

Intervista a ANTONIO GLESSI (GMM)

1) Potresti parlarmi del percorso artistico che ti ha portato a lavorare sul digitale nel gruppo GMM?

I GMM sono nati una quindicina di anni fa. L'approccio con il digitale è stato in parte casuale.

Io provengo dall'esperienza grafica e Andrea Zingoni, l'altro fondatore del gruppo, è uno scrittore.

Mi sono avvicinato al computer quattordici anni fa cercando un "upgrade" della mia professione. Presi parte ad una dimostrazione all'Accademia delle Belle Arti di Firenze del dott. Carmelo Genovese, il quale presiedeva un ciclo di seminari sull'uso del computer e sul rapporto forma-colore.

All'epoca il computer era assolutamente proibitivo come costi e le dimostrazioni che si vedevano erano piuttosto banali. Però per uno come me che a scuola non aveva decisamente la pazienza di aspettare che gli acquerelli si asciugassero sul foglio, il fatto di poter dipingere in maniera da avere subito tutto pronto era fantastico! Impiegai sei mesi per decidere di compiere il passo e poi, attuando un grosso investimento sia economico che intellettuale, acquistai un sistema informatico e sono stato poi altri sei mesi a domandarmi come potessi utilizzarlo al meglio.

Finchè con Andrea abbiamo intrapreso la strada che avevamo sempre desiderato: creare un fumetto. Il FUMETTO ELETTRONICO si è subito prestato ad essere il punto di partenza per un lavoro multimediale, anche se all'epoca per "multimediale" si intendeva, in ambito artistico, un certo tipo di teatro che aveva a che fare con la tecnologia e la parola non aveva assolutamente il valore di oggi.

In realtà noi già allora portavamo avanti un tipo di lavoro che veicolava bit e contenuti a seconda del tipo di canale di distribuzione a cui puntavamo. Siamo infatti approdati presto al video, alle performances teatrali, fino alle installazioni utilizzando sempre gli stessi materiali.

Durante questo percorso, molto più tardi, nel 1991, abbiamo incontrato il MANDALA SYSTEM.

Il MANDALA, per il tipo di tecnologia che usava (e di cui si avvale attualmente), ha riproposto una serie di approcci simili a quelli avuti con i primi personal computer, quindici anni fa.

La scelta del digitale è stata in certo senso una scommessa e non è stata ponderata: è stata un "cogliere l'onda". Una pura intuizione.

2) Basandoti sul vostro percorso artistico iniziato nel 1984 (con il gruppo GMM) secondo te che trasformazioni ha portato l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali interattive nella figura dell'artista e del fruitore?

Secondo me nessuna. Questo perchè penso che il digitale ha aperto tutta una serie di situazioni "nuove" che devono essere considerate tali, ma che non hanno modificato nulla e che continuano a marciare sulle codifiche di sempre. Chiaramente queste situazioni nuove si sovrappongono e si intersecano con le precedenti, contaminandole in parte, ma non modificandole radicalmente. E' un aggiungere e non un sostituire.

Il fruitore prima interagiva con determinati elementi secondo i modelli precedenti e tutt'ora continua a fruire un quadro nella stessa maniera di prima. L'evento elettronico, che prima non esisteva, semplicemente viene fruito in un modo nuovo perchè diverso,

dipende soprattutto dal contesto che si viene a creare con l'opera.

Questo non vuol dire però che tutto dipenda dai dispositivi tecnici che si usano.

Non voglio fare una distinzione fra "arte" e "tecnica" e collocare i concetti in caselline. Non voglio parlare nè di situazione "tecnica" nè di situazione "artistica", ma di situazione *artigianale*, e cioè voglio riferirmi a qualcosa che viene fatto *ad arte* seguendo un procedimento tecnico spesso personale. Con questo discorso, arte e tecnica diventano inscindibili.

Parlando dei GMM (Giovanotti Mondani Meccanici), spesso qualcuno ha provato ad operare una divisione fra il Meccanico (chi si occupa di Computer) e fra il Mondano (chi scrive). Il nome Giovanotti Mondani Meccanici non ha nessuna rilevanza rispetto alla natura del gruppo. Deriva dal nome dei personaggi che hanno caratterizzato in maniera tale il primo nostro fumetto (pur non essendone i protagonisti), e che quando ci siamo affermati nel campo artistico, erano perfetti per identificarci. Nessuno si ricordava dei nostri nomi, ma si ricordava dei nostri personaggi. I personaggi dei nostri fumetti hanno inglobato i loro autori e noi abbiamo assecondato questo fenomeno, facendoci appunto chiamare Giovanotti Mondani Meccanici.

3) Nel catalogo della mostra «La coscienza luccicante» che si è tenuta a Roma nello scorso Settembre e Ottobre e che ha offerto una panoramica sulla videoarte e l'arte interattiva ho letto un passo che riportava un vostro discorso. Si sosteneva che *l'emergere delle nuove potenzialità tecnologiche legate all'elettronica e alla telematica apre orizzonti del tutto nuovi alla produzione, alla comunicazione, all'organizzazione sociale e al consumo.*

Inoltre avviene una trasformazione di tipo immateriale del sistema produttivo e del sistema delle relazioni sociali.

Di fronte a questi mutamenti come va ripensato il sistema dell'arte e che funzioni assume?

E' ovvio che la tecnologia in questo momento sta condizionando estremamente tutto il fare umano sotto vari aspetti. Noi GMM ci siamo cimentati in passato nel ripensare il sistema dell'arte prendendo parte alla stesura di alcuni manifesti, come per esempio *Per una nuova cartografia del reale* in collaborazione con Giacomo Verde e altri, però la nostra posizione rispetto a queste problematiche al momento è mutata. Cerchiamo di porci attualmente in maniera piuttosto ironica di fronte a queste argomentazioni "cosmiche" e una risposta può essere il nostro ultimo personaggio, GINO THE CHICKEN.

Quest'ultima creazione è il nostro portavoce attuale rispetto (anche) a queste problematiche: ciò che si riesce a desumere ascoltandolo, può essere desunta come la nostra risposta.

Noi non vogliamo più assumere un atteggiamento categorico e didattico e lasciamo la possibilità ad ogni fruitore di trovare la sua risposta personale interagendo direttamente con le nostre opere.

Penso che ormai il mondo sia diviso in grandi tribù transnazionali, translinguistiche, transterritoriali e transculturali. Le cose sono diventate così complesse, articolate e sovrastrutturate che è impossibile oggi effettuare una diagnosi puntuale. Non ha più senso parlare di "sistema dell'arte" dato che ce ne sono milioni fra loro leggermente differenti. Noi apparteniamo ad un gruppo e non saprei dire quale, perchè non voglio apporre alcuna etichetta: lancio un messaggio, seguo chi fa parte della mia tribù e quelli della mia tribù seguiranno me. Come facciamo a trovarci? Semplicemente "cavalcando l'onda". Non c'è un sistema organizzato rispetto al quale ci riconosciamo, ma viviamo in

una situazione in divenire continuo.

4) Quali immaginari collettivi rispecchiano le vostre opere e quali scenari anticipano?

Noi abbracciamo tutta una serie di miti. Anche di questo GINO The CHICKEN parla ampiamente. Andrea ed io ci siamo conosciuti come due giocatori professionisti di basket e la mentalità del mondo sportivo ci è molto vicina. Oggi, se consideriamo personaggi come l'allenatore dei Chicago Bulls che fa della sua tecnica di gioco un misto fra le tecniche del gioco e mistiche Zen, proponendo un atteggiamento da "guerriero dolce" per andare in campo, al fine di utilizzare la forza fisica a scopo non violento, devo dire che per noi costituisce una corda a cui siamo sensibili.

Questo può sembrare strano se viene attribuito a chi ha creato una figura come il pollo GINO, ma vuole far capire che i nostri immaginari sono molto ampi proprio perché ormai le comunità non hanno più confini così rigidi.

Il pollo GINO è perso nella Rete (GINO The CHICKEN LOST IN The NET) ed è un pollo che si è smaterializzato, finito in Internet: il suo unico scopo rimane tornare al suo pollaio. Si trova invece in questo "cyberpollaio" e da lì guarda al mondo reale/digitale. Intorno a Aprile 1999 uscirà un libro edito dalla Castelveccchi, scritto da Andrea.

Così il suo pensiero sarà finalmente consegnato ai posteri.

5) Voi avete utilizzato il MANDALA SYSTEM che propone un'interfaccia uomo-macchina. Attraverso i sistemi di realtà artificiale come cambia la percezione del nostro corpo? Le vostre opere possono contribuire a mutare il nostro universo psicosensoriale?

Nel 1991-92 io avevo lanciato un'ipotesi riguardante la CYBER-TRASCENDENZA. Era un'idea un po' estrema e provocatoria riguardo al digitale visto come ultima tappa. Così come certe droghe possono portare a stati di conoscenza alterati che possono permettere di avvicinarsi di più alla propria interiorità e come esistono quindi formule chimiche che lo permettono, probabilmente esiste anche una formula numerica che possa portare alla scoperta dei propri "doppi".

Il MANDALA SYSTEM in fondo è un'esperienza con un proprio doppio che si vede vivere dentro uno schermo. Lo scopo del MANDALA (dispositivo ideato da Vincent John Vincent) comunque va visto come essenzialmente didattico e di primo livello e cioè dà coscienza della possibilità di un altro proprio doppio che può agire in un altro mondo e quindi per ampliamento del concetto, può dare a molta gente l'idea di cosa significhi "vivere in una Rete". In questo modo si può sperimentare cosa volesse dire agire a distanza in un mondo digitale dove si presentano, in modo diverso al reale, determinate modalità di relazione.

Nel MANDALA SYSTEM esistono solo relazioni di tipo bidimensionale e in numero limitato. Questo è stato uno dei motivi per cui l'abbiamo abbandonato, poiché la tecnologia che proponeva non rispondeva più a cosa volevamo esprimere, anche se all'inizio si è perfettamente adattato al nostro pensiero che tendeva a mettere in relazione diverse tecnologie. Oggi a volte lo riproponiamo a richiesta, ma non è più lo strumento in cui ci identifichiamo.

Il MANDALA SYSTEM poteva essere il primo passo verso il virtuale ed era ipotizzabile che un domani la dimensione di virtualità sarebbe diventata ancora più forte. Sostenevo che il virtuale avrebbe potuto un giorno arrivare ad aprire un orizzonte di coscienza diverso. Ma era un discorso basato sul paradosso. In un mondo che si sviluppa in modo così accelerato, si potrebbe raggiungere una velocità così elevata che equivarrebbe all'essere fermi. E' come raggiungere uno stato di coscienza in cui si arriva

a riconoscere la differenza fra la tua anima ed il tuo io. L'anima non ha bisogno dell'io, ma vive in una dimensione di spiritualità assoluta.

Da piccolo l'eternità mi spaventava tantissimo, perchè la pensavo come una situazione legata al tempo e al divenire e quindi l'idea di un divenire infinito mi mandava in tilt. Percepire un'eternità fuori dal tempo significa arrivare per paradosso ad una situazione di così tanta velocità che non c'è più movimento (Einstein capirebbe?).

Così pensare ad un mondo così immerso nella virtualità equivarrebbe a non avvertire più la differenza fra reale e virtuale e quindi si sarebbe arrivati a vivere in una dimensione di virtualità così elevata da non poterla più percepire.

Noi dei GMM cerchiamo sempre di riferirci ai paradossi delle situazioni limite, anche approdando all'ironia. Ci piace rimescolare le carte, poichè adesso è possibile e perchè si possono portare le cose alle estreme conseguenze. 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 può essere quello di dare vita a nuove prospettive, invitare a guardare a certe cose secondo una visuale diversa, operando uno squarcio sul reale in modo traslato. L'artista per me deve anche giocare d'azzardo e a volte può rivelarsi provocatorio fino all'eccesso, con il rischio di risultare sgradevole perfino a se stesso.

6) E' possibile secondo te effettuare delle pratiche reali di trasformazione sociale e culturale attraverso l'uso del nostro corpo negli eventi artistici che vanno dalle performance teatrali a quelle che hanno come protagonista un corpo virtuale? Cioè, si può riscrivere il reale partendo da esperienze virtuali? E secondo quali modalità?

Per ciò che noi abbiamo sperimentato, ci sono delle situazioni in cui effettivamente la virtualità può cambiare la percezione del reale. Però forse pensare che dagli eventi artistici che hanno come protagonisti corpi virtuali si generino delle pratiche di trasformazione sul reale mi pare un po' eccessivo. Io penso che per esempio il corpo tecnologico sarà in futuro un corpo aiutato dalle biotecnologie, ma non verrà sostituito da questo. Tra biologia e tecnologia vince sempre la biologia. Chiaramente la tecnologia potrà crescere in parallelo alla biologia.

Comunque il virtuale può contribuire a modificare il nostro modo di relazionarsi e di percepire il reale. Parlando del MANDALA SYSTEM, abbiamo notato diversi tipi di atteggiamento nelle modalità di fruizione e di percezione da parte del pubblico.

Noi abbiamo portato il MANDALA nelle discoteche e quindi in un contesto giovanile che teoricamente dovrebbe essere molto disponibile a queste sperimentazioni. Invece alcuni fruitori avvertivano un così grosso straniamento nel vedere un loro doppio nello schermo che veniva percepito come inaccettabile. Addirittura nella maggior parte dei casi il disagio partiva dal pre-computer: costituiva già un problema interagire con il televisore.

Paradossalmente proprio in una discoteca si è scoperto che moltissima gente presentava già una dimensione di fruizione del mezzo televisivo rigidamente codificata e pre-impostata come assolutamente "passiva". Vedere se stessi dentro lo schermo già costituiva un qualcosa di estremamente nuovo e di estremamente gratificante. L'idea che poi ci si potesse anche muovere in questo ambiente era assolutamente marginale. La gente era già contenta di essere "in televisione" e non le importava cosa potesse fare in quel mondo al di là. Essere al di là costituiva già lo scopo del processo e il compito si esauriva in questo. Piaceva sostanzialmente il fatto di "essere rappresentati".

Allora esponevamo BUDDHA VISION, che è stata presentata per la prima volta nel 1991 a Lugano e poi è stata replicata in altri contesti poichè si dimostrava l'installazione che funzionava meglio e che meglio ci rappresentava dal punto di vista artistico. Abbiamo cercato di riversare la nostra sensibilità nello strumento del MANDALA e abbiamo creato una situazione di fruizione che portasse ad una smaterializzazione del proprio doppio molto legata a situazioni evocative di tipo orientale.

Nei GMM vi è anche un musicista, Maurizio Dami, che si occupa di musica etnica e che fa parte del gruppo musicale *Third Planet*, in cui lavora insieme ad un curdo e ad un afgano. Ultimamente hanno prodotto un doppio CD, accompagnato dalle nostre immagini video. In BUDDHA VISION abbiamo dato molta importanza alla musica. Tale installazione, che poi è stata abbastanza contaminata con quella successiva presentata alla Biennale di Milano giocata sui quattro elementi acqua, aria, terra e fuoco, proponeva delle situazioni che partendo da una grafica indiana, creavano degli scenari con cui interagire soprattutto a livello musicale. Si agiva su scale armoniche di tipo pentatonico che offrivano diverse combinazioni di suoni.

Per esempio ponendosi davanti all'immagine del BUDDHA cascavano i fiori di Loto e raccogliendoli si provocavano dei suoni. Oppure di fronte ad una tavola raffigurante il calendario Tantrico, la si poteva considerare come una tastiera e generare il suono ritmico dei tamburi oppure atmosfere ambient a seconda del tipo di scena e dei tasti toccati. Tornando al discorso precedente, questa installazione ha generato diverse modalità di fruizione nel pubblico. L'ambiente si è rivelato importantissimo.

Nel momento in cui BUDDHA VISION era presentato in piccole gallerie d'arte con poco pubblico e in situazioni non particolarmente movimentate ed affollate, si creava il presupposto perchè funzionasse come un sistema di meditazione personale. Poteva anche accadere che la gente entrava ed usciva subito perchè non aveva capito, ma se entrava nel gioco ci si soffermava a lungo. La stessa installazione portata a *Futuro Remoto* a Napoli, situazione in cui vi erano tantissimi visitatori, non ha funzionato per niente.

Ha invece avuto molto successo creare con il MANDALA un semplice PING PONG con una pallina che viaggiava fra uno schermo ed un altro perchè quello si è rivelato un momento assolutamente didattico. In quel momento si è creata effettivamente l'idea dell'esistenza di un doppio. C'era gente che non riusciva a capacitarsi che ci potesse essere un'altra persona dentro il televisore che potesse agirvi all'interno contemporaneamente alla propria. Pensava che si trattasse di un nastro registrato. In questa applicazione era stato posto su due televisori lo stesso MANDALA SYSTEM. Vi erano due telecamere poste in due stanze diverse che riprendevano due persone diverse e ne proiettavano le sagome all'interno dello stesso schermo. Le persone si vedevano nello schermo e potevano giocare a palla fra loro. Le sagome però potevano entrare in collisione con gli oggetti, ma non fra loro. Siccome usavamo un mixer-video, su ciascun monitor si veniva a creare la situazione in cui la sagoma riconosceva la palla e viceversa, ma fra loro le due sagome non interagivano e semplicemente si sovrapponevano. Quindi, in alcuni casi la persona che stava di fronte ad un videoe vedeva la sua sagoma, riusciva a capire che c'era qualcosa nel televisore con cui poteva interagire, ma non riusciva a percepire come potesse esserci anche qualcun'altro nello schermo che facesse la stessa cosa e che non fosse già registrato. Pensava che anche "l'altro" facesse parte della macchina.

Quindi l'idea di condivisione dello stesso spazio per tanti è risultata stranissima.

Quando la gente è riuscita a capirlo è stata una grossa scoperta, un grosso salto a livello percettivo.

In questo senso l'applicazione ha avuto da una parte una finalità didattica e dall'altra ha contribuito a realizzare un momento emotivo e di crescita per le persone.

In questo senso il virtuale può trovare una sua collocazione e sicuramente ciò che si vive sulla propria pelle forgia meglio la nostra personalità. Molte poi delle cose che chi studia sulla comunicazione e sul virtuale dà per scontate, non lo sono affatto per chi non è esperto di questo mondo.

Molta gente tende a percepire il mondo della tecnologia come calato dall'alto e lo vive secondo modalità di fruizione passiva. L'idea di poter agire attivamente in situazioni di questo tipo, non solo è lontana anni luce per molte persone, ma risulta che se non si permette a certi individui di compiere determinate esperienze sulla propria pelle, questi non sono sempre in grado di percepirle appieno.

In questo caso il virtuale può aiutare da un punto di vista didattico (tramite la pallina del PING PONG o la musica) per capire che il tuo doppio può fare delle cose in un mondo parallelo e per aprirti rispetto ad un'altra dimensione.

7) Attualmente cosa avete realizzato e quali sono i vostri progetti per il futuro?

I nostri progetti per il futuro sono nessuno e centomila. Il gruppo poi in questo periodo sta vivendo una fase di riassetto poichè ormai Giovanotti non siamo più e Andrea si è trasferito in un'altra città.

C'è in programmazione la pubblicazione del libro su GINO The CHICKEN, personaggio che ha ormai quattro anni, ma che non ha ancora vissuto tutte le sue potenzialità.

8) Cosa pensi del termine *arte digitale interattiva* per definire le vostre opere?

Trovi un riscontro in questo termine o ne consiglieresti un altro?

Io trovo sempre riduttive le etichette. Però poi tutti siamo costretti a collocarci in delle caselline per non perderci. Penso che potrei anche riconoscermi nel termine *arte digitale interattiva*, ma non se presuppone una tendenza a connotare tutto il discorso fortemente da un punto di vista tecnologico, spostandolo poi solo in parte verso il piano artistico. Attraverso la mia esperienza mi è capitato spesso di constatare che il lato tecnico assume nelle opere una rilevanza esagerata.

Parlando dell'interazione, io non voglio essere considerato un artista di arte interattiva solo perchè ho usato il MANDALA SYSTEM.

Noi GMM siamo sempre ricordati per il MANDALA, ma fin dal 1986 abbiamo realizzato opere interattive che pur presentavano sostanzialmente modalità di fruizione per così dire "passive". Le nostre opere erano giocate su un aspetto di tipo randomico degli elementi che le componevano, per cui proponevano comunque un tipo di interazione con l'utente che si basava su una fruizione non lineare.

Se si considerano i GMM come un ipertesto questo confluisce nel MANDALA, ma presuppone tanti altri link su cui cliccare, strettamente collegati tra loro e che non sono meno caratterizzanti il nostro percorso artistico.

Quindi secondo me non bisogna soffermarsi sulle caratteristiche tecniche delle opere, che sono una componente importante, ma non la principale di un prodotto artistico.

Un artista può realizzare opere interattive pur non utilizzando assolutamente strumenti tecnologici.

Inoltre secondo me l'arte non deve avere etichette. Noi dei GMM non abbiamo mai vissuto un percorso verticale, per cui abbiamo iniziato con i fumetti, ma non siamo rimasti ancorati a questi. Siamo passati al video, poi al MANDALA, ma non ci siamo mai voluti cristallizzare in niente. Così capitava che in ogni posto in cui arrivavamo

eravamo sempre "i cugini" e mai "i fratelli" di qualcuno. Quando partecipavamo ai festival video eravamo considerati "quelli che facevano i fumetti", quando lavoravamo con i fumettisti eravamo "quelli che facevano i video", quando lavoravamo nel campo dei computer eravamo "gli artisti e non i tecnologici", quando stavamo fra gli artisti eravamo "quelli talmente contaminati dalla tecnologia che sono dei meccanici", ecc. Noi siamo sempre stati trasversali e non considero questa condizione come eccentrica, ma piuttosto la diretta conseguenza della situazione attuale. Secondo me il tentativo della critica di cercare di sistematizzare troppo le cose è destinato a fallire. Oggi la complessità e l'intreccio delle situazioni sono tali che il provare a mettere in fila le cose è immediatamente superato nel tempo da ciò che sta accadendo. L'arte secondo me oggi è *un divenire* e come tale non può essere fissata in nessuna forma rigida.

Antonio Glessi Dicembre 1998