

Intervista a GIACOMO VERDE

1) Potresti illustrarmi il percorso artistico che ti ha portato a lavorare sul digitale?

Io ho iniziato facendo teatro per strada e lavorando molto anche con la cultura e le tradizioni popolari, animato dal desiderio di lavorare con la gente fin dagli anni '70.

In questi anni si tentava di dare origine ad opere aperte, che presupponevano l'animazione e il coinvolgimento del pubblico attraverso un modo di pensare l'arte che vedeva il rapporto teatrante-spettatore non più finalizzato a dare vita a spettacoli frontali. Ad un certo punto ho preso coscienza del fatto che poteva essere interessante trattare attraverso queste modalità interattive non solo gli argomenti della tradizione teatrale tipo le fiabe, la letteratura, i testi sacri, ecc., ma anche e soprattutto i temi della fantascienza e della tecnologia. Questi ultimi sembrava che incarnassero gli immaginari di una volta nel panorama contemporaneo.

Ho cominciato quindi ad occuparmi agli inizi degli anni '80 di video, dato che il computer era uno strumento ancora non diffuso nelle case, e ho realizzato opere di videoarte avvicinandomi alla televisione e al più generale panorama mediatico della comunicazione. Quando mi sono reso conto che pur utilizzando la televisione artisticamente il rapporto di fruizione che si veniva a creare era prevalentemente frontale e che non era possibile instaurare un rapporto di dialogo con gli spettatori, ho sentito l'esigenza di creare qualcosa che permettesse al pubblico di andare oltre la fruizione passiva. Ho organizzato quindi laboratori, incontri, messo a punto il TELE-RACCONTO al fine di creare qualcosa che superasse il sistema dei media generalista e fornisse maggiore interattività. Sono quindi approdato al computer che dovrebbe permettere questo: è un sistema che facilita l'incontro delle persone attraverso la macchina, che permette di creare opere aperte. Il digitale per me è stata una risposta alla passività sia della televisione che del teatro tradizionale.

2) Nel tuo testo di presentazione della mailing list Arti-Party scrivi: *“C'è una cosa che la storia dei media ci ha insegnato: nessuna nuova tecnologia cancella le altre, ma le ridefinisce. Mi pare che anche nel campo delle poetiche artistiche avvenga lo stesso.”* In che senso l'arte che utilizza i nuovi media ridefinisce l'arte precedente senza cancellarla?

Sotto tanti aspetti: per esempio adesso che si parla di "arte interattiva" viene fuori che la pittura è sempre stata interattiva e che quindi non vi è nulla di nuovo in quello che facciamo. Io penso che può anche essere vero, ma adesso c'è la possibilità di dimostrarlo concretamente, perché di fronte ad un'opera d'arte appunto "interattiva" bisogna agire e muoversi praticamente. Qualche anno fa questi discorsi non avrebbero avuto senso, mentre oggi attraverso l'interazione, possiamo anche ridefinire cos'è la pittura, cos'è la scultura, perché abbiamo aggiunto dei nuovi termini di paragone riguardo alla fruizione dell'arte. Anche il teatro penso che andrà ridefinito e lo stesso sta avvenendo per la televisione e per tutto il sistema della comunicazione in generale. Di conseguenza anche il sistema dell'arte va ridefinito.

Non bastano più le gallerie d'arte che hanno a disposizione dei muri per appendere dei prodotti artistici, ma è necessario pensare a delle gallerie d'arte che abbiano a disposizione altri tipi di spazi, che presentino la possibilità per gli utenti di connettersi alla Rete. Se prima esporre un quadro in galleria voleva dire conferirgli uno spazio privilegiato, allora oggi le gallerie devono presentare delle sofisticate connessioni per permettere la fruizione di un'arte digitale che magari a casa propria non si può visionare.

Lavorare sul digitale e sulla smaterializzazione dell'oggetto artistico dovrà determinare necessariamente una ridefinizione concettuale.

McLuhan sosteneva che *quando un media diventa obsoleto diventa artistico e può diventare opera d'arte*: la videoarte per esempio è nata quando la televisione stava perdendo il suo senso. Il paradosso del computer è che è già obsoleto per certi versi e quindi il lavorarvi artisticamente ha già un suo significato. Chiaramente anche l'opinione di McLuhan va presa con le dovute cautele.

3) L'arte può dare una risposta reale ai conflitti sociali, politici ed estetici?

Secondo me l'arte da sola non basta a fare questo. Per me l'arte arriva sempre dopo, non arriva mai prima. Non è vero che l'arte indica delle vie, che l'arte apre delle prospettive, che l'arte fa avanguardia. L'arte per me lavora sempre sul presente o sul passato e mai sul futuro. Anche i romanzi di fantascienza raccontano sempre del presente e mai del futuro. Tutte le realtà ipotizzate nei romanzi di fantascienza o previste dalle avanguardie non si sono mai presentate nel futuro secondo le modalità prefissate. Possono esservi stati degli echi di ciò che è stato detto, ma le realtà concrete hanno preso tutte altre vie.

Con le nuove tecnologie c'è questo paradosso: riusciamo ad agire in tempo reale e tutti gli immaginari che si costruiscono assumono forma nel presente. Nel passato, invece, siccome i mezzi di comunicazione agivano più lentamente, prima che un immaginario si concretizzasse e riuscisse a trovare espressione, era già in qualche modo superato. Oggi invece l'immaginario viene creato in tempo reale e secondo me appartiene sempre al presente. Quindi l'arte per me non cambia il mondo, semmai è il mondo che cambia l'arte. L'arte non può far altro che cercare di stare al passo con i tempi. Mi piange il cuore nel dire questo, perché io ho iniziato a fare arte pensando di poter cambiare il mondo. Ma non è vero niente.

4) In che senso gli artisti non devono fare opere, feticci di rappresentazione, ma devono provare a fare il mondo e non solo a criticarlo, come tu sostieni nel testo di presentazione della mailing list Arti-Party?

Poiché l'arte, la rappresentazione, non cambia il mondo, allora "facciamo il mondo". Occupiamoci di fare il mondo.

A me interessa realizzare delle opere etichettate come "arte" perché mi servono a costruire il mondo, a lavorare su questo direttamente. Posso utilizzare anche forme di rappresentazione, ma il mio fine non è la rappresentazione di un immaginario sul mondo, ma è "fare il mondo" e poi esprimere un immaginario.

Mi piace teorizzare che chiunque può fare arte nel senso di "fare mondo": se si possiede un'etica estetica, per cui si vuole migliorare il reale attraverso le cose belle, cosa c'è in fondo di più bello di creare un mondo migliore? Piuttosto che esprimere visioni del reale più o meno piacevoli esteticamente, io dico facciamo un mondo migliore. Questo non significa eliminare gli immaginari, bensì non porli come primari. L'immaginario costituisce un mezzo per fare il mondo, ma io devo avere chiaro principalmente che è il mondo il punto di arrivo e non l'immaginario.

Per esempio costruire un'azienda per creare un prodotto ecologicamente sano oppure immaginare di realizzare un'economia sostenibile per me può essere un progetto artistico reale perché serve a migliorare la realtà in cui viviamo.

Purtroppo accade che chi lavora nel campo economico, chi costruisce fabbriche, non possiede una percezione artistica ed estetica di un prodotto, ma possiede una percezione economica. Se gli industriali avessero una finalità estetica in quello che fanno, andrebbe tutto molto meglio. Bisognerebbe rendersi conto che non è importante solo il

guadagnare, ma investire a lungo termine; non creare solo un utile personale o per l'azienda attraverso il proprio operato, ma dare vita ad un utile collettivo e condivisibile anche durante il processo di creazione.

5) Tu sei partito dall'attività teatrale e hai unito con un filo rosso televisione (teleracconto, minimal tv), video, computer, Rete e hai spaziato in vari campi della pratica artistica multimediale. E' possibile secondo te effettuare delle pratiche reali di trasformazione sociale e culturale attraverso l'uso del nostro corpo nell'arte, ricordando il percorso che, partendo dalle performances teatrali, arriva alla smaterializzazione del corpo in Rete?

Se le performance che si effettuano prevedono un'espansione dell'azione e cioè pur avvenendo in un contesto spazio-temporale preciso sono collegate ad eventi che vanno oltre tale contesto, allora secondo me è possibile. Se tali eventi non sono fine a se stessi ma sono collegati con altri eventi più generali, io sono d'accordo con questa ipotesi. E' poi importante rendersi conto della fisicità della comunicazione: la presenza del corpo c'è sempre in qualsiasi azione o performance che coinvolge spettatori facendoli divenire autori di processi. La comunicazione non è mai qualcosa di astratto e di eminentemente concettuale, ma presenta sempre una componente di azione corporea.

6) Tu hai dato vita al TELE-RACCONTO, performance teatrale che coniuga narrazione, micro-teatro e macroripresa in diretta. Potresti spiegarmi bene in cosa consiste?

Il TELE-RACCONTO è una di quelle cose più facili da vedere che da spiegare.

Vi è una telecamera che inquadra in macro un piccolo spazio, grande quanto metà di un foglio A4. In macro significa che mette a fuoco soltanto oggetti piccoli che stanno vicino all'obiettivo. Questi oggetti, quando vengono inquadrati in macro, rivelano un'altra immagine rispetto a quella in cui appaiono normalmente. Si chiama *similitudine morfologica* e cioè prende in considerazione forme che sono simili in contesti diversi. Per esempio la ramificazione di un albero è simile nella forma al delta di un fiume, pur appartenendo a due contesti diversi. Oppure nella messa in scena di Hansel e Gretel posso utilizzare il guscio di una noce per rappresentare il viso di una persona anziana, perché entrambi sono rugosi. Allo stesso modo posso utilizzare le mie dita per raffigurare gli alberi, poiché le mie dita sono particolarmente nodose e possono assomigliarvi. Questa tecnica di solito è realizzata dal vivo e permette allo spettatore di vedere quanto l'immagine televisiva si discosti dalla realtà e rende consapevoli di quanto quello che si vede nello schermo può diventare altro da ciò che i nostri occhi osservano nella realtà. Lo scopo del TELE-RACCONTO era proprio quello di illustrare ai bambini attraverso la fiaba di Hansel e Gretel lo scarto percettivo che c'è fra la realtà e l'immagine. L'immagine della cosa non è la cosa, ma è l'immagine della cosa e questo scarto fra realtà e sua rappresentazione, non deve essere visto in luce negativa, bensì sottoforma di potenziale creativo, che ci permetta di illustrare e concretizzare il nostro immaginario attraverso una modalità di cui fino a quel momento siamo stati sprovvisti, che è appunto quella televisiva. Il problema sta nel fatto che nel sistema televisivo e dei media in generale, si tende ad utilizzare le immagini televisive come rappresentazione del reale e non dell'immaginario.

Il TELE-RACCONTO fa vedere l'oggetto nella sua realtà, come si trasforma filtrato dalla telecamera attraverso un racconto più o meno conosciuto da tutti e rende palese anche lo scarto fra il corpo reale dell'attore e narratore e le parti del suo corpo, come la mano, riprese dalla telecamera. Vengono messe in gioco le consapevolezze che noi

abbiamo per determinare un potenziale di creazione. La frase *la televisione non esiste sono solo figurine* è un modo per sdrammatizzare tutti i discorsi apocalittici sui messaggi televisivi: dire la televisione è negativa e i suoi contenuti sono un pericolo porta a mio parere a conferirle un'eccessiva importanza.

7) In che modo con il gruppo QUINTA PARETE avete messo in relazione lo spazio scenico teatrale con le nuove tecnologie digitali per dare una risposta critica all'ingorgo visivo che caratterizza oggi gran parte dell'informazione mediatica?

Questo è avvenuto dando vita ad una televisione povera di immagini. Il gioco della MINIMAL TV è quello di creare rapporti di dialogo tra le persone attraverso le telecamere, la piazza e lo studio televisivo. I telespettatori locali dopo un po' cominciano a dialogare fra di loro e la televisione diventa un mezzo per autorappresentarsi l'uno all'altro e non tanto per rappresentarsi in una televisione astratta oppure ad un pubblico immaginario. Si utilizza una modalità di comunicazione più personale, più vera. Non è quindi importante realizzare delle riprese sofisticate per avvalorare il culto dell'immagine, bensì dare credito al culto della comunicazione attraverso l'audiovisivo.

8) C'è una cosa che mi ha incuriosito che ho letto nella tua biografia riportata nel catalogo della mostra di Gallarate "Segnali d'opera": c'è scritto che nel 1991 insieme ad altri artisti italiani hai avviato una riflessione teorico-pratica sul non-teatro o arte-ultrascenica. Di cosa si tratta?

Nei primi anni '90 avevo deciso di smettere di fare teatro e avevo notato che esistevano tante esperienze di artisti legati al teatro che non venivano considerate "teatro". Anche il TELE-RACCONTO in quegli anni non era considerato tale poiché si pensava ad una forma di teatro classico che vedeva come protagonista un attore che recitava un testo fruito secondo una modalità frontale.

Io ribattevo che quella forma di rappresentazione, come il TELE-RACCONTO, comunque esisteva, piaceva, divertiva e interessava il pubblico e allora se non era teatro che cos'era? Come si doveva considerare?

Avevo allora scritto un documento spedito a varie persone in cui la definivo ARTE ULTRASCENICA. La comunicazione artistica presentata voleva andare oltre la scena, mettere in campo tutti i media, superare la presentazione frontale della rappresentazione e la forma tradizionale di teatro. Purtroppo il progetto non si è sviluppato perché non c'è stata abbastanza volontà di chi si è fatto bloccare dai problemi con il Ministero e non ha avuto abbastanza coraggio di scardinare la tradizione teatrale. Di conseguenza io ho deciso di smettere di fare teatro.

Adesso sto ricominciando a dire di fare teatro, ma non è cambiato nulla nel modo in cui lo presento e lo costruisco.

9) Concentrandoci sulle opere artistiche che presuppongono un'interfaccia corpo-macchina del fruitore, secondo te perché si è arrivati all'esigenza di vivere l'arte con tutto il corpo? Perché avete sentito l'esigenza di scrivere *Una nuova cartografia del reale*?

Lavorando con queste macchine ti rendi conto che inevitabilmente è messo in gioco tutto il corpo e queste acquistano senso solo se si riesce a vivere una determinata esperienza sensoriale attraverso la loro fruizione.

Nei primi anni '90 c'era bisogno di scrivere qualcosa che evidenziasse *una nuova cartografia del reale* che rimettesse in campo tutti i sensi e tutto il corpo di fronte ad una percezione visiva unicamente bidimensionale. Erano gli anni della nascita del paradigma della REALTA' VIRTUALE. Soprattutto si voleva mettere in discussione nel mondo dell'arte l'idea di una fruizione frontale, propria della pittura. Lo stesso valeva per la scultura che vive il paradosso di essere tridimensionale, ma di essere pensata nell'immaginario artistico come bidimensionale al pari della pittura.

Lo stesso discorso si faceva nel superamento della televisione che rimane sempre monodirezionale. In quegli anni si stavano portando avanti esperienze che andavano oltre la visione frontale che presupponevano la creazione di installazioni interattive e di RV.

10) Ho letto che hai collaborato con il gruppo Correnti Magnetiche per la realizzazione della performance-installazione di Realtà Virtuale “Per Krizia” e con un cyberglove hai dato vita ai personaggi del programma Euclide del gruppo Pigreco. Come giudichi l’utilizzo dei dispositivi di RV nell’arte?

Possono effettivamente permettere di vivere l’arte?

Secondo me i dispositivi di REALTA' VIRTUALE possono effettivamente conferire una forte impressione di immersione, però io penso che non basta la presenza della RV per dare senso e validità alle opere. Ci sono opere di RV che trasmettono emozioni e permettono di vivere esperienze cognitive interessanti e altre che sono fini a se stesse. La scommessa nel campo artistico è stata quella di trovare un aspetto specifico della RV che poteva essere interessante. Nella installazione di Realtà Virtuale PER KRIZIA avevo collegato la telecamera al casco di RV. Utilizzavo la tecnica del TELE-RACCONTO per permettere un viaggio virtuale attraverso piccoli oggetti. Nello stesso tempo io narravo cosa si vedeva e i fruitori potevano parlare con me. Si costituiva quindi un dialogo fra navigatore e navigante e le modalità di interazione bidirezionale avvenivano tramite la voce attraverso cui i fruitori mi chiedevano cosa vedere e varie spiegazioni sull'opera. Erano gli inizi della RV e ancora non si era arrivati nè a costruire mondi digitali nè a favorire forme di interazione diretta con gli oggetti virtuali.

Invece nell'ambito di EUCLIDE si utilizzava un personaggio virtuale che permettesse di instaurare dei dialoghi e delle interazioni e riflessioni fra l'animatore e il pubblico e fra i componenti del pubblico stesso. Era un pupazzo costruito in 3D che veniva animato da un cyberglove: non rappresentava appositamente una forma umana, bensì forme stilizzate come un cubo, un triangolo, una spirale, che presentassero occhi e bocca. La forma umana infatti è difficilissima da creare, da animare e da rendere credibile in 3D e in più blocca l'immaginazione del fruitore, che invece è mantenuta più viva da una forma stilizzata. Il personaggio parlava con la gente e poteva essere animato con il guanto per la RV e questo funziona ancora moltissimo, perché il pubblico pensa realmente di parlare con un computer. Deve essere però fatto capire che non si tratta unicamente di un computer, ma un organismo bio-cibernetico, un ibrido fra uomo e macchina e cioè sono io collegato al computer. Il personaggio virtuale mi induce a dei comportamenti utili per la sua comunicazione con il pubblico.

11) Le Reti oggi permettono di giungere ad una maggiore democrazia dell’evento artistico. In occasione della mostra di Gallarate “Segnali d’opera” in cui esponevi **REPERTO ANTROPOLOGICO UNO NOVE NOVE SETTE, tu scrivevi: *“Oggi l’arte che si rapporta con la tecnologia non può che invitare gli spettatori a-fare-da-sé, a farsi opera e fare opera come meglio credono.***

Perché secondo te con le nuove tecnologie digitali nasce questa esigenza e tramonta il concetto di opera d'Arte con la a maiuscola?

Ci sono software e hardware che permettono non solo di esprimere il proprio immaginario, ma anche di dare forma al proprio immaginario. Quindi io non posso più sentirmi autorizzato ad essere il depositario dell'immaginario collettivo, anzi questo diviene caratterizzato da un'immensa frammentazione di piccoli immaginari personali che per esempio si incontrano in Rete. Io in quanto artista che ha deciso di passare gran parte del tempo nella preoccupazione di concretizzare l'immaginario e di occuparmi di comunicazione, sono sicuramente più avvantaggiato rispetto a chi si confronta con certi strumenti per la prima volta e quindi magari riesco a realizzare meglio un'immagine e a mettere in campo in modo migliore un immaginario. Questo non mi autorizza però a dire che il mio operato ha più valore di quello di un altro; sicuramente avrà un valore diverso poiché io dedico a questa attività più tempo, ma il fatto che una persona che vi dedica meno tempo riesca comunque a mettere in campo un immaginario ridefinisce anche il mio ruolo. Diventa quindi più interessante per me cercare di creare dei *contesti* dove tutti questi immaginari possano esprimersi in contrasti. Chiaramente i fruitori non hanno il tempo di creare anche dei contesti e quindi questo può essere il mio ruolo. La mia figura può essere quella di un "creatore di contesti".

12) Sei d'accordo sul fatto che utilizzando il digitale nell'arte e permettendo una maggiore interattività si può passare concretamente da un concetto di performance individuale dell'artista alla possibilità di dare vita a performance collettive e che quindi tutti potenzialmente possiamo essere artisti? Non ci sono più confini nel concetto di fare arte? Cosa definisce oggi un contesto artistico?

Secondo me a questa domanda non c'è un'unica risposta. Io penso che non esista *l'arte*, ma esistano *le arti*. Non esiste un contesto artistico, ma esistano *diversi* contesti artistici ed ogni contesto esprime una sua forma e identità artistica.

Esiste il contesto della rappresentazione, il contesto dell'azione, oppure esistono delle figure sociali che esprimono forme di arte diversa. L'arte interattiva, alla tribù degli industriali non interesserà più di tanto, poiché a questa interesserà maggiormente avere un rapporto monodirezionale con il fruitore, mentre le persone che non occupano posizioni di potere, potranno essere più vicine a questo tipo di espressione artistica perché magari saranno in maniera maggiore propense a costruire rapporti diretti e bidirezionali. Il computer e la Rete possono essere per alcuni un mezzo di dominio, mentre per altri degli strumenti per dare vita a relazioni orizzontali. Sono i contesti teorici in cui uno si riconosce e le pratiche di vita che determinano le modalità di utilizzo di certi media e non le caratteristiche tecnologiche di questi.

Il computer è un mezzo che dà la possibilità di amplificare l'interazione e di costruire quindi un tipo di arte che si basa sull'interazione diretta e di conseguenza di vivere un tipo di vita che si basa sull'interazione. Non c'è quindi *l'arte*, ma ci sono *le arti*. Ogni modo di pensare, ogni tribù e ogni stile di vita esprime un proprio modo di fare arte.

Potenzialmente quindi tutti possiamo dare vita alla nostra forma di arte e il computer facilita sicuramente questo processo.

13) Attraverso un'opera come CON-TATTO si evince che c'è un rapporto tra l'immaterialità della comunicazione elettronica e la materialità dell'esperienza quotidiana politica e sociale. Potresti parlarci del progetto che stai portando avanti con il gruppo THELEME ?

THELEME è un gruppo fatto di individualità abbastanza forti che provengono da ambienti artistici molto diversi, come la poesia, la grafica, l'ambito performativo, la regia televisiva, le installazioni ambientali, la fotografia, il design. Ci siamo conosciuti in diverse situazioni e abbiamo deciso di lavorare insieme mettendo in campo le nostre differenti esperienze e i personali punti di vista.

All'interno di THELEME abbiamo deciso che per realizzare un'opera non bisogna essere tutti d'accordo, ma basta che due persone siano d'accordo per firmarla con il nome di THELEME. Ognuno può decidere di volta in volta con chi lavorare.

A Roma mi hanno chiesto di realizzare un'opera per il Palazzo delle Esposizioni e io per mettere in campo la mia idea di mescolare arte e politica, mi sono rivolto a due componenti di THELEME per realizzare il sito Internet dell'opera CON-TATTO. Abbiamo impaginato la rivista BOYCOTT e abbiamo realizzato un'home page che permetta a chi cerca argomenti di politica di trovare anche l'arte e viceversa. BOYCOTT è una rivista di boicottaggio che presenta informazioni sulle multinazionali e permette di stampare lettere e di spedirle alle multinazionali partecipando così alle campagne di boicottaggio contro di queste. In una pagina nel Sito si poteva leggere cosa queste multinazionali dicono di fare e ciò che in realtà fanno. Clickando sull'icona di ogni multinazionale si poteva vedere l'icona di questa dissolversi in tutte le sue malefatte, al fine di rivelare cosa c'è dietro al logo di ogni multinazionale. L'idea era quella di rappresentare artisticamente dei concetti politici, che magari in politica sono trattati in modo talmente noioso che non si riescono a leggere per intero.

14) Nel convegno a Roma dello scorso Maggio dicevi che *siamo passati dal Villaggio Globale di Mc Luhan al Villaggio GLOCALE in cui c'è una globalità di localismi ed è morto un punto di vista assolutistico ed unico sul reale, dando spazio ad identità locali molto forti. Questo concetto si può applicare nella tua arte?*

Io attraverso la mia arte esprimo me stesso collegato con il resto del mondo. Quello che io creo rappresenta comunque la mia soggettività e sono io all'interno del mondo.

Quindi è vero che è morto un concetto assoluto ed unico di arte, ma è giusto prendermi le mie responsabilità e sostenere che quello che creo è filtrato attraverso le mie esperienze, le mie concezioni psicofisiche e le mie relazioni sociali ed ambientali e che quindi consegue dalla mia vita. Questo è il punto di partenza delle mie opere, che magari poi si sviluppano secondo forme che io non posso prevedere.

15) Sempre al convegno di Roma, paragonando gli artisti a dei membri di un'ipotetica tribù che spendono la propria vita ad organizzare segnali, dicesti che *la tua tribù è trasversale e si prefigge lo scopo di instaurare rapporti e relazioni tra le persone. Sostenevi poi che si occupa del processo e non del fine e che non è d'accordo su il fine giustifica i mezzi, ma i mezzi e il modo di usare i mezzi è il fine. Vorresti commentarla?*

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 si vogliono provocare scontri, ma incontri, oppure scontri costruttivi che si basino sul rispetto dell'altro.

Bisogna poi rendersi conto che le proprie idee non sono *le idee*, ma appartengono relativisticamente a noi stessi. Lo scopo è creare ambienti in cui ognuno possa dimostrare le proprie idee e mettere in campo il proprio punto di vista, sapendo anche rinunciarvi. Ognuno deve essere messo nella libera condizione di poter cambiare idea, di poter partecipare ad uno stato di mutazione. Anche io che creo il contesto devo essere

messo in crisi, poiché io non sono il depositario di una verità che gli altri devono imparare necessariamente. Io posso avere un'idea della verità, ma sono interessato a discuterla con gli altri e magari posso anche mutarla se dall'incontro reciproco ne nasce un'altra che considero convincente. Si deve mettere in pratica un processo di mutazione collettiva.

16) A cosa stai lavorando attualmente e quali sono i tuoi segnali per il futuro?

Massimo Contrasto, Anna Maria Monteverdi, Andrea Balzola ed io abbiamo appena fondato un gruppo aperto che si chiama ZONE GEMMA.

Il cuore del gruppo è ora la realizzazione di una performance narrativa chiamata STORIE MANDALICHE, che presuppone da parte mia la narrazione di storie, che verranno poi rappresentate attraverso il MANDALA SYSTEM. Mentre io racconto, le immagini saranno generate e attivate con il MANDALA. Verranno create icone che si trasformeranno al tocco del narratore. Il pubblico sarà disposto a forma mandalica (a forma quadrata) e il narratore starà al centro. Il MANDALA infatti è una forma archetipica, che può essere un cerchio e/o un quadrato. E' una forma di rappresentazione o cosmogonica o psicogonica. Yung ha teorizzato che le forme mandaliche vengono generate in momenti di crisi, di passaggio, in cui vi sono delle identità che si devono formare. Poiché siamo in un periodo di forte mutazione, raccontiamo queste STORIE MANDALICHE, che sono proprio racconti di mutazione. L'icona del MANDALA si trova rappresentata dall'inizio dei tempi fino ad oggi ed è molto usata durante rituali, preghiere, ecc. Per esempio i rosoni delle chiese, attraverso cui passa la luce, appartengono alla stessa concezione e sono un MANDALA e lo stesso le raffigurazioni dell'immagine di Cristo all'interno di un cerchio.

17) Ti riconosci come un artista che si occupa di arte digitale interattiva o proporresti una nuova terminologia per il tuo operato?

Al momento io mi faccio chiamare "tecnoartista", per far capire che mi interessa lavorare nel campo dell'arte in rapporto alle nuove tecnologie.

Quindi proporrei la terminologia "tecnoarte" poiché tutte le altre definizioni mi sembrano riduttive.

Il concetto di interazione è importante perché può andare oltre la tecnologia: a me in futuro piacerebbe creare opere interattive pretecnologiche, in cui ci si avvale di un contesto in cui sono messe in relazione delle persone che operano una costruzione di senso interagendo attraverso determinati oggetti e specifiche regole di comportamento. Questo al fine di vivere un'esperienza cognitiva e percettiva interessante per tutti i partecipanti all'azione o all'opera.

Secondo me è possibile fare questo anche senza i computer o altri dispositivi tecnologici e sarebbe interessante approdare concretamente a questo risultato.

Come dicevano del cyberpunk, anche l'interattività è un'attitudine, che si trova dentro di noi. E' una mentalità, un modo di pensare e di rapportarsi con il mondo e con le cose che fa parte del nostro essere.

Giacomo Verde Dicembre 1998

