differenti, così l'opera d'arte che si crea dalle relazioni spontanee degli individui conserva una sua autonomia dal sistema dell'arte e viene originata dall'azione caotica (ma consapevole) delle singole parti che partecipano al processo. Quindi il sistema coevolutivo che si crea non presuppone una fusione omologante delle parti, ma il relazionarsi di tante entità critiche auto-organizzate, che conservano la loro individualità nel rapporto collettivo. Allo stesso tempo si determina dalla loro interazione un organismo impermanente, con caratteristiche proprie (e quindi anche in questo senso autonomo), per cui vale l'affermazione che il tutto è maggiore delle singole parti. L'opera d'arte quindi viene originata dall'azione spontanea e autonoma degli individui, che interfacciandosi e collaborando, danno vita ad un processo in corso, che si sviluppa come un organismo in divenire caotico e non casuale (il lifeware). L'azione delle entità in relazione, infatti, presenta un carattere di consapevolezza e di libero arbitrio che mette in primo piano la coscienza umana all'interno dei processi di interfaccia e così l'interagire degli individui fra loro acquista un carattere di criticità non coatta. Nella coevoluzione mutualista offerta dalle reti, quindi, l'interfaccia deve essere fluttuante e deve mediare l'organico e il meccanico, al fine di mantenere un dialogo consapevole e in grado di evolvere nel tempo fra individui dotati di libero arbitrio. Le reti devono quindi essere aperte a situazioni cooperative e coevolutive, come per esempio ai centri sociali, alle culture antagoniste, in generale a tutti quei movimenti ed individui che agiscono in vista di un uso spontaneo, collettivo, liberato e critico di esse. Di conseguenza artistico diventa ciò che è generato collettivamente e criticamente dal basso, l'insieme delle pratiche spontanee che utilizzano linguaggi molteplici e costituiscono autonomamente le norme relazionali reinventando e decostruendo quelle fatte

proprie dalla cultura ufficiale, dando vita a comportamenti collettivi che non sono patrimonio specifico di nessun soggetto in causa.

Il concetto di opera d'arte come *unicum auratico* viene quindi smaterializzato nelle pratiche di vita, nei movimenti, nei collettivi, nelle situazioni auto-organizzate, nelle performance spontanee e improvvisate, nelle relazioni sociali orizzontali, in tutti quegli eventi che pongono in primo piano la cooperazione interattiva, non incanalata in strategie di potere o in sistemi di dominio socio-culturale.

Di conseguenza si crea un nuovo concetto di opera d'arte che non vuole cancellare l'arte stessa, gli artisti, i musei, i critici d'arte, i collezionisti, il pubblico, ma che vuole farsi un paradigma aperto in cui tutte queste entità e la loro relazione, come la relazione di queste con gli altri elementi della vita quotidiana, siano da considerarsi parte dell'opera d'arte. Ognuna di queste categorie può infatti coevolvere secondo dinamiche orizzontali con le altre, aprendosi a tutte quelle situazioni che prevedono una crescita parallela di ogni ente inserito in un processo di coevoluzione mutuale.

I musei devono quindi diventare dei contenitori aperti di elementi ed entità che favoriscano la circolazione, distribuzione, evoluzione, interazione, contaminazione del sapere, al fine di dare origine a reti di relazioni sociali ed individuali. L'arte, l'informazione, in questo senso, non deve essere più qualcosa di fisso e permanente, ma deve somigliare ad un virus, ed essere in grado di autoreplicarsi contaminando altre entità nel suo processo di diffusione spontanea e liberata.

Tutta l'arte del XX secolo ha agito in questo senso, desacralizzando l'*unicum* e l'originalità artistica, dando spazio ai processi di costruzione collettiva e spontanea del senso, in cui l'improvvisazione e la vita prendono il posto di una rappresentazione del reale artificiale e coatta, facendo emergere dal basso nuovi comportamenti e sensibilità.

L'arte si fa quindi improvvisazione, creazione collettiva, processo senza pregiudizi o presupposizioni costringenti, un quadrato nero su uno sfondo bianco.

L'arte vive negli happening, nei movimenti controculturali (come il punk, il cyberpunk, il graffitismo), nella vita quotidiana che si presenta come un processo di costruzione rizomatica e relazionale.

Il percorso artistico di Tommaso Tozzi ha agito in questo senso, nei territori della sperimentazione liberata al fine di favorire il coevolversi di contesti relazionali interattivi, in cui ognuno potesse liberamente esprimere la propria autonomia a partire dall'autogestione di se stesso e della propria creatività.

Secondo questo filo conduttore, va ricordata sicuramente la sua collaborazione a partire dai primi anni '80 con Giuseppe Chiari, membro del gruppo Fluxus.

4.2.2 Giuseppe Chiari

Il pensiero di Giuseppe Chiari si sviluppa secondo quella linea di riflessione Concettuale attraverso cui vengono prese in considerazione altre sensibilità e altre dimensioni rispetto alla percezione visiva di un'entità artistica oggettuale. L'arte in questo senso si svincola dall' "oggetto" e da una concezione di prodotto artistico chiuso e diventa processo, azione, improvvisazione, evento, alla portata di tutti e per tutti.

L'opera si situa nel processo di ideazione di un quid che possa suscitare o evidenziare una particolare situazione o immagine mentale, a partire da una commistione fra arte e vita.

La vita infatti entra nell'arte, per esempio inserendo elementi di vita quotidiana in contesti particolari, facendo assumere a questi elementi significati nuovi ed inusuali, facilitando una riflessione nelle nostre modalità (imposte o liberate) di rapportarci al mondo. Anche in questo caso si gioca con la dinamica di rendere familiare ciò che non lo è e di rendere non familiare ciò che lo è. Ciò che percepiamo come comune nella nostra vita viene decontestualizzato provocando uno spiazzamento di fronte al rivelarsi inedito delle convenzioni normative e delle categorie concettuali a cui siamo abituati.

Un esempio di ciò possono essere queste frasi di Giuseppe Chiari:

**SUONARE
IL VIOLINO
IN
TRAM
solo per violino**

**SUONARE
UNA NOTA
SUL PIANOFORTE
SOLO
DOPO
AVER BEVUTO
ACQUA**

**GETTARE UN SASSO
DA UNA FINESTRA**

**ACCENDERE LA LUCE IN UNA STANZA
USCIRE
CHIUDERE LA PORTA
SPEGNERE LA LUCE NELLA NUOVA STANZA
E VEDERE
LA LUCE
TRAPELARE
DALLA PORTA**

**ABBASSARE LA MANIGLIA DI UNA PORTA
SENZA APRIRLA**

**CAMMINARE A PASSI PESANTI
IN UNA CHIESA A TRE NAVATE
D'INVERNO**

APPOGGIARE L'ORECCHIO ALLA CLESSIDRA

E ASCOLTARE IL TEMPO

Giuseppe Chiari, *Senza titolo*, 1971

L'arte in questo senso si fa pratica gestuale, è fatta da azioni comuni e quindi "è facile" e accessibile a tutti. L'arte diventa un processo dettato dall'improvvisazione spontanea, frantumando l'oggetto artistico in una pratica performativa immateriale, che si sviluppa liberamente senza alcuna preordinazione. Dalla produzione di merce tipica dell'arte tradizionale, si passa alla pratica vitalistica degli eventi improvvisati.

La musica di Giuseppe Chiari è fatta dai lievi e variatissimi rumori che si possono ottenere soffiando nei capelli di una donna (*Concerto per donna*-1968), oppure da quelli provocati battendo il proprio corpo contro il muro (*Fare qualcosa con il proprio corpo e il muro*-1966), dalla gestualità liberatoria delle varie parti del corpo o dalla messa in scena di oggetti della vita quotidiana. Lo stesso Giuseppe Chiari sostiene: "Voglio subito precisare che per me il corpo è una cosa come le altre. Io ho scritto pezzi per una donna ma anche per bicicletta, per collana, per registratore, per televisore, per città, per un foglio di carta, per un sasso, per qualsiasi cosa. Forse il pezzo dove il corpo umano ha la maggiore funzione è *Gesti sul piano*. Partendo dall'ipotesi che la tastiera del pianoforte è una lunga striscia bianca, che l'uomo non conosce l'esistenza dei tasti, che l'uomo però è cosciente che, qualunque gesto faccia, la tastiera lo restituirà in un rumore della medesima espressione, io proponevo tutta una tecnica di gesti.

E in pratica durante gli anni che ho eseguito questo pezzo le mani, le braccia, le spalle, il volto avevano la possibilità di liberarsi. E lo stesso effetto provavano altri solisti come Frederic Rzewski, Giancarlo Cardini, Jean Charles François...

Forse questo è stato un pezzo di gesti...un pezzo per mani, braccia, volto, spalle...e il pianoforte sottolineava solo questi gesti...⁵⁶

⁵⁶ Giuseppe Chiari (scritto nel 1968-1972) testo cit. in Gillo Dorfles, 1961 *Ultime tendenze nell'arte d'oggi- dall'informale al postmoderno* Milano, Feltrinelli, 1998.

In questo senso l'arte abbandona il suo carattere auratico e mercificato per farsi pratica reale, rituale liberato, happening improvvisato e spontaneo. Il corpo diventa la tela su cui dipingere e il gesto il pennello, attraverso cui comporre composizioni immaginarie, in cui la tonalità principale è la vita.

La produzione creativa quindi non riguarda l'artista, i musei, le opere oggettuali, ma riguarda la vita e si esprime nella vita privata, nel tempo libero, negli spazi sociali, negli ambiti lavorativi, attraverso la non ufficialità dell'esistere e al di fuori di canoni estetici limitanti. L'arte in questo senso appartiene a tutti e tutti possono dare vita ad opere creative.

Lo spettatore può essere allo stesso tempo attore e sentirsi investito della facoltà di creare artisticamente.

Tommaso Tozzi a partire dal 1982 collaborò con Giuseppe Chiari alla messa in scena di numerosi happening e, contemporaneamente (dal 1986), diede vita a vari spazi alternativi attraverso cui inscenare collettivamente performance, graffiti, mostre e presentazioni di fanzine, gruppi e singoli, pubblicazioni, ecc. Questi spazi animarono la scena underground fiorentina fino al 1988 ed erano il BANG AMEN (1986), allestito in un piccolo garage con pochi mesi di vita a causa dell'insofferenza del vicinato e il PAT PAT RECORDER (1986-1988)⁵⁷ di cui ho parlato in precedenza.

4.2.3 Pratiche reali collettive e coevolutive attraverso l'uso autogestito della tecnologia

“Dai graffiti di RAMMELLZEE, PHASE II, TAKI 183, COCO144, LEE 163, JULIO 204, SUPER KOOL 223, LEE QUINONES, ...ai segni digitali che stanno via via invadendo i muri del cyberspazio, vi è una linea di continuità che non va cercata tanto nel

⁵⁷ Fondato e gestito a Firenze da Tommaso Tozzi, Steve Rozz, Nielsen Gavyna, Priscila Lena Farias e successivamente da Massimo Cittadini (oggi Contrasto).

mezzo, quanto nello spirito e negli ideali che hanno spinto un certo modo di usare quel mezzo.

NON SONO I MEZZI CHE VANNO RICORDATI, STORIFICATI E IMITATI, MA GLI IDEALI DI CHI HA USATO IN MODO DEMOCRATICO I VARI MEDIA DELLA STORIA.”

Tommaso Tozzi (1990)

L'attività artistica di Tommaso Tozzi, come si desume dalle considerazioni riportate sopra, ha sempre posto in primo piano la questione di creare contesti di *interazione viva* fra le persone, permettendo indiscriminatamente di effettuare relazioni collettive fra gli individui.

Quindi i vari media tecnologici sono stati usati proprio in questo senso, lavorando sulla loro capacità di mettere in relazione diverse persone, al fine di approdare ad una comunicazione libera, orizzontale ed autogestita. Non va quindi evidenziata la spettacolarità tecnologica, ma le possibilità di democratizzazione del comunicare che questa può offrire.

Per esempio, negli anni '80 (più precisamente nel periodo 1987-1988) Tommaso Tozzi aveva utilizzato secondo questi principi la sua segreteria telefonica, dando vita al progetto 419695-FANZINE D'ARTE PER SEGRETERIA TELEFONICA. La sua segreteria telefonica fu aperta a tutti per un anno e mezzo, con la possibilità di registrarvi qualsiasi tipo di intervento sonoro, musicale, poetico, filosofico, dando piena libertà alla propria capacità di improvvisare. Come nelle *fanzine* cartacee, nelle *punkzine*, le persone avevano la possibilità di esprimere liberamente il proprio pensiero (da casa, dalla strada, dal luogo di lavoro, ecc.) autogestendo spontaneamente un medium tecnologico. Gli stessi messaggi registrati, venivano ritrasmessi il mese successivo a determinate ore della giornata e potevano essere ascoltati sempre tramite segreteria telefonica. Il “palinsesto” dei programmi trasmessi via segreteria, veniva stampato su varie

copie da Tommaso Tozzi, che erano successivamente spedite nei vari spazi alternativi, gallerie d'arte, riviste, fanzine e musei di tutto il mondo⁵⁸.”

Lo stesso progetto fu successivamente adattato alla tecnologia informatica tramite la BBS HACKER ART (1990), una Banca Dati casalinga (dal 1992 nodo della rete telematica amatoriale *Cyberpunk*) a cui tutti potevano accedere collegandosi al computer di Tommaso Tozzi attraverso il modem, con lo scopo di leggere, lasciare, manipolare dati, filosofia, testi vari, immagini, creazioni individuali o collettive. Tommaso Tozzi, nel suo libro *Opposizioni Ottanta*, la definisce come una *mostra aperta a tutti, in questo continuando evidentemente ad avere la caratteristica della fanzine elettronica e interattiva*.

L'HACKER ART porta all'estremo il concetto di *arte aperta*: essa si realizza attraverso la libera diffusione, creazione, manipolazione di informazione determinando così un fluire orizzontale e incontrollato di dati digitali. Chi partecipa al processo si trova ad essere inserito in una rete di contaminazioni e manipolazioni creative, con la possibilità di determinare, attraverso la propria azione spontanea, l'evento artistico. L'HACKER ART è quindi paragonabile ad un virus, che si sviluppa dinamicamente attraverso i nodi della rete, determinando la progressiva contaminazione degli elementi coinvolti nel processo creativo ed essendo a sua volta perturbato da essi.

L'opera d'arte, attraverso la possibilità di manipolare e riprodurre immagini all'infinito attraverso il digitale, si fa quindi un *processo aperto* sempre in corso, lasciato all'improvvisazione spontanea dei partecipanti. Come negli happening del gruppo Fluxus, attraverso le reti telematiche tutti diventano contemporaneamente fruitori e produttori di informazione, e, in questo senso, l'HACKER ART si manifesta come una forma di *scambio aperto* fra gli individui, come una forma di comunicazione slegata da componenti spettacolari o verticistiche. Per questo l'HACKER ART va considerata anche una forma di arte oppositiva, che esula dai meccanismi propri della società dello spettacolo

⁵⁸ Per esempio anche nel Museo di Arte Moderna di New York.

attraverso cui l'informazione si trasforma in merce. Tommaso Tozzi definisce così l'HACKER ART:

“Hacker Art come forma propositiva e non distruttiva di democrazia dell'informazione e della comunicazione.

Hacker Art come definizione di una soglia entro cui l'operazione virtuale e l'operazione reale si scambiano indistintamente i ruoli mantenendo stabile la gestione e lo scopo dell'atto trasgressivo.

Hacker art come forma di lotta per le libertà sociali.

Hacker Art o Arte Subliminale come lotta contro le definizioni, contro i ruoli e le etichette della cultura ufficiale, contro le pratiche pubblicitarie sulle apparenze, contro la manipolazione delle cose e del reale tramite il linguaggio.

Hacker Art o Arte Subliminale come pratica anonima, contro la nominazione quando usata come strumento degli interessi economici delle multinazionali; contro le stesse definizioni di Hacker Art e Arte Subliminale strumentalizzate dalla cultura ufficiale.

Ciò che interessa rimane solo la ‘pratica’ clandestina, il resto sarà solo merce di scambio o rumore in favore di tutto ciò che si muove contro il sistema del potere culturale.⁵⁹”

L'HACKER ART non si realizza quindi attraverso la creazione di prodotti artistici oggettuali, ma trae origine da *pratiche reali* individuali e collettive, finalizzate a dare vita a reti di relazioni fra gli individui, messi così in connessione attraverso una forma di comunicazione realmente libera. Il territorio in cui lottare appare così quello in cui, attraverso l'azione di potentati economici, si genera un limitante controllo sull'informazione, causando un progressivo accentramento e livellamento di materiale comunicativo. In questo senso è necessario battersi per garantire a tutti indiscriminatamente l'accesso all'informazione e la libertà di comunicazione, dando vita a contesti interattivi in cui sia possibile esprimersi liberamente e senza vincoli. Secondo Tommaso

⁵⁹ Tommaso Tozzi “HACKER ART” (1989) in *Gmm Hacker Test – Tecnomaya in Infotown* catalogo della mostra tenutasi nel giugno-Luglio 1991 presso il Museo di Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato.

Tozzi, “LA VERA INTERATTIVITA’ STA NEL POTERE DI PRESENTAZIONE. NEL *POTER* PRESENTARE AGLI ALTRI PIU’ CHE NEL POTER PARTECIPARE ALLE PRESTAZIONI⁶⁰”. Di conseguenza non è la possibilità di agire in media cosiddetti “interattivi” e “multimediali” a determinare l’orizzontalità della comunicazione, ma il mantenere e preservare la comunicazione libera, garantendo a tutti la possibilità di creare e presentare agli altri delle strutture, qualsiasi esse siano. Quindi va tutelata la libertà di scelta e di creazione e si deve considerare come obiettivo primario per raggiungere una reale democrazia comunicativa, la redistribuzione del *potere di presentazione*.

L’attività artistica di Tommaso Tozzi si è dall’inizio orientata in questo senso, manifestandosi come *creazione di network* aperti agli interventi e alla manipolazioni dei partecipanti, senza alcuna preordinazione. L’arte si fa quindi contesto immateriale in cui inscenare performance corporee, musicali, visuali, testuali, come nel progetto HAPPENING DIGITALI INTERATTIVI (1992). Questo progetto consiste nella creazione collettiva e autogestita di musica, testi, immagini realizzate e manipolabili in modo interattivo attraverso l’uso di un computer.

“HAPPENING DIGITALI INTERATTIVI è un’antologia di musica, testi e immagini che sono state realizzate in gruppo da più persone seguendo criteri metodologici e creativi che permettevano di manipolare in successione i lavori fatti dagli altri, dando luogo in questo modo ad un enorme cut-up collettivo.

Su richieste di Tommaso Tozzi, si sono formate in tutt’Italia delle catene di musicisti, scrittori e artisti che hanno realizzato brani, testi e immagini rimanipolando gli spunti creati da ognuno di loro a rotazione.

Nella maggioranza dei casi il mezzo utilizzato per la creazione è stato un computer.

Tutto è stato comunque registrato sotto forma di dato digitale per far sì che chiunque fornito di un computer possa continuare tali catene e partecipare dunque alla creazione di prodotti artistici mai finiti.

⁶⁰ Tommaso Tozzi “Comunità virtuali/opposizioni reali” in Flash Art n°167 Aprile/Maggio 1992.

Alcune creazioni sono state realizzate e scambiate sfruttando HACKER ART BBS una banca dati digitale a cui è possibile collegarsi tramite computer e modem.⁶¹»

Con HAPPENING DIGITALI INTERATTIVI si ha quindi ancor più compiutamente l'esempio di cosa significhi HACKER ART, arte fluttuante, astratta e contaminante in progressione.

E' una forma di arte che si realizza nell'improvvisazione liberata, un vuoto da riempire autogestendo la propria creatività attraverso azioni potenzialmente senza fine.

Come scrive Tommaso Tozzi:

Un'opera astratta lascia aperta la figura all'improvvisazione

L'assenza di un finale o di una storia permette di comprendere meglio il frammento

La ripetizione di un modulo può avvenire in infiniti modi diversi

...e ancora, in una sorta di cut-up:

Il contesto dell'improvvisazione: costruire un contesto neutro.

Quadrato nero su contesto bianco.

Qualcosa al cui interno non si abbia la necessità di sentirsi parte di un'identità specifica, ma al cui interno si abbia la massima libertà di costruirsi (e di lasciare tracce di) identità multiple⁶².

E' un'arte che vuole essere una forma di libertà, in cui dispiegare le proprie potenzialità creative al di là di ogni forma di costrizione politica economica e culturale e contro questo tipo di costrizioni, a favore di un'autogestione che nasce dal basso.

⁶¹ Testo del volantino di presentazione del progetto HAPPENING DIGITALI INTERATTIVI.

⁶² Alcune frasi di Tommaso Tozzi tratte da "Appunti sul rapporto tra identità, improvvisazione e reti telematiche" rinvenute nel Sito di Strano Network <http://www.strano.net/>

Secondo questi orientamenti, l'attività di Tommaso Tozzi negli anni successivi ha continuato a porsi come obiettivo principale la creazione di *network*, di contesti interattivi di comunicazione libera e orizzontale: sull'onda di queste priorità si colloca la nascita del gruppo sTRANO nETWORK, fondato a Firenze nel 1993, animato anch'esso dai principi di orizzontalità e libertà comunicativa.

4.3 L'ATTIVITA' DEL GRUPPO STRANO NETWORK COME CREAZIONE DI CONTESTI DI SCAMBIO APERTO E INTERATTIVO

4.3.1 La storia di sTRANO nETWORK

STRANO NETWORK si inaugura il 22 aprile 1993 al CSA Ex-Emerson di via Bardazzi a Firenze come indagine sui territori della comunicazione.

Attraverso il confronto e l'interazione di esperienze e ricerche effettuate in differenti aree dalla tecnologia alle problematiche sociali, dalle arti visive alla musica sperimentale, Strano Network si presenta con l'obiettivo di salvaguardare la reale possibilità, per tutti, di comunicare in maniera libera e democratica.

Da Aprile a Giugno 1993 sono state presentate tre reti telematiche: ECN, Cybernet e Agorà; contemporaneamente sono stati promossi dibattiti con interventi e riflessioni sui temi dell'arte attuale (arte di parte e network), sull'uso e l'abuso della comunicazione (copyright e hackeraggio sociale), concerti di musica elettronica, installazioni di realtà virtuale e ipertesti, mostre a sfondo ironico sui mutamenti del costume occidentale, proiezione di video inediti.

Dopo lo sgombero del CSA Ex-Emerson [...] il gruppo Strano Network ha ripreso la sua attività a Febbraio 1994 presentando una sua produzione di quattro IPERTESTI (TESTI CALDI – del 1994, STRAGI DI STATO – del 1994, FLUXUS – del 1994 e METANETWORK – del 1992-1994 editi dalla Wide Records di Pisa).

Nel 1994 è stata attivata la BBS VIRTUAL TOWN TV attraverso cui scambiare liberamente pareri, materiale, informazione. Attualmente (1999) rimane attiva la BBS VIRTUAL TOWN MAIL (già HACKER ART BBS).

Nel Febbraio 1995 è stato organizzato nel Museo d'arte contemporanea Luigi Pecci di Prato il convegno nazionale delle realtà telematiche italiane "Diritto alla comunicazione nello scenario di primo millennio", con atti raccolti nel volume "Nubi all'orizzonte". Nel Dicembre 1995 il gruppo ha organizzato il primo NET STRIKE mondiale per protestare contro le manovre antidemocratiche (per es. gli esperimenti nucleari nel Pacifico) del governo francese di Chirac.

Successivamente si sono susseguite performance collettive (come VIRTUAL BODY nel 1996, ASSALTI DIGITALI nel 1997-1998, Internet Sound Digital Network nel 1998 e molte altre), interventi a convegni, mostre, ecc. Nel Giugno 1998 è stato organizzato il primo HACKER MEETING italiano nel CPA di Firenze Sud, tre giorni di seminari, mostre, performance, corsi di alfabetizzazione ad Internet, sulla privacy e sulla crittografia, e successivamente sono stati realizzati altri eventi collettivi basati sull'orizzontalità e la libertà della comunicazione.

Strano Network partecipa al progetto di Isole Nelle Rete con la mailing list Cyber-Rights a favore di una comunicazione telematica libera ed orizzontale e per tutelare i principali diritti della comunicazione. Partecipa inoltre alla mailing list Arty-Party, sull'arte, la tecnologia e la comunicazione.

Fanno parte del gruppo Strano Network:

gli artisti Tommaso Tozzi (sysop e co-fondatore del gruppo), Federico Bucalossi e Claudio Parrini; Ferry Byte (co-fondatore del gruppo) che si occupa di cyber-rights; Lobo co-sysop della bbs VTTV e vicino alle tematiche cyberpunk; Carla Maltinti (co-fondatrice del gruppo) che si occupa di educazione e tecnologia; Positive Mind vicino all'ambiente controculturale e cyberpunk italiano; Stefano Sansavini (co-fondatore del gruppo) impegnato da sempre in lotte politiche e sociali e attualmente nell'ambito della controinformazione telematica; Luca Scarlini (co-fondatore del gruppo) organizzatore culturale e intrattenitore; Francesca Storai (co-fondatrice del gruppo) critica d'arte e altre 10, 100, 1000 persone. Infatti il gruppo di sTRANO nETWORK va considerato come un'entità aperta, che coevolve attraverso l'attività di tutti coloro che vogliono dare il loro contributo, attraverso la BBS, le iniziative pubbliche reali e virtuali e in tutte quelle occasioni di scambio aperto che nascono spontaneamente dall'azione di tutti coloro che si adoperano per il fluire libero della comunicazione in Rete o altrove.⁶³

⁶³ La Storia di Strano Network è tratta dal sito di Strano Network <http://www.strano.net/>, dal libro di Strano Network *Net Strike- No copyright- Et (-: del 1996 edito dalla AAA Edizioni (Bertiolo) e da*

4.3.2 Strategie di liberazione telematica attraverso l'interfaccia fluttuante

L'attività del gruppo sTRANO nETWORK si colloca nell'ambito degli interventi attivi sulle modalità di comunicazione finalizzati alla creazione di contesti interattivi aperti, sottolineando e amplificando le potenzialità socializzanti delle nuove tecnologie informatiche (come la Rete). Si vuole quindi favorire la possibilità di instaurare attraverso i media interattivi il dialogo diretto, orizzontale, privo di filtri e censure, aumentando il livello di autoconsapevolezza degli individui nell'utilizzare gli strumenti mediatici. A questo si affianca la lotta per la tutela dei diritti dei "cittadini elettronici" (i *cyber rights* descritti in precedenza) per garantire la diffusione libera, incontrollata e universale della comunicazione telematica e la partecipazione attiva nel sociale attraverso la messa in atto di *pratiche oppositive*, come per esempio i NET STRIKE.

Gli eventi che vedono impegnato il gruppo sTRANO nETWORK, conservano quindi il carattere di situazioni aperte e coevolutive, attraverso cui possono essere messi in relazione diversi individui, che, attraverso la loro azione spontanea, possono dare autonomamente vita al processo comunicativo, creativo, artistico.

In questo senso, anche gli operatori del gruppo sTRANO nETWORK, conservano il ruolo di *creatori di contesti interattivi* e per attuare un certo tipo di comunicazione orizzontale e rizomatica, diviene un elemento fondamentale la messa a punto di un'*interfaccia fluttuante*. "L'interfaccia di un modello di comunicazione sociale è molto più del semplice suo aspetto grafico e delle sue potenzialità tecniche. Costruire un'interfaccia della comunicazione significa affrontare le innumerevoli sfaccettature che la comunicazione implica, e i problemi ad esse connesse e proporre una risoluzione applicabile alla struttura dell'interfaccia.

volantini fornitimi da Claudio Parrini. Alla mailing list CYBER-RIGHTS si accede dal Sito www.ecn.org/lists/cyber-rights (cyber-rights@ecn.org) e alla mailing list ARTI-PARTY si accede dal Sito www.dada.it/arti-party/.

L'interfaccia di un modello di comunicazione non è semplicemente uno standard tecnologico, ma investe (e deve preoccuparsi di risolvere) questioni riguardanti gli ambiti più svariati: politici, legislativi economici, sociali...

Coloro che partecipano alla realizzazione di tali interfacce devono trovare contemporaneamente una soluzione per ogni limite che emerga, in ogni ambito sociale, a un uso coerente di tali interfacce.⁶⁴

L'*interfaccia fluttuante* deve quindi permettere una comunicazione in Rete libera, non controllata, universale, anonima, interattiva, rizomatica, riproducibile liberamente, personalizzabile a seconda delle proprie inclinazioni (e quindi autogestibile). Non deve riflettere le intenzioni del programmatore o dell'operatore del sistema, bensì deve essere l'espressione mutevole delle intenzioni della comunità virtuale. In questo senso non deve essere considerata come un semplice filtro comunicativo, unicamente come un mezzo tecnologico per decodificare l'informazione informatica e per interfacciarsi ad essa, ma si devono evidenziare le sue potenzialità di messa in relazione coevolutiva delle diverse entità interfacciate.

L'*interfaccia è fluttuante* nel senso che è manipolabile attraverso le azioni degli individui, è contaminabile, riproducibile e in continua evoluzione a seconda delle diverse inclinazioni personali. Sono gli utenti che contribuiscono alla sua creazione e alla sua crescita attraverso la messa in scena *coperformativa* del loro corpo-mente.

In questo senso l'*interfaccia fluttuante* diviene un mezzo di scambio, un'apertura da colmare con la propria personalità sfruttando il suo carattere *performativo*..

Vari progetti di sTRANO nETWORK dimostrano concretamente cosa si intende per *interfaccia fluttuante*. Per esempio si può considerare la bbs VIRTUAL TOWN TV (VTTV), che nasce nel 1994-1995, attraverso cui ogni utente può interagire direttamente e praticamente con l'*interfaccia grafica* della città virtuale e con le altre persone coinvolte nel processo collettivo. L'individuo

⁶⁴ Strano Network *NET Strike- No Copyright, ET (-;*, Bertolo, AAA Edizioni, 1997, pag.98.

può manipolare e contaminare testi, video, musica, e partecipare a multi-Chat interattive on-line su vari argomenti (politica, cyber-rights, arte, network, cultura, educazione, controcultura) e *costruire personalmente il proprio palazzo nella città* e usarlo per creare conferenze pubbliche o archivi personali. A sua volta V.T.T.V. si presentava come un nodo delle reti telematiche Cybernet, Peacelink, European Counter Network (E.C.N.), Fidonet, Firnet, Toscanet, One Net Italia e di Internet⁶⁵.

V.T.T.V. quindi è stata strutturata per dare vita a relazioni collettive fra gli utenti della BBS stessa, fra questi e l'*interfaccia grafica*, fra le varie comunità virtuali sparse in Rete. Si può quindi considerare anch'essa come un'*interfaccia fluttuante*, finalizzata allo *scambio comunicativo aperto*, uno strumento attraverso cui e in cui instaurare link relazionali e in grado di evolvere in base alle relazioni e al dialogo con gli utenti.

Lo stesso concetto di *interfaccia fluttuante* lo si può applicare alla performance collettiva VIRTUAL BODY (o TELEMATIC IDENTITY)⁶⁶ del 1996 e messa in scena anche in eventi successivi. L'interfaccia grafica, che può essere lo schermo di un computer o di un video (o un grande schermo), nasce dall'azione degli individui e coevolve attraverso i loro corpi digitalizzati, dando vita a un organismo collettivo in divenire formato da elementi organici e inorganici smaterializzati⁶⁷. Attraverso VIRTUAL BODY ogni individuo inserisce una parte di sé nell'organismo collettivo, che si sviluppa così conseguentemente alle azioni dei diversi partecipanti, alle loro *pratiche reali*. L'opera che ne risulta è totalmente immateriale e realizzata attraverso un *processo relazionale mutualista* e cresce nella forma di flusso digitale collettivo. Il medesimo punto di vista teorico-pratico si trova in uno dei più recenti progetti di sTRANO nETWORK, la bio-enciclopedia WEB-DISK⁶⁸ (nata nel 1997 e ancora in vita)⁶⁹. Dalla prima Enciclopedia nata nel 1700 conseguentemente

⁶⁵ Attualmente non è più attiva (dal Gennaio 1999), mentre rimane attiva la bbs VIRTUAL TOWN MAIL (già HACKER ART BBS).

⁶⁶ Realizzata da Tommaso Tozzi, Claudio Parrini e Federico Bucalossi.

⁶⁷ Per una maggiore descrizione vedi le interviste di Federico Bucalossi, Claudio Parrini, Tommaso Tozzi.

⁶⁸ Ideata da Tommaso Tozzi.

⁶⁹ Si trova nel Sito di Strano Network al <http://strano.net/wd/webdisk.htm/>

all'azione di un'élite colta e per un ristretto gruppo di intellettuali, si passa alla bio-enciclopedia di sTRANO nETWORK, che vuole essere di tutti e per tutti. Il progetto prevede la realizzazione di un'Enciclopedia Telematica realizzata collettivamente, attraverso l'azione degli utenti stessi, che possono continuare o creare le varie definizioni. Si vuole così dare vita a un processo in divenire che muti nell'interazione dinamica fra i partecipanti e attivato dall'esistenza di un sistema di relazioni in coevoluzione. La bio-Enciclopedia non prevede inoltre una struttura rigida delle definizioni, ma possono esistervene tante quanti sono i contributi di ogni individuo che decide di partecipare alla sua costruzione. Quindi WEB-DISK si sviluppa in base alla progressiva creazione spontanea dei materiali che la compongono e può presentare anche numerosi link con le altre zone della Rete, come una cellula in evoluzione mutualistica connessa con le altre cellule del più grande organismo collettivo (la Rete stessa).

In un successivo progetto, chiamato COTROPIA (1997), presentato da Tommaso Tozzi in occasione della Mostra "Arte Digitale in Italia" alla Galleria Civica di Arte Moderna di Gallarate, lo stesso Sito di sTRANO nETWORK e le azioni collettive di tutti quelli che vi lavorano e che vi interagiscono, vengono considerate un elemento di una rete di relazioni collettive da instaurare nel Web, un'opera d'arte coevolutiva.

“Il progetto COTROPIA vuole creare o rafforzare attraverso l'uso delle reti telematiche una dinamica di 'relazioni' che producano una forma di coevoluzione mutuale tra le parti coinvolte in tale sistema di relazioni. L'opera più che in un singolo oggetto si smaterializza e si risolve nei rapporti, dinamiche, potenzialità, comportamenti, immaginari collettivi messi in atto non esclusivamente dalle azioni realizzate in occasione della mostra, ma dai sistemi preesistenti o emergenti all'interno dei quali le azioni in mostra vengono praticate fungendo da ulteriore flusso coevolutivo.

Il progetto prevede che la documentazione di azioni, eventi, informazioni, realizzate individualmente o collettivamente, in Internet od off-line, sia riportata

all'interno di uno spazio WEB gestito dall'Associazione Culturale *Strano Network*⁷⁰.”

Si propone come tale spazio Web proprio il Sito dell'Enciclopedia Biologica (Web Disk), che presentandosi come un flusso di voci in continua evoluzione, può includere facilmente nel processo coevolutivo anche i rimandi ipertestuali relativi ad altre zone della Rete, nonché le pratiche reali effettuate nella Rete stessa (attraverso mailing list, newsgroup, chat, videoconferenze, conferenze in reti amatoriali, cortei telematici). A questo elenco va aggiunta nel Sito anche la raccolta di informazioni riguardanti elementi di interesse collettivo, come conferenze (reali o virtuali), seminari (reali o virtuali), performance (reali o virtuali), altri progetti in costruzione.

In questo senso anche il ruolo del museo cambia e si fa aperto attraverso la presentazione di sistemi relazionali aperti, dando visibilità ad opere d'arte che sono *pratiche reali* di comunicazione liberata.

L'arte in questo senso va oltre gli oggetti per approdare alle energie vitali di chi lavora per garantire l'orizzontalità e il carattere di scambio aperto della comunicazione.

4.3.3 L'hacker meeting come forma d'arte orizzontale

Secondo questo filo conduttore va sicuramente ricordato l'evento collettivo dell'HACKER MEETING 98 (l'HACK-IT), una forma d'arte collettiva che si è tenuta nel Giugno 1998 al CPA (Centro Popolare Autogestito) di Firenze organizzata dal gruppo sTRANO nETWORK, con la collaborazione delle molte altre persone che vi hanno partecipato.

Voglio riportare questo evento a conclusione del mio lavoro perché reale esempio di smaterializzazione dell'arte, un'arte che si concretizza nell'azione orizzontale e autogestita di una collettività di individui animati dagli stessi ideali

⁷⁰ Tommaso Tozzi, descrizione del progetto COTROPIA per la Mostra a Gallarate (Tratta da un documento riportato da Tommaso Tozzi nel Sito di Strano Network), 1997.

di comunicazione libera attraverso le tecnologie informatiche, un'arte che si fa concretamente *pratica reale*.

Il proclama dell'Hack-IT qui sotto riportato esprime chiaramente gli intenti principali dell'evento autogestito.

PROCLAMA DI APERTURA DELL'HACK-IT 98

Un hackmeeting.

Ecco cosa ci sarà fra il 5 e il 7 giugno 1998 a Firenze, all'interno di un centro sociale e posto occupato che rischia lo sgombero. Un hackmeeting in Italia è cosa nuova, a differenza di quanto succede nel resto d'Europa e negli stati Uniti.

Ma cos'è un hackmeeting?

Essenzialmente è un evento sociale autorganizzato e no-profit. Un momento di intenso scambio, durante il quale numerosi fanatici della comunicazione telematica orizzontale si ritrovano intorno a totem di connettività e hardware per sperimentare e discutere dell'uso sociale, tecnico, politico di modem e affini.

Ma se vogliamo scendere più nei dettagli – o semplicemente essere più pratici – un hackmeeting sono tre giorni di campeggio, tre giorni di seminari autorganizzati e autogestiti, tre giorni di corsi per chi vuole saperne di più, tre giorni di connettività 24 ore al giorno per chi si porta il suo computer, tre giorni di gare, sfide e tornei su tutto lo scibile e giocabile, tre giorni per incontrare faccia a faccia le persone che si conoscono così bene ma solo via mail o via chat.

Un'enorme area industriale riadattata a centro sociale – il CPA di Firenze sud – ospiterà l'Hack-IT 98. Decine e decine di persone, collettivi, BBS, gruppi di utenti, sistemisti, webmaster, amanti della privacy e della libertà di parola si stanno dando appuntamento per verificare insieme lo stato dell'arte del popolo delle reti.

Un comitato organizzatore virtuale, raggiungibile nella mailing list hackmeeting@kvuzz.org coordina l'organizzazione materiale e il programma dell'evento.

Chiunque desideri condividere le sue conoscenze e la sua preparazione è invitato a farsi avanti e proporre un seminario, un incontro, una performance o cos'altro abbia in mente, ad uso e consumo di tutti coloro che parteciperanno

all'Hack-IT 98. Chiunque desideri lasciarsi coinvolgere dall'organizzazione è benvenuto.

L'Hack IT si presenta quindi come un'occasione di incontro collettivo, di scambio di sapere, esperienze, idee, riflessioni e prende vita attraverso l'azione stessa dei partecipanti, che autorganizzano spontaneamente l'evento stesso (gratuito e finanziato direttamente dalle libere sottoscrizioni per le attività interne).

All'interno dell'Hack-IT 98 sono stati portati avanti anche seminari e workshop, sempre autogestiti: il corso sulla *Telematica di base* (a cura di Evaluna, S.Sansavini, T.H.E. Walrus, W.Maddler) sulla *Crittografia e Anonimato* (a cura degli autori del testo "Kryptonite, fuga dal controllo globale), su *Linux* (a cura di Net Diver), sul *LockPicking – l'arte dei lucchetti e delle serrature* (a cura di Tim), sul *Sapere in Rete* (a cura di Ferry Byte), sulla *Storia dell'informatica* (a cura di Renato Pii), su un progetto di comunicazione in un centro sociale spagnolo (a cura del Nodo50.org e dell'Area Telematica e CSOA El Laboratorio di Madrid in Spagna), infine sull'*HACKER ART* (a cura di Tommaso Tozzi).

Vorrei soffermarmi sull'attività di quest'ultimo seminario, poiché inerente alle tematiche trattate fino a questo punto. Gli intenti del seminario erano quelli di "mettere in luce alcune tipologie operative del fare artistico non rientranti nelle logiche ufficiali e istituzionali del sistema dell'arte e del mercato. Rilevare cioè un differente punto di vista in cui il flusso comunicativo e la produzione di idee diventa un fenomeno di cooperazione collettiva risultante da un complesso intreccio di relazioni in cui le soggettività e i singoli media coevolvono per e attraverso la produzione di senso, anziché di merce. Un'arte che promuove uno scambio di risorse non finalizzato al profitto, quanto alla crescita ed evoluzione di comunità che si autodeterminano sul riconoscimento di sensibilità comuni.

Un'arte dove il confine dell'opera sfuma in un intreccio di relazioni tra oggetti, eventi, strategie e teorie il cui equilibrio dinamico produce mutualismo e indistinguibilità tra emittente e destinatario, artista e spettatore.⁷¹»

Il seminario è quindi avvenuto in un contesto di coevoluzione mutuale (cioè lo stesso Hack-IT) inserendosi in una determinata rete teorico-pratica, e, nello stesso tempo, può essere anch'esso considerato una forma d'arte coevolutiva, messa in scena da vari individui correlati dagli stessi interessi concettuali e artistici. Il seminario prevedeva interventi di Massimo Contrasto, Claudio Parrini, Gabriele Perretta, Vittore Baroni, Simonetta Fadda, Antonio Caronia, Francesco Galluzzi, Antonio Glessi (GMM), Francesca Storai e Carla Maltinti, Giuseppe Chiari, Roberto Costantino, Federico Bucalossi, Giacomo Verde.

Tutti questi individui appaiono correlati da determinati link esperenziali, teorici, pratici, etici, artistici, amichevoli, (ecco perché ho scelto alcuni di loro e non altri per rappresentare *l'arte digitale interattiva italiana*) e attraverso la loro azione hanno dato vita in passato, e continuano a farlo tuttora, ad un organismo collettivo in evoluzione, rappresentante un determinato modo di *fare* e di *pensare* l'arte, come il mio lavoro ha voluto fin qui evidenziare.

4.3.4 Riflessione sul produrre collettivo ed individuale dell'arte attraverso un intervento di Claudio Parrini nel seminario HACKER ART (Hack-IT 98)

Per concludere vorrei soffermarmi sull'intervento, in suddetto seminario, dell'artista Claudio Parrini, membro di sTRANO nETWORK, dal titolo *Dispotismo dell'autore*.

Attraverso questo intervento, appare ancor più chiaro come lo stesso Hack-meeting può essere considerato un'opera d'arte aperta. Il discorso di Claudio Parrini vuole mettere in evidenza come nel cosiddetto Sistema dell'Arte, attraverso la creazione di determinati prodotti artistici, si rimane fossilizzati

⁷¹ “Hacker Art – Seminario a cura di Tommaso Tozzi”, Cpa, 5 Giugno 1998, all'interno dell'Hack-IT 98, Programma datomi da Claudio Parrini.

sull'idea di un Io-creatore ben identificato, individuabile in una persona con una propria esistenza reale catalogabile e archiviabile

Attraverso un tipo di arte collettiva, invece, il singolo autore lascia spazio al co-autore, che può presentarsi nella forma di un essere-in-gruppo, un essere-anonimo, un essere-multiplo.

Nel primo caso, l'opera d'arte si realizza attraverso l'operato di un'entità collettiva, e i nomi dei singoli, le singole firme, si dissolvono nella forma più generica del gruppo (nella mia analisi il gruppo di sTRANO nETWORK, delle PIGRECA, dei GMM, delle ZONE GEMMA, di QUINTA PARETE).

Nel secondo caso, l'opera trae vita attraverso l'azione di nomi ignoti (che appaiono sotto la voce 'anonimi' o non appaiono per nulla) e in questo senso possono essere considerate opere collettive anche i sondaggi pubblici, che prendono corpo dagli interventi di svariati personaggi anonimi, oppure può essere opera una poesia scritta sul muro (oppure gli ORIGINS digitali, i VIRUS informatici, i GRAFFITI sui muri) .

Nel terzo caso, l'opera si connota attraverso i vari pseudonimi che può scegliere un singolo autore (vedi nel caso di Massimo Cittadini, i suoi pseudonimi MASSIMO RUMORE⁷², MASSIMO EQUILIBRIO, MASSIMO CONTRASTO) oppure da un solo pseudonimo che può appartenere a più individui (come la coindividualità LUTHER BLISSET).

In tutti questi casi, l'opera d'arte si libera dalla morsa costringente di un'unica firma (e di un'unica forma) per un unico individuo, dando origine a un'entità collettiva, in cui acquista importanza più il processo, il retroscena, il contesto, il sistema relazionale che ha creato tale opera, piuttosto che il prodotto artistico chiuso in sé. E' una caratteristica di tutte le opere viste fino ad ora ed anche di molte opere di Claudio Parrini, i che vogliono presentarsi come cornice

⁷² Massimo Cittadini si faceva chiamare MASSIMO RUMORE quando faceva parte del gruppo musicale OIL 13, nato nell'estate del 1986 ad opera di Tommaso Tozzi (allora "ZEDO & WZ"), Steve Rozz, Nielsen Gavyna e con la successiva partecipazione di Stefano Comparini, Pedro Riz a Porta e, appunto, Massimo Cittadini. L'attività del gruppo si presentava come "un mix di rumori, arte concettuale e tante bottiglie di Martini Bianco" (a detta di Stefano Bettini) e fece la sua apparizione in vari concerti "che avvenivano sia in rassegne musicali, gallerie d'arte o sotto i ponti, muniti di generatore, telecamere,

di prodotti artistici altrui⁷³ oppure zone interattive in cui manipolare vecchi e nuovi media⁷⁴. In questo senso, attraverso un lavoro collettivo definito *come un-far-sì-che-si-crei-insieme*, si opera per mettere in evidenza ciò che si vuole comunicare e non chi comunica. Quindi, attraverso un lavoro neutro, anonimo, indeterminato, aperto, “l’Io/Artista, viene gradualmente smussato fino a divenire talmente piccolo da sparire⁷⁵”. Ma, secondo C.Parrini, il processo di dissoluzione di un Io egemone e “dispotico”, può avvenire anche nella realizzazione di un’opera individuale (come un quadro), in cui l’Io dell’autore viene talmente ingrandito da non essere più percepito dal pubblico, che può così introiettare l’opera principalmente in rapporto a se stesso. In questo senso, per i fruitori, l’opera diviene un vuoto da riempire personalmente e l’Io dell’autore, nel suo espandersi, scompare..

In ambedue i casi si genera una *coevoluzione dell’opera* attraverso l’apporto dei fruitori e l’annientamento del Io creatore in favore di uno *scambio liberato*.

A questo punto, risultano una doverosa conclusione le parole di Claudio Parrini proferite durante il seminario dell’HACK-IT, che aprono il concetto di opera d’arte anche all’HACK-IT stesso e che esemplificano il suo fare artistico nonché quello della collettività di artisti che hanno fino a questo punto ispirato il mio lavoro:

“Per opere collettive intendiamo tutte quelle espressioni artistiche in cui si prevede un’interazione di carattere primario, un’interazione necessaria, nel senso che l’opera non esisterebbe, non vivrebbe se non ci fosse una partecipazione

strumenti musicali perennemente scordati e detriti vari” (sempre attraverso le parole di Tommaso Tozzi, nel libro di Strano Network *Net Strike, No Copyright- Et (-: cit. sopra)*. Il gruppo si sciolse nel 1988.

⁷³ Mi riferisco alla sua opera PROIEZIONI, del 1991, una cornice di lamiera smaltata al cui interno erano proiettati i video di Alessia Lucchetta (vedi intervista di C.Parrini).

⁷⁴ Come nell’opera ETERE-ARTE-RETE (1995) in cui il fruitore poteva intervenire con vari strumenti (tempere, pennarelli, spray, programmi di grafica digitale) su alcune foto stampate o digitalizzate di programmi televisivi, che potevano poi essere immesse in Rete. Nello stesso tempo si poteva prendere materiali dalla Rete e manipolarli secondo un procedimento inverso, al fine di riflettere sulle dinamiche mediologiche/estetiche che si snodano tra la videosfera e il cyberspazio, attivando un flusso continuo di reciprocità e contaminazione tra tutti i possibili canali di distribuzione e produzione.

⁷⁵ Claudio Parrini “Sulla Coevoluzione Mutualista – Riflessioni sulla coesistenza del produrre collettivo e individuale dell’arte”, nel libretto autoprodotta per *WEB-DISK, Bioenciclopedia a cura di Strano Network.*, pag.4.

diretta del fruitore. Eccone qualcuna: tutti i tipi di networking, mail-art; cut-up di gruppo; manipolazioni di vari materiali: testo, immagini, musica; sondaggi e questionari; organizzazione di eventi; convegni, seminari, mostre, eccetera.

Sosteniamo, a ragione, che questo convegno sia un'opera d'arte collettiva, un'occasione comunitaria dove si esplicano tensioni comunicative e diciamo anche il contrario, dove non si esplicano tensioni comunicative. Un gruppo di persone che lo mette in atto (organizzatori), dei relatori ed auditori (partecipanti), ambedue le categorie possono essere autori e fruitori allo stesso tempo, figure che si incarnano.⁷⁶

⁷⁶ Claudio Parrini *Dispotismo dell'autore* intervento al Seminario HACKER ARTa cura di Tommaso Tozzi, tenutosi il 5 Giugno 1998 all'interno dell'HACK- MEETING 98, tenutosi al CPA di Firenze Sud.

CONCLUSIONI (APERTE)

Una volta raggiunta l'isola galleggiante e esplorata nei suoi sentieri principali, è possibile trarre delle conclusioni, che vogliono comunque avere un carattere aperto. Questo perché il mio lavoro vuole essere una mappa, ma non il territorio: quello va esplorato personalmente nelle trame dei link virtuali, nelle installazioni interattive, negli ambienti artificiali, in tutte le forme di scambio aperto e coevolutivo che è possibile instaurare con altri individui.

Inoltre, proprio perché quest'isola non ha confini rigidamente determinabili e si presenta tuttora ancora in costruzione, è possibile che nel giro di poco tempo tutte le strade avranno preso ulteriori direzioni dandosi una nuova forma (siamo appunto nel "Paese della Velocità"...). Infatti queste operazioni artistiche, queste *pratiche reali* evolvono mutualisticamente allo stesso modo delle relazioni che instauriamo nella nostra vita. Si sviluppano mediante le azioni concrete degli individui e continuano a vivere attraverso esse.

Il carattere *aperto* dell'arte digitale interattiva è evidente anche attraverso le interviste degli artisti qui riportate, in cui ognuno di essi dimostra di avere una precisa visione del proprio fare arte, infatti nessuno di loro lo definisce nello stesso modo, pur lavorando nella medesima "isola galleggiante". Di conseguenza l'arte digitale interattiva non è etichettabile sia nel suo insieme che nelle sue differenti manifestazioni creative. Come esistono le varie arti nell'Arte, esistono le varie arti anche all'interno di quest'ultime.

Quindi, l'unica conclusione che si può apportare a questo lavoro, che vuole essere unicamente una guida con cui orientarsi in un territorio caleidoscopico, è che nel rapportarsi a questo tipo di arte/arti, non si può prescindere dal considerarla/le come un'apertura (senza conclusioni), un vuoto da riempire personalmente con la propria spontaneità.

Per interpretare tali operazioni artistiche va tenuto presente che non possono più essere comprese come materiale da archiviare, oggettualità fisse da

interpretare dall'alto, prodotto concluso da analizzare come entità distante, merce da inserire in un mercato catalogante.

Esse vanno percepite secondo i parametri di IMPERMANENZA, FLUSSO, EVENTO, in opposizione ai concetti di permanenza, staticità e storia. Vogliono essere il punto di partenza per la creazione di un processo comunicativo aperto, luogo di autogestione collettiva ed orizzontale. Per facilitare questo processo, assumono rilievo i dispositivi tecnici e di interfaccia attraverso cui operare una messa in scena performativa e collettiva del nostro corpo-mente. Di conseguenza, gli stessi mezzi di comunicazione assumono un senso nuovo, finalizzato a favorire scambi aperti e contesti di interazione orizzontale, attraverso cui è possibile *operare direttamente sul reale e dare un senso critico alla accelerazione tecnologica* che caratterizza l'epoca attuale nell'ambito socioculturale in cui ci troviamo a vivere.