

Intervista a FEDERICO BUCALOSSI

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

Il mio percorso artistico si è realizzato seguendo determinate tappe. Sono partito dalla musica suonando strumenti elettronici (sintetizzatori, chitarra elettrica, ecc.). Poi sono passato alla fotografia, alla pittura e alla grafica fino ad arrivare nel 1992 al computer. In quegli anni uscirono infatti personal Mac abbordabili dal punto di vista economico e ne acquistai uno. Subito capii che, grazie al computer, potevo fare tutto quello che avevo fatto fino ad allora utilizzando un solo strumento. Mi affascina tutt'ora l'elasticità, la praticità e le innumerevoli possibilità di utilizzo di questa macchina. Partendo da un'idea è possibile convertirla in immagine, in suono, in forme animate, fino ad arrivare a comporre video digitali, che presentano immagini in movimento accompagnate da suoni audio. Il passaggio successivo è stato sfruttare le modalità di interazione offerte dal digitale.. Attraverso l'audiovisivo potevo comunque esprimere pienamente molte sensazioni e dare un'icona al mio pensiero, ma le modalità di espressione mantenevano una linearità che non era totalmente scardinabile. Attraverso l'ipertesto, invece, la fruizione dell'opera poteva avvenire secondo un approccio più aperto, che lasciava più libertà nelle possibilità di interazione. I primi programmi ipertestuali erano in bianco e nero e le possibilità di animazione grafica e di creazione di suoni erano limitate. Poi il mercato dei software si è evoluto ampliando le possibilità creative. All'inizio mi sono interessato alla creazione di applicativi, che permettevano una fruizione personalizzata di suoni, immagini, testi, filmati, ecc.

Poi mi sono accorto che esistevano dei limiti concreti nelle possibilità di interazione e ho cercato di saltare la recinzione cominciando ad utilizzare sensori. In questo modo era possibile mettere in relazione gli ipertesti di un CD ROM, i sensori e le immagini pittoriche. Tuttora sto continuando su questa via e il mio metodo rimane quello di unire strumenti comunicativi fra loro diversi, mettendone in relazione alcuni aspetti portanti e decidendo mano a mano quali modalità espressive filtrare.

2) Attraverso le nuove tecnologie digitali si tende ad avvalorare una modalità di interazione e percezione psicosensoriale totale del fruitore dell'opera d'arte, per permettergli di vivere un'esperienza più completa, che vada oltre il rapporto comunicativo verticistico permesso dalla sola vista. Secondo te, alla luce del tuo percorso artistico, secondo quali modalità è possibile vivere esperienze psicosensoriali interagendo in tempo reale con un computer?

Il discorso secondo me dovrebbe partire dalla Beat Generation e cioè dagli anni '50/'60. In quel periodo sembrava che fosse in atto una "rivoluzione psichica" e si profetizzava una rivoluzione totale, permanente: doveva cambiare tutto tutti i giorni.

Personalità come Timothy Leary, William Burroughs, Allen Ginsberg profetizzavano che la prima rivoluzione dovesse avvenire a livello percettivo, utilizzando per esempio LSD per aprire nuove vie psicosensoriali. Si diceva "Open the Doors" (il nome del gruppo musicale dei Doors trae origine da questo) e si invitava a trasformare la propria percezione del reale. Era chiaramente un'utopia, niente di tutto ciò è accaduto. Però molti di questi "Profeti", come Timothy Leary, con la nascita del Personal Computer, hanno intravisto una continuazione di questo discorso e idealizzando le potenzialità di questa macchina, hanno sperato che si potessero attuare le loro utopie. Pensavano che attraverso il computer si potesse espandere la coscienza ed andare oltre i limiti della

mente umana, in sostituzione degli LSD e dei viaggi psichici. All'inizio anche io pensavo che il computer potesse favorire una suggestione psichica, attraverso colori, suoni, ultrasuoni e frequenze di scansione delle immagini dai 50 Hz televisivi ai 75 Hz digitali. Però mi sono reso conto che il potere del computer è soprattutto concettuale, dato che permette di esprimere in maniera elaborata determinate idee. Chiaramente quando realizzo un'installazione immersiva in cui il fruitore interagisce con un ambiente di immagini e suoni che lo circonda a 360° e può trasformarlo muovendosi o toccando determinati touchpad collegati al computer, si riesce sicuramente a stimolare la mente del fruitore e a fargli vivere un'esperienza psicosensoriale. Si può fare un paragone con il cinema che utilizza il grande schermo: alcuni studi hanno dimostrato che ampliando l'angolo di visuale oltre i 60°, lo spettatore ha una sensazione immersiva e ciò che si vede diventa fonte di esperienza. Nella sperimentazione artistica di chi si occupa del digitale, comunque c'è la volontà di andare oltre l'immersività permessa dal cinema, per raggiungere qualcosa di simile ad un'esperienza onirica. Io comunque sono sempre scettico di fronte ai facili entusiasmi verso l'immersività virtuale: ho visto installazioni in quasi tutta Europa e in altre parti del mondo, ma nessuna è riuscita a darmi le sensazioni preannunciate. Nel '92-'93 eravamo tutti affascinati dai dispositivi di RV, ma oggi penso che non è assolutamente necessario utilizzare il casco per provare certe sensazioni. Sicuramente queste installazioni possono stimolare idee, piacere, terrore, ansia, adrenalina, ma mai esperienze totali come si diceva al momento dell'avvento della RV. Io chiamerei questa ricerca immersiva esperimenti di esperienze, oppure esperienze sperimentali.

3) In Giappone (ed anche in Italia a Genova) si stanno portando avanti delle ricerche sul *Kansei* e cioè sulle possibilità da parte delle macchine di elaborare sentimenti e comprendere stati d'animo. Tu pensi che questo sia possibile? Come ti poni al riguardo?

Il mio percorso è l'inverso di questo. Io punto a provocare sentimenti attraverso le macchine e non ad elaborare sentimenti con le macchine. Non è detto che questi studi non possano portare a scoprire orizzonti inesplorati ed affascinanti, ma sono contrario ad esportare parole e significati (come *Kansei*) che noi non possiamo comprendere e sentire pienamente perchè non ci appartengono.

4) Le tue opere come SENSUALZONE viaggiano attraverso strade liminari che ci portano a toccare le corde delle nostre esperienze percettive interiorizzate nel tempo e ci permettono di dare sfogo a nostre melodie interiori. Al convegno "Documedia" dello scorso Maggio a Roma tu sostenevi che le macchine per te creano coscienza. 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?

Nelle mie opere io ricerco non solo l'impatto emotivo, visivo ed estetico, ma porto avanti anche un discorso concettuale e cerco di stimolare nuovi dibattiti e nuovi pensieri, anche facendo delle ipotesi per assurdo. In questo poi sono favorito dall'esistenza di Internet, che permette di decuplicare la velocità di elaborazione dei pensieri e dei nuovi esperimenti con le nuove tecnologie, mettendoci tutti in relazione. Cerco quindi di stimolare la creazione di nuove melodie interiori negli altri. Il concetto di creare coscienza è però diverso. Anche un Personal Computer con installato un programma di scrittura può cambiare il nostro modo di agire nella realtà effettiva: le

interfacce create dai programmatori sono di solito intuitive, fatte di icone e di scritte in lingua inglese e nella propria lingua madre. Nella vita quotidiana noi ci rapportiamo con altri elementi fisici (ad esempio maniglie per aprire le porte, interruttori per accendere la luce, ecc.), mentre quando lavoriamo al computer dobbiamo relazionare i nostri movimenti all'interfaccia grafica (icona con le forbici per tagliare i testi, icona per incollare i testi, tasto per stampare, ecc.). Il nostro pensiero si conforma agli standard dell'interfaccia. Un esempio semplice: sto lavando i piatti, mi casca una tazzina, si rompe. La tazzina è rotta. Sto lavorando su un'immagine per fare un fotoritocco: mi scivola il pennello mentre sto contornando un'immagine e con un comando chiamato nel Macintosh "mela zeta", posso annullare questo processo. Quando la mia tazzina è rotta mi capita di pensare "mela zeta" ma non succede nulla! Questo è un esempio per far capire come i computer possono in parte condizionare il pensiero di chi li usa e "creare coscienza".

Riferendo questo discorso alla mia opera SENSUALZONE, io avevo ipotizzato dieci sensazioni diverse da far fruire (gioia, paura, ansia, relax, depressione, vie di fuga, ecc.). Lo scopo era quello di stimolare emozioni in chi usava questo software attraverso colori, suoni, ultrasuoni, lampeggiamenti stroboscopici, unendo saperi antichi alla tecnologia moderna. Ho portato avanti studi su libri di yoga, sulle vibrazioni sonore dei Chakra, sulla percezione visiva delle forme e dei colori (testi di Arhneim), su libri di Zen e ho tratto ispirazione dai libri di Philip K. Dick e su Philip K. Dick (l'autore che preferisco). Nel libro di Dick *Cacciatore di androidi* o *Blade Runner* si parlava di uno strumento che chiunque lo accendesse la mattina toccando un manubrio, poteva avere la sensazione desiderata. Tutti quelli che in un dato momento toccavano questo manubrio si ritrovavano ai lati di una montagna percependo una determinata sensazione. Chiaramente tutti sceglievano la gioia, il benessere e la felicità. Solo una donna svegliandosi al mattino scelse otto ore di depressione. Questo ha stimolato la mia fantasia e dopo alcune ricerche, ho realizzato il software SENSUALZONE. SENSUALZONE è ideato per persone che hanno una mente già formata: io non creo niente di nuovo, lavoro su ciò che già esiste nella nostra mente. Lo scopo è quello di non dare informazioni aggiuntive, ma di limitarle il più possibile. Siamo bombardati da testi, film, immagini, musiche, enciclopedie a mille lire e per questo non desidero aggiungere informazioni ad informazioni, ma invito ad esternare ciò che noi abbiamo già interiorizzato, abbandonando le nostre menti alla percezione di colori e lampeggiamenti. Ipotizzo anche che in questo modo, molte delle informazioni superflue vadano cancellate per far spazio a meno ingombranti e più piacevoli variazioni cromatiche. Secondo me la nostra mente sa molto più di quanto può dire e sa molto più di quanto necessita: così SENSUALZONE dovrebbe aiutare a togliere ciò che non ci necessita e permettere di elaborare ed ordinare ciò che c'è già in noi.

5) Secondo te perchè la sperimentazione artistica nel campo del digitale sta andando nella direzione che mette in primo piano l'esperienza diretta polisensoriale del fruitore e quindi si sta verificando un'interesse sempre crescente per la personalizzazione delle icone collettive da parte del fruitore?

Volendo iniziare con una parentesi critica, si può sottolineare che il sistema dell'Arte in generale, non è assolutamente toccato dalla sperimentazione artistica interattiva. Se si legge la rivista Flash Art, che oggi fa molta tendenza nell'ambiente e sembra che decida cosa è Arte e cosa non lo è, vengono solitamente presentati quadri, fotografie, comunque qualcosa di tangibile e bidimensionale da comprare. Un'installazione si può

comprare o commissionare, ma non c'è un mercato che la supporta e per questo viene collocata fuori dal sistema dell'Arte. Ciò che per me è Arte è diverso. Tento di andare oltre l'estetica di tendenza. Mettere in primo piano l'esperienza diretta polisensoriale del fruitore è uno sbocco inevitabile per chi lavora da anni sulla sperimentazione digitale. Il nostro lavoro si basa sul coinvolgimento dello spettatore, che non è più solo fruitore, ma contribuisce a creare l'opera d'arte. Il rapporto artista-spettatore diventa bidirezionale e l'arte diventa multidirezionale. Il quadro può essere visto in mille modi diversi in base alle esigenze del fruitore. Subentra anche il concetto di maggiore democraticità dell'arte. Sono passati gli anni '60, lo stesso per gli anni '70, ci sono parecchie esperienze alle spalle, perchè ignorarle e non andare oltre? C'è stato Duchamp, c'è stato Bacon, c'è stato Pollock, l'arte è stata distrutta e ricostruita pur non avendo a disposizione la tecnologia attuale. Oggi l'approccio rimane lo stesso con un background culturale più ampio e si dà peso alla sperimentazione e alla ricerca utilizzando anche i mezzi tecnologici.

6) Nel catalogo della rassegna “Documedia, Percorsi multimediali” tenutasi a Roma nel maggio scorso, sostieni che la tua opera SENSUALZONE è un software interattivo che genera, su stimolo dell'utilizzatore, una serie di suoni, segni e simboli minimali a ricerca di una suggestione psichica liberatoria. Da cosa ci liberiamo mediante le frequenze di SENSUALZONE e che viaggio possiamo vivere nelle zone sensuali che tu proponi?

Il punto di partenza nella realizzazione del software Sensualzone è stato quello di limitare il più possibile le informazioni fornite: riducendo l'informazione ad un bit, si vuole richiamare l'informazione già presente nella mente del fruitore. Questo provoca una suggestione psichica liberatoria per due motivi. Per prima cosa, permettendo di rilassare la mente grazie a frequenze luminose da 3 Hz a 25 Hz, cerco anche di far so che questi colori molto violenti (tinte piatte che in base alle varie frequenze cambiano minimalmente), fornendo un bit di informazione, vadano a sostituire le informazioni inutili che il nostro cervello ha assimilato nella nostra esistenza. Per esempio penso alle tante informazioni televisive a cui siamo ogni giorno sottoposti, oppure ai cartelli pubblicitari che ci scorrono intorno mentre viaggiamo in macchina, alle tante immagini visive che impercettibilmente e inconsapevolmente immagazziniamo in angoli remoti della nostra mente. Io cerco di sostituire tutto questo con blocchi di informazione grezze, come colori e frequenze sonore, per liberare la mente. Questo è teoricamente e praticamente possibile. Il secondo motivo per cui è possibile sperimentare una suggestione psichica liberatoria, riguarda il pensiero liberatorio stesso. Ognuno ha il suo pensiero liberatorio ricorrente, che gli permette di evadere dai problemi della quotidianità. Per esempio l'ultima mia opera presenta un ipotetico personaggio che si spara alla testa. Il pensare allo sparo è un pensiero liberatorio, perchè immaginando di spararsi, ci si libera di una gamma di pensieri precedenti, che magari provocavano tormento. Questo pensiero si sovrappone agli altri cancellandoli, come una violenta pennellata nera su tutti gli altri colori.

7) SENSUALZONE ha qualche legame con le TAZ (ZONE Temporaneamente Autonome) di Hakim Bey? C'è un rapporto fra le sue suggestioni liberatorie e quelle che tu presenti?

Hakim Bey è un personaggio che mi ha sempre affascinato e che stimo moltissimo. Il testo TAZ sicuramente contribuisce ad aprire la mente verso panorami inesplorati. Mi vengono in mente alcune sue parole: "trasformare la monotona quotidianità in un

tempio della carne viva". Hakim Bey ha trascritto delle sensazioni che nessuno aveva mai messo su carta. Da sempre le tribù di giovani si radunano in grossi happening, come Woodstock negli anni '60, i concerti punk negli anni '80, fino ad arrivare ai raduni degli psychobilly nei primi anni '90 e ai rave attuali. Queste secondo me sono tutte Zone Temporaneamente Autonome, che permettono di esprimere e soddisfare i desideri più reconditi di determinate tribù. Anche io ho partecipato a numerosi Rave con il gruppo musicale Yellowcake con cui lavoro. Noi produciamo musica techno-elettronica o "intelligent techno" come viene chiamata nel Nord Europa. Spartaco, il mio compagno nel gruppo, realizza musica attraverso sintetizzatori e campionatori, mentre io agisco in tempo reale su un monitor in modo analogico, per creare dei "loop-cosmici" di colori e vibrazioni, che proiettati sul grande schermo risultano psichedelici o psico-attivi. In questo modo per me i Rave risultano delle TAZ liberatorie, come può esserlo SENSUALZONE in seguito ai suoi effetti nella nostra psiche. Il nome SENSUALZONE comunque non deriva dalle TAZ, ma da un'installazione che vidi a Berlino nel '94.

8) Sei d'accordo con il pensiero di Timothy Leary che sostiene che attraverso gli impulsi digitali è possibile effettuare un'esplorazione della nostra mente, stimolare il nostro cervello e vivere esperienze extracorporee?

Gli immaginari cyberpunk hanno lasciato qualche scia nelle tue opere?

Riguardo al vivere esperienze extracorporee profetizzate da Timothy Leary sono un po' scettico, mentre sono d'accordo sul fatto che il digitale può stimolare la nostra mente. Io penso che l'immagine condiziona pesantemente il nostro pensiero e i nostri comportamenti (basta pensare alla pubblicità). Perché allora non utilizzare l'immagine artisticamente e per liberare la nostra mente?

La corrente Cyberpunk a cui T. Leary appartiene, ha lasciato sicuramente delle scie sul mio pensiero, soprattutto attraverso Philip K. Dick. Ho letto *Neuromante* di William Gibson anni fa, ma rileggendolo adesso mi rendo conto che lui cerca di stimolare nel lettore immaginari alla *Blade Runner* soprattutto estetici, secondo me fine a se stessi. Mentre un autore come J.G. Ballard, rimane ancora attuale: nei suoi testi non crea nuovi mondi, nuove macchine, viaggi intergalattici, ma lavora sugli interstizi marginali della nostra condizione presente. La stessa complessità la trovo in Philip K. Dick: i suoi testi trattano dal dispositivo meccanico per stimolare le sensazioni, ai King cinesi per interpellare il futuro fino ad arrivare a Dio stesso.

Io nelle mie opere cerco di non dare solo illusioni estetiche, ma mi piace lavorare su concetti che ci toccano maggiormente nel profondo.

9) Perché SENSUALZONE è inserito in un box di un videogame? Qual è il rapporto tra le emozioni fruibili attraverso un videogioco e l'installazione interattiva che hai realizzato?

In una prima versione non interattiva di SENSUALZONE che esposi nel museo Pecci di Prato durante il convegno riguardante le Reti Amatoriali organizzato nel 1995 da STRANO NETWORK, ipotizzavo che in un ipotetico futuro i videogame sarebbero stati convertiti in macchine per riprodurre esperienze assimilabili ai pari di esperienze reali vissute. Mi hanno sempre affascinato i videogame per il loro potere di catalizzare l'attenzione di chi vi interagisce e trovo che molti videogame sono altamente educativi. Per esempio: perché si studiano le equazioni matematiche e gli astrattismi dell'algebra? Nella praticità non hanno alcun riscontro, ma risolvere equazioni di pagine e pagine

mette in azione dei collegamenti neurali che altrimenti non avremmo modo di azionare. Pensare per numeri è paragonabile ad una filosofia. Le operazioni matematiche creano pensieri logici e stimolano canali altrimenti inutilizzati, rendendoci più intuitivi e versatili. Un videogame può essere paragonato ad un'equazione matematica perchè ti fa vivere in un mondo impossibile, in cui cambiano le regole della gravità, le leggi fisiche della tridimensionalità, e si deve raggiungere una meta finale attraverso un gioco di abilità sia nella destrezza delle mani comandate dal cervello, sia nella risoluzione di alcuni "segreti". Anche per giocare ad un videogame si innescano dei meccanismi mentali altrimenti inutilizzati.

SENSUALZONE anche è nata per risvegliare e riprodurre esperienze al fine di stimolare i nostri percorsi mentali.

10) Tu hai fatto parte del gruppo QUINTA PARETE che si interessa della comunicazione multimediale in relazione allo spazio scenico teatrale. E' possibile secondo te effettuare 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 nella Rete? E secondo quali modalità a tuo parere è possibile effettuare queste pratiche reali?

Con il gruppo QUINTA PARETE creavamo performances di TV interattiva (la MINIMAL TV): innescavamo un processo comunitario montando una regia televisiva completa, composta da mixer, computer grafica, videocamere ovunque, giochi di comunicazione in videoconferenza, Internet con la videoconferenza. Avendo a disposizione tutte queste tecnologie, determinavamo un palinsesto, che per esempio poteva abbracciare l'arco temporale che andava dalle sei di sera fino a mezzanotte, l'una di notte. Regolarmente questo palinsesto alle sei e cinque di pomeriggio veniva trasformato ed era proprio quello che volevamo, poichè l'esperimento si basava sull'invasione della regia da parte del pubblico. Desideravamo che fosse il pubblico a condurre le trasmissioni, a riprendere le scene con la telecamera, a manovrare il computer, allo scopo di creare una performance collettiva aperta. Noi davamo l'input e tutto si creava spontaneamente, con la nostra assistenza tecnica e teorica.

Sempre nel teatro ho lavorato alla creazione di scenografie digitali per il "Teatro di Piazza e d'Occasione" di Prato. Ho cercato di creare un teatro multimediale con l'ausilio del computer portando la tridimensionalità e l'interazione nello spazio scenico. Rimango comunque dell'idea che tutte le sperimentazioni che sono state fatte nell'ambito teatrale per stimolare e coinvolgere il pubblico non sono riuscite ancora ad andare oltre il teatro classico. Già dai tempi della tragedia greca si cercava di dare un effetto di tridimensionalità alla scena sfruttando nelle arene la luce radente del tramonto. Secondo me non è cambiato molto dai Greci ad oggi riguardo a questo aspetto; pur con la nascita delle nuove tecnologie c'è ancora molto da sperimentare.

Con STRANO NETWORK, il gruppo sulla comunicazione con cui lavoro, abbiamo cercato di portare le pratiche performative in Rete. Per esempio con la performance collettiva in Rete VIRTUAL BODY, digitalizzavamo varie parti del corpo di persone presenti in rete in videoconferenza (su di un reflector) per comporre un corpo singolo formato da tanti corpi diversi. Si creava una specie di Frankenstein virtuale allo scopo di dare forma al concetto di corpo collettivo e di identità collettiva. Si andavano a toccare dei nuovi immaginari, che aprivano nuovi dibattiti con il pubblico. Già il fatto che qualcuno si ponesse una domanda sugli effetti e sulle finalità della performance,

vedendo un corpo con un'identità collettiva proiettato su un grande schermo, risultava per noi un successo. In questo modo la nostra performance avrebbe avuto una ripercussione sul reale: volevamo che agisse come un *virus* nella mente del fruitore.

11) Come è nato il tuo rapporto con STRANO NETWORK? Ritornando alla domanda precedente quali pratiche reali di trasformazione sociale e culturale state portando avanti attualmente?

Io ho cercato sempre di sperimentare nuovi concetti e nuove pratiche artistiche. All'inizio con piccoli gruppi di persone perché era molto difficile trovare personaggi con i tuoi stessi interessi. Nel 1988 cominciarono a nascere i Centri Sociali in tutta Italia. Nel mio piccolo paesino di provincia (Ponte a Elsa) occupammo un posto in cui creammo una sala prove per suonare, un palco per i concerti, una biblioteca, uno spazio per dipingere e all'interno di questo centro, cominciarono a nascere nuove aggregazioni. Poi si instaurarono link con gli altri Centri Sociali di Firenze e della regione Toscana fino ad arrivare a creare legami con quelli Nazionali. Viaggiavamo molto per testare con mano le esperienze degli altri C.S.: in uno di questi incontri, nel 1991, al C.S. EMERSON di Firenze, conobbi Tommaso Tozzi. In quel periodo presentava il primo CD ROM artistico uscito in Italia, chiamato HAPPENING DIGITALI INTERATTIVI. Era un CD ROM sia per Pc che per Mac ed era anche audio. Mi sembrò una cosa geniale, non avevo mai visto niente di simile. So che lo aveva fatto stampare in USA perché in Italia eravamo ancora molto indietro.

Presi quindi dei contatti con Tommaso e poi conobbi Ferry Byte e organizzammo una serata insieme a Vinci, al VIRUS. Loro presentavano la BBS HACKER ART ed io facevo degli esperimenti con il Mac di morph in tempo reale con i personaggi del pubblico. Digitalizzavo dei volti e passavo da un volto all'altro con la tecnica del morphing: un giochino curioso. Poi con il tempo il gruppo STRANO NETWORK si è ingrandito: ora siamo una decina di persone con interessi e percorsi personali eterogenei (Ferry Byte e Stefano Sansavini si occupano di diritto all'informazione, Tommaso Tozzi si occupa sia di Cyber-Rights che del discorso teorico-artistico, Claudio Parrini proviene da un'esperienza pittorica, ecc.).

Attualmente nel gruppo siamo ancora reduci dell' HACKER-MEETING (HACK-IT98) del Giugno 1998 al C.P.A. di Firenze, tre giorni di seminari, eventi e navigazioni per discutere su come far fronte alle censure in Internet, su Cyber-rights, sulla privacy, sulla crittografia, promuovendo l'accesso libero ed incondizionato alla Rete. Due settimane fa abbiamo organizzato una performance all'INTERZONA di Verona ed abbiamo riscontrato un forte interesse nel pubblico.

Ferry Byte sta facendo dimostrazioni in tutt'Italia per favorire l'uso alternativo della e-mail e della crittografia. Tommaso Tozzi sta raccogliendo materiale per scrivere un libro sulla storia della Telematica Alternativa Italiana. Lobo sta portando avanti dei corsi di alfabetizzazione ad Internet. Organizziamo poi numerose conferenze e seminari su temi legati alle nuove tecnologie informatiche.

12) Secondo te attraverso l'arte in Rete in che modo si può arrivare ad una maggiore democraticità dell'arte? Sei d'accordo con il fatto che il digitale permette concretamente di passare da una performance individuale di un artista che conserva la sua aura a performances collettive che ci investono tutti del ruolo di artisti?

Secondo me 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 passo si muove tutto ed anche tu ti muovi.

Per esempio le performances degli artisti *Fluxus* erano sempre più trasgressive e riuscivano benissimo a smuovere qualcosa, anche senza l'interazione, che non era un problema degli anni '60. Lo stesso per le performances di Nam June Paik o per le musiche di Giuseppe Chiari. L'interazione si presentava nell'azione di costruzione di senso dello spettatore, nel provocare in lui pensieri nuovi dalla vista di eventi performativi innovativi. Non credo neanche che si vada obbligatoriamente verso le performance interattive collettive, perchè molta gente soffre quando in una manifestazione artistica non può interagire praticamente, ma altra gode semplicemente per il fatto di vedere e vuole essere attiva soltanto mentalmente.

L'interazione data dalle macchine ha comunque operato un salto perchè è più elastica, più versatile e permette l'azione diretta di chi magari ha sempre solo guardato un'opera d'arte senza poterla mai trasformare praticamente. Cos ∞ da oggetti di fruizione ci possiamo trasformare momentaneamente in artisti che creano l'opera. A quel punto si può stimolare il fruitore ad utilizzare creativamente il computer il giorno dopo, innescando in lui il desiderio di sperimentare artisticamente. E queste sperimentazioni possono metterle in pratica tutti. Sperimentando, l'ipotetico fruitore può mettere la sua opera in Internet, ed altri utenti che vedono la sua opera possono cominciare ad utilizzare il computer in modo diverso. Si cerca di stimolare una reazione a catena.

Comunque io penso che rimanga sempre una differenza fra artista e fruitore nelle installazioni interattive, perchè le modalità di interazione da parte dello spettatore sono limitate, e tutto dipende dal dispositivo tecnico creato dall'artista che offre di solito delle possibilità di fruizione obbligate, anche se casuali. Per esempio si può proporre una fascia di possibilità casuali che può arrivare anche a mille, ma c'è sempre un limite. 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. E' importante l'idea di saper e poter interagire e non quanto e in quante modalità si può interagire. Il ruolo dell'artista è sempre chiave, anche nelle opere interattive collettive. Certamente in quelle, a differenza delle installazioni interattive, si lascia grande spazio alla volontà dello spettatore, che può creare a seconda dei suoi desideri e sicuramente senza spettatore non ci sarebbe l'opera. In quel caso le possibilità di fruizione possono essere illimitate. Per esempio in HAPPENING DIGITALI INTERATTIVI di Tommaso Tozzi si lasciava al fruitore pieno spazio sia a livello musicale che a livello di elementi da inserire nel CD. Non c'era un tema, ma semplicemente un invito a creare ed a inserire nel CD. Ne è risultata un'opera d'arte collettiva formata da 40 minuti di suoni e da diversi megabyte di testi ed ipertesti vari. L'interazione stava nel creare insieme. Tommaso non faceva altro che raccogliere interventi e inserirli nel CD. Lui forniva l'input concettuale, ma gli spettatori-attori avevano piena libertà di risposta. In quel caso il ruolo dell'artista e del fruitore cambiano radicalmente e tutti siamo pienamente investiti del ruolo di artisti.

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

Ci sono alcuni individui nell'ambiente artistico che non accettano la definizione "artista", pur creando opere digitali, partecipando a rassegne, eventi, videoconcorsi, perchè secondo loro è un termine superato. Anche io all'inizio, provenendo dall'esperienza punk, rifiutavo il termine artista, mentre adesso sono riuscito a capire che rimane l'unica definizione plausibile. La parola "fare arte" lascia un margine

piuttosto grande d'azione e secondo me quello che portiamo avanti non può essere iscritto in confini troppo rigidi. Per me "fare arte" significa produrre delle idee e far sì che chi interagisce con le mie opere possa produrre dei pensieri che altrimenti non avrebbe fatto. Io mi definisco "artista" perchè secondo me non c'è altra definizione, pur non gravitando negli ambiti artistici convenzionali (gallerie, musei, ecc.). Ho realizzato opere soprattutto nell'ambito dei Centri Sociali, in occasione di rassegne video, durante serate Rave. In questi contesti comunque io non mi presento come artista, ma presento semplicemente le mie opere. In occasione di serate Rave con gli YELLOWCAKE, durante la performance VIDEOFEEDBACK di cui ho parlato sopra, in cui manipolo immagini video, posso trovare su mille persone, cinquecento a cui non importa nulla delle mie immagini, quattrocento a cui piacciono, cento che dicono "questa è arte": dipende dall'interpretazione personale dei fruitori. Non esiste l'opera d'arte in assoluto, ma quello che pensano di essa i vari fruitori. Così le mie opere possono essere viste come arte, come immagini piacevoli, come contorno figurativo: non c'è una regola.

14) Quale è l'ultima opera di cui ti stai occupando e cosa presenta?

Proprio oggi Venerdì 4 Dicembre 1998 presento una mia nuova opera in occasione dell'inaugurazione di una galleria che si chiama "STAProject" a Firenze.

E' un'opera un po' anomala, perchè dopo anni che realizzo video, musica, CD ROM, sono partito dal video per arrivare alla pittura. Ho realizzato inizialmente un video, l'ho manipolato rendendolo in bianco e nero, ho estratto tre frame, li ho proiettati e ridipinti su tre grandi tele. Nell'esposizione presento queste tre tele, insieme al video e al CD ROM che contiene queste immagini elaborate al computer.

Io potevo benissimo evitare di dipingere queste immagini: bastava far stampare su una superficie il file che le conteneva con poco denaro e in poco tempo. Il risultato visivo sarebbe stato lo stesso, perchè i contorni delle tre immagini sono molto nitidi proprio per ricordare le modalità di stampa. Ma il mio desiderio era quello di far interagire la manualità con il digitale, il video, il computer per creare un'opera realmente multimediale. Nell'opera rappresento un ipotetico personaggio che si spara alla testa: è un individuo comune, in giacca e cravatta, come se ne vedono tanti per strada che vanno al lavoro.

15) Definiresti il tuo operato artistico con il termine *arte digitale interattiva* o ne proponi un altro più rispondente?

Io definirei il mio operato semplicemente con il termine "arte". L'arte per me raggruppa la musica, il video, l'immagine, la scienza, la medicina, lo Yoga, la letteratura. Cerco di mettere insieme tutte queste informazioni e di elaborare un mio discorso personale.

Mi piace pensare al termine "arte totale".

Federico Bucalossi Dicembre 1998