

## Intervista a MASSIMO CONTRASTO

### **1) Potresti dirmi qual è stato il percorso artistico che ti ha portato a lavorare sul digitale e sulle sue modalità di applicazione interattive?**

Le mie prime esperienze si collocano negli anni '80 con la sperimentazione audiovisiva. L'idea di partenza era quella di realizzare, attraverso il video, ciò che aveva messo in pratica Walt Disney nei primi del '900 con la pellicola. Con l'ausilio della musica sincronizzata, l'animazione delle immagini e altri supporti digitali vedevo possibile dare forma a ciò che sarebbe stato difficilmente realizzabile se non avessimo avuto a disposizione il video e i primi computer. Nel 1986, infatti, ho affiancato al video il mio primo Personal Computer e già all'inizio vedevo il video legato al digitale, mentre adesso si lavora sul video digitale vero e proprio. Allora il video era ancora analogico e si poteva usare il digitale solo per degli aspetti marginali. Poi, si è giunti alla sperimentazione multimediale e si è cominciato a lavorare contemporaneamente sia con l'immagine che con il suono e cioè con dati digitali sia video che audio. Il digitale può quindi permettere delle cose che non si potrebbero fare altrimenti.

Il mio percorso artistico è nato nel 1986, con la collaborazione con la galleria "Neon", comunque già alla fine degli anni '70 facevo dalle mostre alle installazioni, alle performances, alle fanzine, ai concerti. Poi mi sono specializzato sul video e poi sul multimediale, in particolare con il MANDALA SYSTEM. Attraverso il MANDALA mi sono avvicinato più strettamente alla REALTA' VIRTUALE.

### **2) Alla luce delle tue esperienze artistiche secondo te perché nell'arte che fa uso delle nuove tecnologie si intravede l'esigenza di riportare la comunicazione in un orizzonte personale attraverso il linguaggio psicomotorio del fruitore, rispetto invece all'epoca del boom dei media generalisti in cui ci si identificava con le grandi icone collettive?**

Mi sembra interessante una possibile analogia con quello che era la società legata ad una cultura testuale e quella che oggi si sta delineando sempre più una società ipertestuale, in cui cioè ad un testo unico e sequenziale viene sostituita una rete di possibili testi attraverso cui ognuno può costruire il suo personale percorso. Mentre prima la propria ipertestualità era contornata dalle "icone collettive" ora si è verificata una frammentazione di tali icone che ci porta a costruire diverse tribù e possibili scenari in cui vengono alla luce molte nicchie sottoforma di realtà orizzontali.

Il linguaggio psicomotorio mi sembra l'unica forma di lingua che possiamo utilizzare: se si fosse nati venti anni fa in un paesino sperduto della campagna toscana, si vivrebbe con dei ritmi diversi da quelli a cui siamo abituati in una città più grande o in una metropoli. Ciò risponde alla tendenza omologante della società occidentale, per cui ci ritroviamo a vivere in un immaginario tecnologico che permea sempre di più tutte le interazioni con l'ambiente. Si è verificata un'accelerazione delle acquisizioni delle informazioni: mentre prima potevo rendermi conto dello scorrere delle stagioni e vivere in un certo modo determinati ritmi, ora vivendo circondato dalla Realtà Virtuale, da Internet, dal Computer, le informazioni che ricevo sono in maggior parte derivanti da questa "infosfera" che accelera e aumenta la quantità di informazioni che dovremmo poter sostenere e quindi fa anche mutare il rapporto psicomotorio che si instaura con il reale. Quindi le modalità ipertestuali e frammentate di fruizione delle informazioni e l'accelerazione della ricezione di queste, determinano inevitabilmente un cambiamento nel nostro rapporto psicomotorio con la Realtà.

### **3) Quando hai iniziato ad utilizzare il MANDALA SYSTEM e che finalità vi hai attribuito?**

Ho iniziato a lavorare con il MANDALA SYSTEM con i GMM (Giovanotti Mondani Meccanici) nel 1991. Conoscevo il MANDALA SYSTEM attraverso ciò che avevo letto nelle riviste per Computer AMIGA. Nel 1988 mi sono laureato in Architettura e come architetto non ho mai costruito case, poiché ero interessato già prima della laurea all'architettura come progetto e struttura, per cui per me si riscontrano architetture in tutte le possibili operazioni artistiche o culturali che possiamo intraprendere: cioè può essere architettura un pezzo musicale, un quadro ed anche sicuramente un'installazione interattiva. Quando ho letto che utilizzando il MANDALA ponendosi di fronte ad una telecamera era possibile gestire degli oggetti interattivi e quindi cambiare musiche, suoni, colori, mi è sembrata subito un'applicazione molto interessante, poiché fortemente legata al concetto di REALTA' VIRTUALE. Subito dopo l'esperienza con i GMM, ho voluto affrontare proprio il discorso sulla RV realizzando l'opera REALE SCELTA VIRTUALE. E' stata la mia prima partecipazione ad una mostra utilizzando questo sistema. REALE SCELTA VIRTUALE è nata allo scopo di cercare di capire quali sono i significati che diamo alle parole "REALE" e "VIRTUALE" e quindi che senso diamo alla realtà che viviamo quotidianamente rapportata alla virtualità in cui ci imbattiamo. Abbiamo una macchina, un computer, che permette di costruire dei mondi virtuali. Tecnicamente il MANDALA SYSTEM è formato da una telecamera che riprende una zona spaziale che presenta uno sfondo bianco oppure nero: tutto ciò che è più chiaro o più scuro di questo sfondo viene digitalizzato in tempo reale e il segnale dalla telecamera passa al computer facendo diventare la figura dell'interattore una specie di mouse enorme, per cui quando avviene il contatto fra la silhouette del partecipante e gli oggetti interattivi, vengono associati degli eventi audio o video. E' possibile trasformare gli oggetti, cambiare lo sfondo, creare una nuova scena e in generale costruire un ipertesto in cui ci si muove in un ambiente virtuale. La differenza base di questo sistema con gli altri forse anche più conosciuti di RV, è che mentre con i sistemi classici di RV si entra all'interno di uno spazio virtuale tridimensionale con un casco, con il MANDALA SYSTEM è come vedersi allo specchio, per cui si entra in una RV bidimensionale. Non è quindi pensabile attraverso il MANDALA, l'idea di voler simulare e replicare la realtà, cosa che è invece pensabile, anche se non realizzabile facilmente, con il sistema tridimensionale. In quest'ultimo mi muovo all'interno di uno spazio tridimensionale e mi viene offerta la prospettiva classica dell'occhio umano. All'interno di una scena virtuale costruita con il MANDALA SYSTEM mi vedo come "spiaccicato" in un mondo piatto in movimento. Secondo me questo aspetto è quello più importante, perché da una parte è chiaro che non si può pensare di simulare la realtà come in un sistema di RV tridimensionale, ma dall'altra c'è il vantaggio che si è svincolati in partenza da questa aderenza alla realtà, per cui ci si può permettere di inserire l'interattore in immaginari totalmente astratti, come quelli propri del fumetto, del videogioco e della computergrafica 2D in generale.

Il MANDALA si colloca comunque in un discorso sulla RV legata al computer e rappresenta una forma di REALTA' VIRTUALE bidimensionale. Nel momento in cui mi vedo all'interno di una scena in cui ci sono degli oggetti, diventa marginale che questi siano disegnati in maniera fumettistica o realistica. E' importante che io mi renda conto che quella sia una rappresentazione di un oggetto; se deve diventare la simulazione totale di un oggetto come nella telepresenza o in certe applicazioni di realtà virtuale d'avanguardia, si tratta di un'altra cosa. La RV presenta moltissime possibilità di applicazione e di esplorazione, da quella didattica, a quella ludica, a quella formativa, a

quella artistica e non necessariamente queste devono essere effettuate attraverso tecniche tridimensionali.

**4) Come ti rapporti all'opera di Myron Krueger?**

Myron Krueger è stato il vero genitore del MANDALA SYSTEM ed il primo a mettere in pratica una tecnologia simile. E' stato il primo ad utilizzare una telecamera e a far riconoscere come oggetti interattivi le cose che uno poteva toccare di fronte a questa telecamera. Dal suo lavoro si è sviluppato tutto il discorso sulla realtà virtuale bidimensionale che ora mi vede coinvolto personalmente con l'uso del MANDALA SYSTEM.

**5) In che modo le forme artistiche che fanno uso del digitale come il MANDALA SYSTEM permettono al fruitore di vivere un'esperienza?**

Vivere un'esperienza significa costruire un personale rapporto con il reale mediato dalle proprie conoscenze ed esperienze precedenti. Da una parte c'è la simulazione della realtà con i sistemi "classici" di REALTA' VIRTUALE e dall'altra parte c'è la possibilità di vivere un'esperienza di crescita, che rappresenta ciò che io cerco di offrire con le mie opere. Per esempio può venirmi offerta la possibilità di suonare la chitarra pur non sapendola suonare. Muovendo le mani in aria posso sentirmi per un attimo Jimmy Hendrix, pur vivendo un'esperienza virtuale. Credo che nel filone della computergrafica tridimensionale si tende fin troppo spesso a pensare che siccome vi è una simulazione pressochè fotorealistica del reale è sufficiente questo aspetto per dare validità ad una creazione artistica, ma in realtà non si offre alcuna esperienza di crescita al fruitore. In genere quando si tende a simulare la realtà in modo esplicito, si rischia di dimenticare le qualità artistiche che dovrebbe presentare un'opera d'arte. Per me un'opera d'arte deve dare del piacere, stimolare intellettualmente, fare riflettere e favorire una trasformazione in noi riguardo alle nostre credenze sull'arte e sulla società. Quindi io punto soprattutto a favorire un'esperienza "artistica" con le mie opere e non unicamente a far sperimentare esperienze di simulazione fini a se stesse.

**6) Che rapporto c'è fra le tue opere e i videogiochi? Un videogioco può essere un'opera d'arte?**

Se io gioco ad un videogioco che considero artistico, in quel momento mi sento in parte artista grazie agli autori di quel videogioco. In verità devo dire che ho giocato molto raramente a videogiochi artistici, poiché secondo me ce ne sono pochi (per esempio *Myst o Neverhood*). Quei giochi secondo me erano già delle realtà virtuali, poiché permettevano di immergersi in universi popolati da immagini interattive che dovevano essere affrontate. Io giocavo in un certo modo e potevo vivere delle esperienze e ottenere determinate informazioni sul reale allo stesso modo di quando si legge un giornale, si guarda un film, si sente un disco, ed anche in modo più coinvolgente, ovviamente, poiché io ero la controparte attiva della fruizione. Secondo me seguendo queste modalità di interazione si può arrivare ad essere partecipi di una realtà virtuale artistica, che può diventare anche molto sofisticata.

**7) Un'opera come Mr Regular si può definire aperta perché presuppone l'intervento creativo del fruitore: già con le avanguardie storiche e le neoavanguardie l'opera d'arte si faceva aperta e cominciavano ad esserci le prime forme di interattività diretta e di costruzione personale critica del senso**

**da parte del fruitore. Con le nuove tecnologie però, si tradisce l'arte del passato radicalmente o cambia solo il dispositivo tecnico che la supporta?**

Secondo me se l'arte vuole essere contemporanea, deve necessariamente tradire in qualche modo l'arte del passato. Però lo fa riutilizzando il materiale del passato. Nello stesso tempo non penso neanche che la trasformazione coinvolga solo il lato tecnico, ma penso che si stia creando una realtà che ci coinvolge a più livelli secondo modalità inedite. Il supporto tecnico che cambia costruisce soprattutto una differenza concettuale: finché non esisteva la possibilità di creare ambienti interattivi, il massimo di interattività che ci si poteva aspettare da un'opera era vedere come questa cambiava in base al tempo o ai limiti spaziali. Con il digitale arriviamo al punto di poter costruire degli ambienti che da una parte simulano la realtà naturale (e questo per me può essere un vincolo) e dall'altra contribuiscono a crearne una supplementare pur rimanendo legati a quella reale in cui viviamo (e questo secondo me è il lato più interessante). Penso che il discorso possa coinvolgere anche aspetti inerenti al sociale. Inevitabilmente si cerca quindi di tradire l'arte del passato, poiché si cerca di "far diventare tutti artisti", in modo più o meno efficace, e nello stesso tempo la figura dell'artista tende a scendere dal piedistallo per dar vita ad un'arte più vitale.

Quindi si tradisce l'arte del passato ma non in modo così radicale e sicuramente si è agevolati dalle nuove tecnologie, che però non costituiscono la svolta più importante, che si colloca sul piano concettuale.

**8) Ricordando la tua opera UOMO-MACCHINA che fa un salto nell'arte del passato secondo nuove modalità, come cambia la figura dell'artista e del fruitore oggi con l'ausilio delle tecnologie digitali ?**

UOMO-MACCHINA per quanto mi riguarda è stato un flash colossale, poiché mi ha fatto ripensare a tutta la storia dell'arte, e a tutto quello che noi viviamo attraverso l'arte, e a come lo viviamo. Tale opera è nata da un video di un americano, forse J. Sanborn, che avevo visto negli anni '80, in cui si rappresentava per una decina di minuti un viaggio simile a quello che è possibile vivere con le realtà virtuali. Dai graffiti delle caverne si arrivava, passando attraverso le varie epoche, al periodo della pop art e dell'arte concettuale e nello stesso tempo si parlava del presente attraverso il video stesso. Quel video mi piacque particolarmente perché era ludico, era spettacolare, poiché era creato in modo che chi lo vedesse potesse avere l'illusione di galleggiare nello spazio attraverso un tunnel in cui si trovavano tutte le opere d'arte di tutte le epoche. Nello stesso tempo aveva anche la finalità di stimolare alla riflessione, poiché faceva ripensare al desiderio di esprimersi artisticamente dell'umanità ed aveva anche finalità didattiche, poiché veniva operata una selezione delle opere d'arte storiche attraverso la sensibilità dell'autore. Prima di realizzare UOMO-MACCHINA avevo in mente tutte queste cose ed il flash si è creato quando mi sono chiesto perché tutti questi elementi dovevano essere unicamente *visti* quando noi di fatto cambiamo le opere nel momento in cui le vediamo. Poteva essere più interessante avere la possibilità di *cambiare* questi stessi elementi. Noi interpretiamo un'opera con i nostri filtri e le nostre conoscenze, ma l'opera rimane quella che è, invece con le possibilità offerte dalla tecnologia interattiva, ci è concesso di "continuare" l'opera. Per esempio in UOMO-MACCHINA, entrando dentro il quadro di Jackson Pollock si poteva prendere dei colori e continuare a fare *action-painting*; oppure passando davanti al monocromo di Yves Klein ci si poteva ugualmente sporcare con la vernice o ci si potevano bruciare i capelli; nello stesso modo passando davanti alle lettere di Kurt Schwitters si poteva cambiarne la disposizione, oppure si potevano costruire frasi con le parole di Giuseppe

Chiari. Un'altra possibilità era quella di spostare i quadrati di Kazimir Malevich: nel nostro immaginario noi colleghiamo l'arte astratta di un certo tipo ai quadrati rossi e neri di Malevich, ma questi possono anche diventare degli oggetti che si possono spostare, con cui giocare a palla, cambiando la configurazione del quadro. Il quadro rimane sempre di Malevich, ma diventa anche una strada possibile per continuare Malevich.

La figura dell'artista cambia perché, mentre prima questo offriva un oggetto, adesso diventa un oggetto lui stesso. Allo stesso modo il fruitore mentre in passato riceveva e basta, adesso se non diventa anche lui sorgente di qualche informazione, non esiste nemmeno in quanto fruitore. In questo senso il cerchio si chiude, poiché scaturisce che un'opera non appartiene unicamente a chi la colloca sul mercato o la costruisce, ma è frutto di un insieme di esperienze, di persone, di situazioni, di temporalità contemporanee che si formalizzano in quell'opera. In questo senso 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 e deve iniziare a creare opere che trasformino l'ambiente stesso, a vari livelli.

**9) E' possibile secondo te effettuare pratiche reali di trasformazione sociale e culturale attraverso l'uso del nostro corpo nei dispositivi artistici interattivi? E secondo quali modalità questo avviene?**

Le pratiche reali sono esattamente quelle di cui parlavo sopra. Nel momento in cui il corpo viene usato per gestire la realtà e nel momento in cui la coscienza di questa importanza del corpo assume una rilevanza particolare come nel momento attuale, è chiaro che è possibile effettuare delle pratiche trasformative attraverso il corpo stesso. In più abbiamo l'ausilio delle nuove tecnologie.

In che modo e fino a che punto queste pratiche possono trasformare il reale attraverso il sociale? La presenza delle Reti secondo me diventa basilare. Con la tecnologia possiamo amplificare le capacità della mente, però possiamo soprattutto cambiare le modalità con cui le nostre menti interagiscono. Se fino a questo momento potevo votare su un argomento solo attraverso un referendum, ora se ho voglia di conoscere il pensiero di una persona riguardo ad un certo argomento, ho a disposizione anche altri mezzi. Allo stesso modo posso pensare a situazioni nell'ambito culturale in cui anche con un processore 486 vecchio di dieci anni si possono costruire cose che cinquanta anni fa sarebbero state attuabili solo da chi avesse posseduto miliardi. Quindi un semplice computer può permettere di costruire aspetti inediti del reale.

Noi viviamo la possibilità di effettuare trasformazioni sociali in modo più meno attivo attraverso determinati ruoli in cui ci riconosciamo, e con la tecnologia "aumentata" di cui disponiamo tali ruoli sono in modo maggiore intercambiabili e trasformabili e analizzabili.

Quando si ha a che fare con la tecnologia e con la comunicazione sociale, inevitabilmente da una parte si hanno vantaggi enormi di libertà e democrazia e dall'altra si rischia moltissimo. La tecnologia digitale può essere un'arma a doppio taglio: da una parte si può utilizzare per inventare delle realtà di crescita per tutti, dall'altra si può utilizzare per sfruttare in maniera subdola la buona fede o la cattiva sorte di chi non ha accesso a tutte le informazioni. Molte volte infatti siamo talmente tanto drogati dalla cultura massmediologica che, vivendo immersi in questo oceano di informazioni, non siamo più in grado di trovare la nostra direzione, di creare le giuste scale di valori.

### **10) Quali immaginari collettivi anticipa Mr Regular?**

MR REGULAR è nato conseguentemente a delle notizie che avevo letto riguardanti dei personaggi virtuali creati in Giappone. Si trattava di determinati cantanti, degli *idoli*, che per migliaia di adolescenti giapponesi sono più amici stretti di quelli reali. Costituiscono figure di riferimento molto più importanti di altre figure reali più vicine. Sono diventate una nuova forma di divismo costruita a tavolino da alcune software house, che cercano di dar corpo a determinati personaggi a seconda dei diversi target di giovani in modo che abbiano il successo sperato. Spesso vengono anche organizzati concerti musicali di questi personaggi virtuali e si riempiono i Palasport di persone che acclamano questi personaggi come noi abbiamo fatto fino ad oggi per quelli reali. In realtà tutti i personaggi manipolati dallo spettacolo sono in un certo senso virtuali, però in questo caso la virtualità è estrema, perché la persona non esiste se non attraverso il progetto di una software house. MR REGULAR vuole essere un ribaltamento di tutto ciò: invece di avere come idolo qualcuno che è al di fuori di noi e addirittura non esiste nemmeno, ho pensato di far diventare il personaggio di riferimento noi stessi, secondo il procedimento classico dei videogiochi.

### **11) Le varie fasi dello svolgimento dell'esperienza artistica che si vive interagendo con le icone grafiche di MR REGULAR che cosa vogliono risvegliare nella nostra sfera percettiva primordiale?**

MR REGULAR dovrebbe essere vissuto come un'esperienza sia ludica che formativa. Ogni episodio si sviluppa come una storia a più livelli e da una parte deve essere leggibile anche solo come un fumetto di una tavola con uno svolgimento molto lineare e per certi versi banale. Nel primo episodio bisogna distruggere un computer, nel secondo bisogna liberarsi di alcuni insetti fastidiosi mentre si sta sognando in un giardino strano, il terzo episodio è il primo ipertestuale che riguarda i soldi. Lì il discorso si fa più concettuale poiché all'inizio si deve decidere quale percorso seguire: alla domanda iniziale "ti piacciono i soldi?" bisogna scegliere fra "sì" e "no". A seconda della nostra risposta potrà capitare di toccare delle banconote virtuali che bruciano al contatto oppure si potranno trasformare i soldi in teschi o cuori. In base a quanti teschi o cuori si prendono, si finisce o nella stanza del teschio o in quella del cuore. Ho cercato di creare un percorso che fosse una via di mezzo fra il gioco e lo stimolo alla riflessione. Anche quando per esempio nel primo episodio escono i lampetti al tocco del computer, questi all'inizio fanno un rumore bianco, che vuole simulare il suono di un lampetto, ma dopo essere stati toccati più volte diventano delle parole e anche i suoni corrispondenti mutano, tutto questo al fine di favorire l'invenzione di un contesto interattivo.

La lettura dei vari episodi è multilivello perché può essere considerata come un gioco oppure come una forma di esperienza vissuta. Per esempio nel primo episodio, quando Mr Regular tocca il computer e si generano i primi lampetti, egli esclama: "Wat's dat?" e poi dice: "Datz megapower!" tutto estasiato verso la potenza tecnologica del computer. Dopo che i lampetti al tocco diventano parole e si entra nella scena centrale, ci si comincia a chiedere: "But..wait...wat'z goin' on?"

Alla fine si giunge al GAME OVER, quando il computer viene "distrutto"... che rappresenta il rapporto con la tecnologia, che se è vissuto per fruire della tecnologia in se stessa, cioè acriticamente, non può che lasciarci con un GAME OVER, cioè insoddisfatti. Io penso che invece sia costruttivo ripensare a quanto MR REGULAR può essere un gioco e quanto può essere una realtà attuale, per certi versi anche terrorizzante se si pensa alle possibili forme di controllo tecnologico a cui potremmo essere sottoposti.

Mr Regular viene rappresentato come un personaggio con la maschera da gatto, poiché in questo modo vi si può identificare chiunque voglia diventarvi. Ho scelto il gatto perché mi ricordava *Fritz il gatto*, un personaggio creato da Crumb, un autore di fumetti americani degli anni '60. In questi fumetti un altro personaggio era *Mr Natural* per cui per assonanza ho creato MR REGULAR.

**12) Qual è il rapporto tra Reale e Virtuale in Mr Regular ed in che senso *il virtuale ci fa acquistare e perdere realtà nello stesso tempo* come tu sostenevi al convegno di Roma del Maggio scorso?**

Dipende da ciò che qualificiamo con il termine "realtà". Nel momento in cui io tocco il computer di MR REGULAR è chiaro che io non sto toccando un computer reale, ma ho la sensazione di toccare qualcosa che rappresenta un computer. La mia concezione di realtà in un certo senso si deforma e ho a che fare con una realtà diversa, estraniante. Sarebbe auspicabile favorire processi di autocoscienza, in modo che chi diviene MR REGULAR possa capire che è all'interno di una realtà manipolata e da manipolare. La realtà che viviamo è comunque legata alla tecnologia, però possono mutare i livelli di consapevolezza con cui la tecnologia viene usata.

In MR REGULAR il concetto di realtà è legato all'immaginario dei cartoni animati e ricorda quei film come *Roger Rabbit* in cui si associavano personaggi reali a cartoons. Si sa che il personaggio fumettistico non è reale ed è stato disegnato dopo, però allo stesso tempo si gode nella fruizione di un film simile. Allo stesso modo in MR. REGULAR ci si rende conto che il computer non è reale e che noi non siamo un gatto, però ci divertiamo ad assumere i panni di un gatto che gioca con il computer. In questo senso si acquista realtà.

La realtà si perde perché chiaramente ci si agita con l'aria, non si interagisce con oggetti reali: è lo stesso che accade con il telefono, che da un certo punto di vista accresce le nostre capacità di comunicazione e può essere considerato secondo la metafora di McLuhan come "protesi dell'orecchio e della voce", ma dall'altro lato ci fa vivere una versione ridotta di un dialogo reale con l'altro.

**13) Secondo te, alla luce della tua riflessione artistica, attraverso un certo tipo di interazione con le macchine è possibile ampliare i nostri percorsi della mente o si ottiene solo di esternare il nostro vissuto?**

Secondo me siamo obbligati ad esternare il nostro vissuto nel momento in cui lo viviamo con una tecnologia interattiva, ma nello stesso tempo è vero anche che possiamo ampliare i nostri percorsi della mente con l'interazione. In realtà i percorsi mentali li ampliamo sempre. Io posso trasformare i miei percorsi mentali di fronte ad un quadro, di fronte ad un oggetto di design, ecc., però di fronte ad un elemento interattivo proverò un coinvolgimento mentale differente.

Penso comunque che il fatto che possiamo esternare il nostro vissuto con la tecnologia interattiva sia ancora in fase embrionale. Mi viene in mente il discorso dei film interattivi, per cui c'è la possibilità di diventare il protagonista di un film autocostruendo il film stesso. Però al di là delle difficoltà tecniche, per avere un'opera interattiva completa, invece di girare un film solo bisognerebbe girare infiniti film, e quindi risulta impossibile creare un'opera interattiva totale, poiché le possibilità di interazione non possono essere infinite. Poi quando viviamo il nostro vissuto in modo per così dire interattivo estremo, si finisce per avere un livello di stress psicofisico molto elevato.

Non hanno quindi avuto successo i primi esperimenti di film interattivi, poiché sembra che con una maggiore interattività (e lo si può vedere anche con gli ipertesti stessi) c'è il

rischio di perdersi nelle diverse possibilità di fruizione e si crea un certo stato di ansia, poiché ci si rende conto che ci saranno certe possibilità con cui si finirà per non interagire mai...

**14) Secondo te oggi cosa fa sì che una performance possa essere considerata artistica? Tutto può essere arte?**

Se io mi metto a mangiare un piatto di pasta, può essere considerata un'esperienza artistica ed estetica? Se la si considera artistica perché il piatto è risultato particolarmente gradevole e l'atto di mangiare lo si è vissuto come il fruire di un'opera d'arte che viene "inglobata" e fatta propria, secondo me anche questa esperienza può essere considerata artistica. Quindi in un certo senso tutto può essere arte. Però io spererei che ci si chiedesse in questo caso chi in realtà fosse stato il vero artista e la risposta sarebbe il cuoco che mi ha permesso di mangiare un tale piatto. In questo senso l'esperienza artistica diventa l'insieme *cuoco-piatto-io che mangio*. L'arte non si esaurisce solo nel *cuoco* che ha preparato il piatto, né in *io che mangio* un piatto e lo giudico particolarmente gradevole, né nel *piatto* in sé che risulta buono, ma tutti e tre questi elementi contribuiscono a creare il processo artistico. L'idea inoltre non viene mai solo e unicamente dal cuoco, il quale si deve adeguare nel preparare i piatti ai desideri delle persone e al particolare contesto storico-sociale.

Certi piatti che in un dato momento sono considerati buoni, in un altro non hanno senso e nessuno li mangerà. Lo stesso vale per l'arte di cui mi occupo.

**15) Quali sono i tuoi progetti futuri e a cosa stai lavorando attualmente?**

Sto continuando a lavorare con il MANDALA, che per me rappresenta sempre più la tela di un quadro. Così come la tela vuota di un quadro può essere vista come il supporto in cui dare spazio alle proprie diverse fantasie artistiche, allo stesso modo con il MANDALA si possono inventare delle applicazioni nei campi più disparati.

Il MANDALA può essere usato per finalità didattiche, ludiche, artistiche, mediche, per la telepresenza. Io vorrei continuare a creare episodi di Mr Regular e nello stesso tempo mi piacerebbe continuare a lavorare con la danza interattiva.

Con Giacomo Verde stiamo creando episodi con il MANDALA da lui narrati accompagnando alla voce le mani e favorendo una fruizione simile a quella proposta nelle applicazioni di Myron Krueger, che si chiameranno "Storie Mandaliche". Le vorremmo presentare entro il 1999.

**16) Ti riconosci come un artista che si occupa di arte digitale interattiva o proporresti un'altra terminologia per il tuo operato?**

A me il termine *arte digitale interattiva* soddisfa e vi posso riconoscere il mio operato. In generale, comunque, tendo ad aborreire le etichette. Si potrebbe usare "arte elettronica", come "arte tecnologica", come "arte interattiva", come "arte multimediale interattiva", però in fondo penso che non sia fondamentale fermarsi alle definizioni. A me a volte non piace neanche essere definito "artista", però poi è chiaro che in determinati casi, come per esempio alle mostre, bisogna essere definiti in qualche modo, e quindi diciamo che *artista di arte digitale interattiva* può risultare appropriato.

**Massimo Contrasto (Cittadini) Dicembre 1998**



