

## **Intervista alle PIGRECA (FLAVIA ALMAN e SABINE REIFF)**

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

L'urgenza di uscire dall'irrigidimento nostalgico dell'immagine monumento e dalla staticità delle classiche modalità di rappresentazione.

- 2) Secondo voi perchè nella sperimentazione artistica che fa uso delle nuove tecnologie digitali si intravede l'esigenza di mettere in primo piano l'esperienza diretta polisensoriale del fruitore attraverso il personale linguaggio psicomotorio, operando una mutazione rispetto al periodo che vedeva il fruitore identificarsi con le grandi icone collettive proprie dei media generalisti?**

Forse per far percepire ai fruitori il significato della partecipazione e del coinvolgimento diretto nella realtà culturale che viene prodotta per infiniti dinamici e non per sequenze statiche.

- 3) Nel vostro scritto "Identità e interazione" leggo: *l'idea del nostro lavoro è usare la tecnologia per interagire con la realtà, arricchirla, visualizzare cose realmente invisibili o reinventarle, esprimere sensazioni e concetti cercando di generare comunicazione e informazione.***

**Secondo quali modalità attraverso le vostre installazioni interattive è possibile interagire con la realtà arricchendola di nuovi immaginari collettivi? E quali immaginari svelano le vostre opere?**

L'immaginario collettivo è costretto a seguire percorsi di comunicazione precablati noi cerchiamo di creare percorsi comunicativi in continua ridefinizione dando la sensazione di essere parte di un gioco di relazione sociale a geometria variabile con partecipazione temporanea e volontaria, dove l'identità viene sottoposta a una serie di procedimenti di sdefinizione, sottoposta al dubbio, all'ironia, o semplicemente tenuta in sospensione. L'identità nasce dal bisogno di affermare la verità in nome di un'appartenenza, e costituisce un surrogato di sicurezza. Non possiamo trarre sicurezza dalla realtà, poiché la realtà non è che il quadro provvisorio delle illusioni alle quali siamo esposti. La proliferazione segnica nel gioco di specchi mediatico ipermoderno produce un effetto di esplosione e atomizzazione della realtà. Ma più indefinibile e molteplice si fa la realtà tanto più accade che gli individui o i gruppi abbiano bisogno di riconoscersi in forme di appartenenza semplici e rigide, pericolosamente riduttive del campo visivo e aggressive nei confronti dell'altro. L'identità è il sé visto dall'altro, la delimitazione del sé da parte dell'altro, e la definizione dell'altro come limitazione, pericolo, potenziale aggressione. Si spera che la distinzione tra il sé e l'altro divenga sempre più artificiosa, e che sempre più liberamente l'altro possa circolare nel sé, e il sé si confonda con l'altro, ricevendone mitologie e motivazioni.

- 4) Le vostre opere come TELESPECCHIO, IDENTIMIX, ANAMORFIC-GENERATOR e AUDIO RITRATTO-IL COLORE DELLA VOCE, vogliono minare alle fondamenta la pesante costruzione che spesso si tende ad erigere per caratterizzare rigidamente la propria identità, facendola di conseguenza diventare flessibile e leggera come un castello di carte in continua mutazione. I**

**vostri ritratti interattivi rimescolando le carte in noi, quali strategie di gioco vogliono favorire per dissolvere la pesantezza dei mattoni? E soprattutto quali mattoni, quali rigide appartenenze vogliono metamorfizzare? Ho letto la vostra intervista su Fikafutura n°1 e mi è sembrato un discorso molto interessante cercare di abbattere certe rigidità che caratterizzano ancora la figura femminile. Riguardo al discorso sullo svelamento della molteplicità del sé, le vostre opere vogliono scatenare anche una riflessione sull'appartenenza di genere e sulle rigide cristallizzazioni che caratterizzano l'identità sessuale?**

Il sesso è solitamente inteso come una realtà biologica e materiale, sostanzialmente irriducibile, mentre il genere è inteso come una costruzione culturale, ossia come una costruzione stereotipica, del femminile e del maschile, che deve funzionare come norma del comportamento sociale eterocratico vigente. Le nostre installazioni proiettano sensazioni sul sé in generale, non sono mirate ad un discorso di genere, anche se la tematica ci interessa molto. Concettualmente l'anamorfosi proietta il centro ai margini fornendoti un'alteriore visione, ma la lettura della rettifica del soggetto sul cono specchiato è essenzialmente integralista perché si può ricostruirne la visione solo da un unico punto di vista nello spazio. Chè dire... crediamo che internet sia il media più adatto per agire il reale col virtuale, il reale reticolare così derealizzato può veicolarsi molto più agevolmente nella pratica socio-culturale. Anche se, si potrebbe sospettare che la disponibilità dell'attenzione organica in ricezione possa saturarsi quando la massa di informazioni trasmessa alla mente sociale dall'universo delle emittenti diventi così grande da non poter più essere elaborata coscientemente, né memorizzata nel tempo di cui le menti individuali dispongono. Il tempo organico fa fatica a stare al passo col tempo digitale!

**5) Le vostre opere mettono in gioco il nostro universo psicosensoriale permettendoci di vivere un viaggio in inesplorati percorsi liminari della nostra corporeità svelandoci l'arcano non addomesticabile. Alla luce della vostra esperienza artistica, secondo voi è possibile effettuare pratiche reali di trasformazione sociale e culturale attraverso la messa in scena del nostro corpo nei dispositivi artistici interattivi? E se sì, secondo quali modalità?**

Il percorrere sentieri inesplorati per ingenerare coscienza e conoscenza può essere facilitato e ampliato dall'esistenza di una tecnologia capace di realizzare un'estroversione della potenza intellettuale degli individui coinvolgendo elementi sociali, linguistici, artistici, organici o inorganici... si tratta di pensare opere che agiscano come modulatori del rapporto tra organismo cosciente e ambiente infosferico e che permettano la realizzazione di un equilibrio, o quanto meno la conoscenza accurata degli squilibri.

**6) Secondo voi, l'incarnarsi in "doppi virtuali" visitando e percorrendo i metaversi della Rete e cioè l'agire in mondi simulati interagendo con altre creature artificiali, permette effettivamente di vivere un'esperienza? Smaterializzandosi nelle finestre digitali, che tipo di spiragli vengono aperti nella nostra mente?**

Sì, decisamente, nascono nuovi ruoli, territori diversi di cui è difficile stabilire i confini, passaggi in percorsi senza inizio e senza fine, regole del gioco da inventare mentre si gioca, distanza e vicinanza – un equilibrio evolutivo di processi di prossimità e lontananza in cui transitano nuovi parametri non più rapportabili a metodi analitici di tipo classificatorio.....

**7) Come si rapporta il vostro lavoro artistico alle esperienze immersive possibili con i dispositivi di Realtà Virtuale?**

Non ci ha mai veramente interessato il cosiddetto “immersivo”, come ricerca, ci abbiamo lavorato in passato solo per esigenze commerciali. Siamo persino fobiche nei confronti del casco immersivo, e lo riteniamo una enfattizzazione inutile.

**8) Siete d'accordo sul fatto che utilizzando il digitale nell'arte e favorendo una maggiore interattività si può passare concretamente da un concetto di performance individuale dell'artista alla possibilità di dare vita a performance collettive che ci investono tutti del ruolo di artisti?**

**Non ci sono più confini nel concetto di *fare arte*? Cosa definisce oggi un contesto artistico?**

Tra materialità e immaterialità dell'interazione si snoda un dialogo informativo e nel passaggio da funzione a relazione anche la soggettività dovrebbe venire intesa non come progetto di individualità, ma come progetto di relazionalità. L'osservatore non è solo parte del fenomeno di trasformazione, ma può essere coartefice nella costruzione o nelle modifiche di tale “omogeneità” in trasformazione, all'interno di un sistema dove il mutamento stesso è, di fatto, agito dal dialogo informativo trovabile nonché dall'informazione. 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 del dominio. Un contesto artistico oggi è ancora definito e selezionato da critici, enti, e apparati vari, il pubblico rimane ricettore in questi luoghi, ma è fuori da essi che oggi è sempre più possibile trovare lo spazio per interagire in un sistema aperto di scambio dei saperi ed esperienze culturali.

**9) A cosa state lavorando attualmente e quali sono i vostri progetti per il futuro?**

Attualmente ci sentiamo un po' bulimiche della rete respiriamo *bits* e metabolizziamo *immagina*. Stiamo anche completando una giocosa installazione interattiva (ma non digitale) che come tematica ha: l'attesa del 2.000. Sarebbe costruita con un assemblamento di gadgets della sensoristica acustica oltre ad essere una superficie specchiante e a contenere pure un gioco d'abilità per l'80% e di fortuna per il 20% che distribuisce premi virtuali (illuminazioni oltre lo specchio). Ci capita spesso di collaborare a progetti altrui come per esempio quest'ultimo dove faremo pipistrelli animati in 3/D per dei performer speleologi che fanno appunto speleo-art. Per il futuro chissà ..? Il presente è già così incalzante e accelerato...

**10) Cosa pensate del termine *arte digitale interattiva* per definire le vostre opere?**

**Trovate un riscontro con questo termine o ne consigliereste un altro?**

Ci viene in mente: *gravidi interattivi* oppure *opere d'urto* o ancora *scodici binari* se non *arteattiva* .... In ogni caso *arte digitale interattiva* non ci ha mai calzato anche se è la definizione generica corrente alla quale ci dobbiamo in qualche modo arrendere (oltretutto come tu sai alcune delle nostre installazioni, tipo l'identimix, sono semplicemente analogiche e non digitali).

**Flavia Alman e Sabine Reiff    Gennaio 1999**