

In memoria di Giacomo Verde

Scritti sull'arte e sul teatro

Raccogliamo qui di seguito quattro scritti di Giacomo Verde, l'artista scomparso il 2 maggio 2020. È stata una figura centrale nella sperimentazione degli ultimi tre decenni ma ha mantenuto una posizione ellittica rispetto al mondo del teatro convenzionale. La capacità di essere sempre veloce nel carpire i cambiamenti della società e i loro riflessi nell'arte, l'intelligenza di guardare oltre le mode intellettuali contemporanee, l'impegno per un'arte che sia coinvolta nei fatti del mondo, sono caratteristiche che lo accomunano alle figure più rilevanti della sperimentazione. È stata una voce importante nella ricerca sulle arti digitali e multimediali e crediamo che questi suoi scritti siano di forte interesse specialmente adesso che possono essere riletti in una prospettiva storica. Per questo li abbiamo ordinati in modo cronologico. Emerge sia la sua natura irriducibilmente antagonista sia l'ottimismo visionario della sua pratica artistica.

Questi testi sono stati tratti dal seguente volume: Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, BFS, Pisa, 2007. Alcuni di essi erano stati pubblicati precedentemente, come segue:

L'arte obsoleta di Orlan e Stelarc, pubblicato sul sito web dell'artista, <<http://www.verdegiaac.org/teorie/obsoleti.htm>> nel 1995;

Dalla strada al visuale, appunti di mutazione artistica, pubblicato nella rivista «Teatro da quattro soldi – trimestrale degli artisti di strada», I, 4, 1997;

Per un teatro texno.logico vivente, Pubblicato in Anna Maria Monteverdi, *La maschera volubile*, Corazzano (PI), Titivillus, 2000.

I 5 livelli dell'interattività. Riflessione soggettiva sull'interazione, pubblicato in Annamaria Monteverdi, Andrea Balzola, *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004.

Ringraziamo gli editori e coloro che hanno curato queste pubblicazioni per averci concesso di riproporle nella nostra rivista.

(la redazione)

L'arte obsoleta di Orlan e Stelarc (1995)

Scrivere e riflettere su Orlan e Stelarc nasce dall'esigenza di fare chiarezza, all'interno del cerchio degli interessati all'arte contemporanea, sul valore del lavoro di questi due artisti che così vistosamente sono venuti alla ribalta in questo ultimo periodo.

Quello che più mi lascia perplesso è che vengano portati ad esempio di nuova arte della mutazione (corpi mutanti), soprattutto in rapporto alle nuove tecnologie digitali, quando a me pare evidente la qualità predigitale e “gattopardesca” del loro agire, ovvero: “cambiare tutto per lasciare tutto uguale”. Inoltre mi pare evidente lo scarto esistente tra le loro affermazioni, in parte condivisibili, e le loro azioni o l'effetto delle loro azioni.

Ma andiamo con ordine iniziando da Orlan.

La prima contraddizione che salta, non a caso, agli occhi è che tutto l'agire di Orlan si basa su un corpo concepito come oggetto da vedere-mostrare separato da una mente-soggetto-volontà che vede e usa il corpo come materia duttile in cui incarnarsi. E questo non mi pare per nulla innovativo o mutageno: l'evoluzione del pensiero dominante e dell'agire religioso-industriale in Occidente si è sempre basato sulla convinzione della dicotomia pensiero-corpo, spirito-carne. Dicotomia che Orlan ripropone quando afferma di voler usare il suo corpo come luogo di dibattito pubblico.

La novità di Orlan sta nel fatto che sceglie di usare la propria carne (da non confondere con il corpo) come materia scultorea piuttosto che il marmo o la plastica, ma nella sostanza non si discosta per niente dalla concezione tradizionale e conservatrice del ruolo dell'artista che deve realizzare oggetti che incarnino lo spirito estetico dominante nel suo tempo da immettere sul mercato dei ricchi compratori, più o meno feticisti.

Lo scandalo le è permesso, ed è economicamente sfruttato e condiviso, da chi confonde il corpo con la carne, da chi pensa che il corpo sia la carne e non l'unità mente-carne, come ci ha spiegato così bene G. Baetson (uno degli inventori della cibernetica); la carne è pensante e cercare di dominarla chirurgicamente, ideologicamente, è quanto di più ottuso e tradizionale esista in Occidente e non ha niente a che vedere con una vera mutazione di pensiero-azione che si basi su concetti di armonizzazione, rete e complessità (come ci indicano le tecnologie digitali) piuttosto che su miglioramenti del controllo tecnologico della natura (così come è ancora per il pensiero industriale).

Quando Orlan sostiene di voler segnalare “la possibilità di andare altrove”, la libertà di essere quello che si vuole attraverso il cambiamento della propria carne, sostiene in realtà che soltanto cambiando carne, colore della pelle, si possa veramente essere altro e anche questo è terribilmente superato come concetto, sia dalle esperienze delle multi-identità telematiche che dalla pratica del transgende-

rismo (vedi Helena Velena) che dimostrano come immediatamente si possa essere altro senza ricorrere a costose operazioni chirurgiche.

Paradossalmente, Orlan sostiene con i fatti il pensiero che apparentemente intende combattere, infatti pare sempre più inserita nel sistema dominante dell'arte, che a conti fatti non si scompone minimamente di fronte alle sue operazioni, anzi ne viene rinforzato da una patina di scandalosa modernità. Quando afferma ingenuamente che "l'arte deve cambiare il mondo" e che l'artista "dovrebbe essere un pioniere e un precursore", fa riferimento a concetti ottocenteschi che vedono l'artista separato – in avanti – dal contesto sociale e dalla massa dei fruitori che poi seguiranno le sue illuminanti orme.

A me pare piuttosto che sia il mondo che cambia l'arte e che i veri precursori non hanno quasi niente a che fare con l'aura artistica: infatti Orlan è comunque indietro rispetto a Michael Jackson o alla Parietti in campo chirurgico, ad Helena e al transgenderismo rispetto al discorso sull'identità e agli inventori delle cooperative internazionali del commercio equo-solidale rispetto al ruolo dell'arte nel mondo.

L'opera di Orlan è veramente la reincarnazione del vecchio che si trasforma per continuare a mantenere il controllo sotto nuove spoglie, stavolta offerte dal progresso tecno-chirurgico, ammantate di santità artistica; forse è uno scherzo dell'inconscio il fatto che la prossima operazione trasformerà il suo naso come quello di Pinocchio e che la sua opera finale sarà la mummificazione; possibile che non si renda conto di cosa significhino? E che non se ne rendano conto i propugnatori del nuovo?

Io non penso che il corpo sia intoccabile, mi piacerebbe avere delle protesi tecnologiche che potenzino le mie capacità, ma quello che bisogna toccare prima di tutto sono i concetti di corpo, natura, tecnologia e arte e mi pare che Orlan non proponga vere mutazioni di questi concetti, come del resto anche Stelarc benché più attuale e provocatorio.

La contraddizione più evidente di Stelarc è lo slogan che lo identifica: "il corpo è obsoleto". Ma a me pare che le sue performance dimostrino al contrario l'alto grado di adattabilità del corpo, se inteso come macchina: lo appende con dei ganci per la pelle, gli applica elettrodi che stimolano i muscoli, gli inserisce minisculture mobili nello stomaco e nonostante questi numeri da fachimiro riesce sempre a funzionare: non esiste ancora macchina capace di emulare le capacità del corpo. Piuttosto continuare a concepire il corpo come macchina a me pare piuttosto obsoleto.

Una delle novità segnalate dal contatto con le tecnologie digitali e la loro diffusione è che il concetto di corpo è esploso, disseminato (come scrive Caronia): già oggi possiamo fare esperienza di un corpo-essere composto di elementi, parti e informazioni che vanno oltre quelle tradizionalmente o biologicamente intese: i nostri piedi sono anche automobile o telefono, la nostra pelle è anche casa e gasolio da riscaldamento, i nostri occhi anche telecamere o rete elettrica, la nostra memoria anche computer e sviluppo foto rapido, il nostro stomaco è anche cibo

a microonde e pizza a domicilio ecc. ecc. Mai come oggi il nostro essere-corpo è stato collegato, connesso, a una rete così articolata di eventi, cose, altri esseri-corpo. Siamo corpi-nodo tecno-esistenziali. Quando Stelarc afferma che il corpo è obsoleto parla di un corpo che già non esiste più: è quello che s'immaginavano e vivevano gli esseri dell'era industriale. Oggi i nostri corpi, intesi come insieme di carne, sensi, pensieri, tecnologia e comportamenti, sono più avanti delle nostre idee e delle nostre coscienze, altrimenti non riusciremmo a vivere. Il problema è riuscire a trovare concetti adatti a descrivere questo dato di fatto e opere che vadano oltre la rappresentazione, che siano in grado di attivare efficacemente questo nuovo e articolato statuto del corpo. Le affermazioni e le opere di Stelarc sono obsolete.

Il corpo, inteso come nodo tecno-esistenziale, non è mai obsoleto perché è in continua mutazione e affermare che il corpo va riprogettato per adattarlo alle tecnologie significa continuare a immaginarsi un corpo separato da una mente industriale che progetta; significa non rendersi conto che tutta la tecnologia che ci pervade è stata generata dal corpo per se stesso. Anche il pensiero, la teoria, è generata dall'esperienza del corpo: pensare che l'immaginare e il teorizzare appartengano al futuro è illusorio.

Mi sorprende che Stelarc, pur intuendo e vivendo come molti occidentali la mutazione in atto, non riesca a immaginare opere e concetti che vadano oltre il corpo-macchina. Forse è rimasto ancorato alle concezioni elettro-meccaniche, piuttosto che cibernetiche, così diffuse negli anni Settanta, quando ha appunto iniziato a realizzare le sue performance?

Immaginarsi, e assemblare, terze o quarte mani robotiche appartiene a una concezione meccanicistica dell'essere già evidentemente superata, come pensare di riprogettare la pelle per realizzare processi di fotosintesi significa limitare il corpo a una concezione biomedica già in via di superamento. Inoltre pensare che l'alto livello di informazioni disponibili non siano assorbibili e processabili dall'uomo è conseguenza di una visione che prende per valide solo le informazioni coscientemente selezionate mentre invece il corpo-nodo è oggi in grado (ma forse lo è sempre stato) di scelte e processi che vanno oltre il controllo e la comprensione della mente umana, la quale deve ormai arrendersi al fatto di essere una parte e non il centro di controllo dell'essere: in questo consiste il postumano e non in corpi con innesti tecnogenetici da supereroe, che se anche si attueranno saranno il risultato della mutazione dell'esistente e non la causa.

Un altro segno dell'obsolescenza del lavoro di Stelarc sono i suoni che usa nelle performance: campionamenti di suoni industriali assemblati secondo schemi concettuali piuttosto che per valore percettivo. Qualsiasi D.J. rave è molto più avanti sul rapporto suono-corpo-tekno.

Quindi riassumendo: quello che secondo me confina le opere di Stelarc e di Orlan in una vecchia cartografia del corpo e dell'esistente è il loro insistere sulla separazione gerarchica tra mente/progetto/tecnologia da una parte e carne/uomo/

natura dall'altra. Ancora si sente l'influenza di un soggetto che vuole controllare e modificare se stesso e l'ambiente circostante per ricalcare un'immagine predeterminata, piuttosto che sentire complessivamente l'esistente sentendosene oggetto integrante. Il loro agire appartiene ancora alla dominante società dello spettacolo, dell'immagine, che i loro corpi-nodo riescono a sfruttare più o meno sapientemente per la propria sopravvivenza senza metterla veramente in crisi.

Fare cose nuove, cose mai fatte prima, o usare nuove tecnologie non vuol dire essere dalla parte della mutazione (se è vero che la mutazione è verso un miglioramento) anche perché non esiste "il" nuovo o "la" mutazione, bensì diversi modi di affrontare e sviluppare "le" mutazioni e "i" nuovi possibili. Alcuni mutamenti infatti sono restaurativi di modelli e rapporti di potere basati sulla sopraffazione arbitraria e la disinformazione, e sono migliorativi solo per quella minoranza che ne trae profitto. Per esempio le reti telematiche possono essere un reale mezzo di democrazia oppure un nuovo mezzo di controllo sociale, dipende da chi e come verranno gestite. Così oggi pensare di fare arte senza mettere in crisi l'aura estetica, il ruolo dell'artista e la sua presunta superiorità creativa, senza preoccuparsi di andare oltre il circuito dell'arte e il suo mercato di feticci, senza tenere conto dei contesti psico-economici vuol dire schierarsi e alimentare uno stato di cose, che secondo me ha poco a che vedere con una reale mutazione che sia a favore della maggioranza esistente.

Ognuno è libero di seguire la sua ispirazione, la sua mutazione, ma è bene chiarire da che parte si sta, perché credere che l'arte sia neutra e valida per tutti, indistintamente, è frutto di disinformazione o cattiva fede.

Se dovessi pensare a un'opera definitiva, sulla falsa riga di Orlan, rispettando il ruolo di videoartista che a volte interpreto, metterei a disposizione delle telecamere di Internet la decomposizione del mio corpo (non so se mi spiego) ma non lo farò perché spero di dissolvere e distribuire così bene il mio "agire artistico" in modo che a nessuno fregghi niente del corpo di Giacomo Verde.

Naturalmente non ho scritto tutto quello che penso, e mi rendo conto che ci sono diversi sottintesi non espressi apertamente ma sono pronto ad esplicitarli se si renderà necessario in altri scritti o dibattiti.

Per ora è tutto.

Dicembre 1995

Dalla strada al virtuale, appunti di mutazione artistica (1997)

Quando a metà anni Settanta ho deciso di fare il cantastorie e il teatro di strada ero mosso dall'esigenza di lavorare a diretto contatto con il pubblico, fuori dalle istituzioni teatrali, e alla ricerca di una cultura viva e popolare. Cercavo le radici del fare teatro. Così come fare animazione teatrale nelle scuole si basava sull'intenzione di trasmettere strumenti di espressione ed emancipazione culturale a più gente possibile.

Così ho lavorato in strada con Sandro Berti, con Bustric, con Els Comediants, con Leo Bassi e con la Banda Osiris. Ma dopo un po' mi sono accorto che gli strumenti e gli argomenti della cultura popolare (i cantastorie, i saltimbanchi, le fiabe e i burattini) erano utili quasi solamente alla mia sopravvivenza. Infatti li usavo per sopravvivere in una "zona franca" che mi permetteva di esprimere la mia differenza dai modelli culturali dominanti ma non di incontrare una cultura popolare vivente, e nemmeno di fare emancipazione culturale: spesso (ma non sempre) si rischiava un recupero nostalgico e conservativo fino ad arrivare alla proposizione di vuoti cliché stilistici.

Mi sono reso conto (all'inizio degli anni Ottanta) che la cultura popolare (specialmente quella della mia generazione) si stava esprimendo attraverso i mezzi di comunicazione di massa: la televisione, il cinema, i fumetti e l'immaginario fantascientifico legato alle tecnologie.

Così ho iniziato a occuparmi di video (in maniera alternativa da quella imposta dal mercato di massa) e ho provato a portare in strada l'immaginario tecnologico attraverso tre diversi progetti: «Lo Zampognaro Galattico», l'azione di strada «Danger» con la Banda Roselle di Bologna e poi la «Banda Magnaetica».

Per me non è mai stato un problema conciliare alcune forme e temi della tradizione popolare con le moderne tecnologie, perché entrambi sono "strumenti" per comprendere e comunicare archetipi che, pur cambiando continuamente aspetto, rimangono fedeli a se stessi.

A me non interessa fare cose di avanguardia ma vivere e realizzare "operazioni" nel presente, in questo presente caratterizzato da mutazioni sempre più veloci che non distruggono le tecniche e le forme della comunicazione passata, ma piuttosto ne suggeriscono una loro continua ridefinizione per nuove modalità d'uso.

Il futuro ormai è il presente grazie all'accelerazione della comunicazione informatica (anche per chi non sa nemmeno come si accende un computer). L'avanzamento non è più nel tempo ma nello spazio: ormai è possibile far convivere in spazi adiacenti (e dai confini sfumati) culture e modalità espressive differenti senza dover rincorrere "la novità" come valore positivo assoluto valido per tutti. La "novità" è semplicemente un'altra possibilità, un altro spazio che si apre, che certamente influenza gli altri spazi dai quali però è essa stessa influenzata; in questo contesto qualsiasi pretesa di avanguardia (anche tecnologica) è ridicola. Quello che

conta oggi è essere coscienti del proprio stato di mutazione costante e dei contesti economici-culturali-esistenziali in cui ci troviamo ad agire.

Il lavoro di strada mi è stato utilissimo per imparare a improvvisare continuamente, ad esprimermi “senza rete”, facendo continuamente attenzione a “quello che passava” in modo da modificare l’andamento della performance seguendo l’umore del pubblico e le diverse condizioni architettoniche: è stato un esercizio alla mutazione che mi è sempre stato utile quando mi sono rapportato all’uso delle tecnologie elettroniche.

Alla fine degli anni Ottanta ho inventato (quasi per caso) il Tele-Racconto mettendo insieme l’esperienza di attore-narratore e l’uso creativo della videocamera. Dall’89 a oggi sono stati realizzati molti Tele-racconti, con altrettante storie e varianti tecniche. Adesso si sta realizzando il 14° Tele-Racconto all’interno di uno spettacolo teatrale della Piccionaia di Vicenza tratto da un libro di Sepulveda *Storia di una gabbianella e di un gatto che le insegnò a volare*.

Da circa tre anni ho iniziato ad animare un “personaggio virtuale”, una specie di burattino elettronico generato da un computer e animato attraverso un guanto fornito di sensori (*cyberglove*). L’ideazione del software è di Stefano Roveda di Pigreco. Gli spettatori vedono il personaggio su uno schermo e sono a loro volta visti da me attraverso una videocamera, in questo modo posso far dialogare il personaggio con i passanti. Ogni performance dura da una a sette ore di improvvisazione. Anche in questo caso il successo dell’azione è dovuto alla fusione dell’esperienza di strada con il disincanto della conoscenza tecnologica.

per ora è tutto

Saluti

Per un teatro tekno.logico vivente (2000)

di nulla sia detto è naturale
di tutto si dica può cambiare
B. Brecht, *L'eccezione e la regola*

Mi ha sempre stupito l'atteggiamento dei "teatranti" nei confronti della tecnologia elettronica. Si va da posizioni euforico-esaltative ad atteggiamenti di rifiuto totale. Nella grande maggioranza dei casi nessuno si è veramente preoccupato di fare esperienze costruttive, approfondite, oltre i luoghi comuni dominanti, sul rapporto uomo-macchina-comunicazione. Spesso si continuano a vedere l'uomo e la macchina come cose contrapposte e in antagonismo, specialmente nel campo della comunicazione: il naturale contro l'artificiale; l'originale contro l'artefatto.

Questa contrapposizione diventa ancora più paradossale se fatta da chi pratica continuamente l'artificio sulla scena e quindi dovrebbe avere ben chiaro, segnato nella carne, quanto "l'originale e l'artefatto" siano intrecciati nella creazione di segnali.

Invece si pensa che la "macchina" raffreddi i messaggi. Si imputa alla televisione, e ai computer (massimi esponenti dell'immaginario tecnologico), la disumanizzazione dei rapporti umani, l'annichilimento della sensibilità emotiva e la difficoltà ad avere un "buon pubblico" teatrale. In parte è vero, ma solo nel senso che queste tecnologie della comunicazione hanno contribuito a rendere evidente, moltiplicandolo in forma esponenziale, un problema già esistente: il dominio della parola scritta e della vista sulle altre forme di percezione-descrizione del mondo.

(diffidate anche di questo testo)

Capisco quindi l'accanimento contro i media da parte di chi usa in scena tutto se stesso, richiedendo quindi spettatori in grado di percepire con tutti i loro sensi, ma questo accanimento considera come responsabile del "disastro" il "messaggero" piuttosto che il re.

Ma è il re che va incolpato e detronizzato. Mi spiego meglio. Negli ultimi secoli, con l'avvento della cultura industriale, il valore dato alla parola scritta e al senso che ne permette la lettura (la vista) è andato crescendo, fino a svalutare qualsiasi tipo di conoscenza diretta del mondo che non fosse confutata da un testo, sia scientifico che poetico o religioso. Le culture orali, nomadi o contadine, sono state spazzate via da installazioni industriali e città fatte di ferro e contratti scritti. Le parole delle insegne dei negozi sono diventate la principale forma di informazione sul prodotto in vendita; la vetrina ha sostituito la bancarella; la messa in bella vista del prodotto ha sconsigliato la prova d'assaggio. L'insegnamento scolastico a tutti i livelli si è strutturato sul passaggio di "informazioni scritte", piuttosto che sullo sviluppo di capacità cognitive basate sull'esperienza. Contemporaneamente in teatro si è passati a una supervalutazione del testo scritto (e della regia) dimenticandosi che le parole sono solo una delle componenti della rappresentazione e che i migliori

copioni sono stati scritti in scena, verificando nella carne degli attori e nell'eco della sala l'efficacia delle parole.

Con l'avvento degli schermi, prima cinematografici e poi televisivi, l'importanza data all'informazione mediata dalla vista, come sostituto della conoscenza diretta, è cresciuta a dismisura anche grazie alle premesse create dalla "cultura del libro".

Infatti lo scontro tra cultura delle immagini (cinema e tv) e cultura scritta (letteratura e università) è stata una falsa battaglia tra fratelli della stessa famiglia: figli dell'occhio e della regola prospettica. I letterati, umanisti, che si accanivano contro le tv, il mercato delle immagini e le tecnologie (facendo di ogni erba un fascio) rivendicavano una "sapienza" che non riusciva a stare al passo con la velocità di trasformazione data dalle macchine. In realtà erano (sono) le loro istituzioni a essere lente e non le macchine troppo veloci. Mentre i "costruttori di immagini", che prima rivendicavano un'autarchica "modernità vincente", hanno poi iniziato ad appropriarsi dei contenuti più sofisticati che la tradizione letteraria aveva elaborato in modo da adattarli alle forme più mature della percezione audiovisiva ed elettronica.

Non è un caso, infatti, che ormai si stiano creando alleanze sempre più strette, tra i due contendenti, per la realizzazione di trasmissioni didattiche a distanza, sia via satellite-tv che attraverso Internet: entrambi stanno riconoscendo che attraverso la loro rappacificazione possono amministrare meglio l'eredità di famiglia: il controllo del corpo e degli altri sensi attraverso la mediazione visiva.

È il dominio della vista che va abolito, per un recupero del corpo e di tutto il suo bagaglio sensitivo, e non la diffusione di televisioni e computer.

È il re occhio che deve abdicare.

Questo non vuol dire abolire schermi e libri, ma farli convivere in armonia con gli altri sensi relativizzandone il valore. Infatti non si può negare che l'alfabetizzazione scolastica, la diffusione dei mezzi di informazione di massa e l'avvento dell'elettronica abbiano comunque contribuito a un miglioramento della qualità della vita e della cultura, nonostante le suddette aberrazioni.

Il problema vero è la confusione tra immagine e realtà che si è instaurata, attraverso il re occhio, nelle nostre esistenze. Recuperare i sensi-del-corpo vuol dire recuperare il senso-della-realtà.

Il potere della comunicazione scritta-visiva è quello di rendere condivisibile, esplicito ed elaborabile il nostro immaginario, e questo è un potere che non va perduto e che se si riesce a integrare con gli altri sensi ci permette di vivere la nostra "realtà aumentata di immaginario" con modalità coscienti finora impensabili.

(fare esperienze tattili sviluppando connessioni)

A teatro gli spettatori si comportano passivamente come di fronte a un film o a una televisione: sono ormai abituati a percepire il mondo come se fosse solo immagine (così come per certi teatranti pare che il mondo sia principalmente letteratura). Pare che l'unico modo per riconquistare una fruizione attiva, tridimensionale, capace di

far sentire il “qui e ora” proprio del teatro, sia creare azioni fisicamente coinvolgenti o sconvolgenti al limite dello scandalo. Questo in parte è vero: ma ciò che spesso in questi casi viene a mancare è la percezione mitica, archetipica o immaginifica dell’evento; percezione che una volta veniva creata dallo sviluppo drammaturgico (quando il senso comunitario del teatro era più forte o semplicemente più evidente).

Durante questi ultimi anni di esperienza teatrale ed extra-teatrale (con la tecnica del Tele-Racconto e con lo sviluppo del personaggio virtuale Euclide) mi sono convinto che l’uso di tecnologie della visione (schermi) in scena può aiutare a recuperare il senso del teatro più di tante “sollecit’azioni” cruento ma drammaturgicamente deboli.

Il fatto di vedere sulla scena i corpi di attori e immagini elettroniche che entrano in dialogo diretto tra di loro può fare “magicamente” notare lo scarto e il dialogo possibile tra “persona-tridimensionale” e “cosa-bidimensionale”, tra consistenza del corpo e immaterialità del mito: le loro intrinseche potenzialità possono mostrarsi ai nostri sensi aiutandoci a comprendere la “realtà tecnologicamente aumentata” in cui ci troviamo a vivere.

Ma perché ciò accada bisogna che le immagini siano prodotte in tempo reale e che gli attori siano dei narratori, in grado di guardare gli spettatori in faccia e di modificare palesemente l’andamento della loro performance; insomma bisogna che si crei una sorta di “techno-commedia-dell’arte” che faccia sentire lo spettatore “necessario” alla rappresentazione.

Le immagini, o le azioni tecnologiche, devono essere prodotte in tempo reale in modo da rispecchiare l’umore, il ritmo e la qualità della serata così come vengono generati dall’incontro tra gli attori e il pubblico. La tecnologia deve essere un mezzo che amplifica il contatto, il tempo reale, e non una gabbia che detta regole e ritmi immutabili, altrimenti non è possibile usarla per fare teatro.

(essere o non essere non è più un problema)

Oggi con la diffusione delle tecnologie della interattività (dal computer ai lettori CD-rom, dai video games a Internet) ci troviamo di fronte a un salto cognitivo dove la separazione tra produttore e consumatore, autore e fruitore diventa sempre più labile. Questa è una mutazione difficile da comprendere per chi non ci riflette quotidianamente, ma che comunque influisce sulla vita di tutti. Anche se si pensa di non essere responsabili di come “va il mondo”, se si pensa di essere inattivi e quindi innocenti, siamo comunque coinvolti, attraverso una rete di connessioni elettroniche-economiche-emoive, in modo che qualunque sia il nostro comportamento diventiamo un dato rilevabile e connesso a mille altri. È sempre stato così ma ora risulta “tecnologicamente” evidente, e il sentimento di interazione responsabile con il mondo si manifesta attraverso un’infinità di scelte individuali.

In questo nuovo contesto la separazione tra attore e spettatore va ripensata. È sempre meno possibile immaginare opere efficaci che non siano in grado di far sentire lo spettatore come necessario all’evento. Questo non vuol dire fare “anima-

zione teatrale”, ma realizzare opere che tengano conto del contesto culturale e antropologico di cui fanno parte sia gli autori che i fruitori. Vuol dire smantellare la torre dell’artista educatore e prometeico per fare in modo che la cosiddetta “ricerca teatrale” non sia un ambito ipocritamente separato e di élite, ma una pratica quotidiana in grado di trovare le giuste forme (piuttosto che le nuove forme) di comunicazione per riflettere con la propria comunità di riferimento. Vuol dire sporcarsi le mani.

E quando si realizzeranno opere sceniche in grado di far sentire lo spettatore necessario all’evento, non ci sarà nemmeno bisogno di usare tecnologia in scena perché le mutazioni antropologiche indotte dalla cultura dell’interattività, in guerra con la cultura dell’occhio (che prevede una interazione minima), saranno comunque state comprese e condivise.

Oppure possiamo immaginare due o più teatri in perenne compresenza: uno tecnologicamente vivente, teso a recuperare un rapporto più stretto tra lo spettatore e il palco e che tiene conto della mutazione indotta dai mezzi di comunicazione elettronica, anche rinunciando ad un loro diretto uso sulla scena; e uno neo-letterario-visivo che crea opere solo per gli occhi e l’intelligenza di chi gli sta di fronte, anche usando super tecnologia in scena; nel mezzo ai due una miriade di ibridi mutanti ...

(chi ha orecchi per intendere... in Tenda!)

15 livelli dell'interattività. Riflessione soggettiva sull'interazione (2004)

In questi ultimi anni l'arte interattiva si è molto diffusa anche se, secondo me, non sono state realmente approfondite le diverse tipologie di interazione possibile. Inoltre, il concetto di arte interattiva si è legato in maniera riduttiva all'uso specifico delle tecnologie digitali in ambito installativo. Invece penso che l'interazione sia un'attitudine che si può esprimere in diversi contesti artistici e che può esprimersi in maniera compiuta anche senza l'uso specifico di tecnologie digitali. Ne sono un valido esempio le tv-comunitarie, certi happening teatrali o azioni di pittura o scrittura collettiva. È comunque vero che lo sviluppo dell'informatica ha evidenziato, elaborandole in diverse direzioni, le possibilità offerte dall'interazione.

Io considero l'interazione come un'esperienza che ha cinque livelli di complessità o profondità, ma ci sto ancora riflettendo e non sono sicuro che questa suddivisione sia giusta e definitiva.

1. Il primo livello di interattività è il cosiddetto “clicca e vai”, che permette al fruitore dell'opera di agire anche senza sapere cosa succede dopo. È la curiosità dell'utente che innesca la partecipazione, che avvia un evento preconstituito dall'autore e comunque limitato nello spazio e nel tempo.

2. Il secondo livello riguarda l'idea dell'esplorazione, come la navigazione nel web, in un CD-rom, in un videogame o in un ipertesto. L'utente ha la possibilità di fare un proprio percorso, una propria esperienza, attraverso una grande quantità di informazioni comunque precostituite e difficilmente mutabili. In questo caso è importante valutare il livello di consapevolezza che può venire acquisito dal “navigatore”. Maggiore è la consapevolezza acquisibile e maggiore sarà la navigazione cosciente, e quindi la “riscrittura”, dell'opera esplorata.

3. Il terzo livello è quello che apre lo spazio-tempo all'espressione personale o collettiva in un contesto preconstituito: le vecchie BBS, le bacheche o i forum presenti nel web, che permettono una partecipazione a diversi gradi (dal semplice scambio alla piena partecipazione, di quest'ultimo caso è l'esempio Indymedia), le mailing list, gli archivi digitali collettivi, o comunque tutte quelle opere che contengono segni concreti lasciati dagli utenti, e che crescono e acquistano significati diversi sulla base della reale partecipazione degli utenti. Sia nel virtuale che nel reale.

4. Il quarto livello di interattività viene realizzato dal mixare tutti quegli strumenti che permettono di creare una propria espressione o di ospitare quella di altri: ovvero, fai quello che vuoi con dei programmi che già esistono per disegnare, scrivere, navigare, condividere... tutte azioni che permettono di creare oggetti o contesti utilizzando dei software appositi, o degli attrezzi in ambienti spazio/temporali predisposti.

5. Infine, l'ultimo livello di interattività è rappresentato dal programmatore, che può essere individuale o collettivo: l'interazione è completa. Costruisce il software

e/o l'hardware che gli occorre per uno scopo e lo utilizza condividendolo anche con altre entità.

Inoltre qualsiasi opera interattiva si può comprendere e giudicare soltanto se la si "abita" completamente, se ci si sta dentro senza riserve, ovvero mettendo in gioco i propri desideri e le proprie aspettative in prima persona. Per esempio, se in una mailing list si è semplicemente spettatori, limitandosi a seguire la discussione senza intervenire, al massimo si possono valutare le opinioni degli altri. Ma soltanto nel momento in cui nella discussione viene espresso un argomento che ci tocca da vicino, spingendoci a intervenire e a rispondere, la nostra interazione si attua completamente. Cambia così la nostra percezione del gruppo di discussione e soprattutto del suo valore/senso. Questo accade di solito in tutte le opere interattive. Ovvero i partecipanti non possono essere semplici spettatori curiosi, perché soltanto se si attivano mettendo in gioco le proprie pulsioni emotive, i propri desideri, le proprie credenze e così via, diventa un'esperienza interattiva, altrimenti rimane una esperienza "limitata" quanto la percezione di un video, di un quadro o di un libro. Per questo spesso per i critici d'arte, di formazione tradizionale, è molto difficile comprendere e valutare un'opera interattiva. Spesso si soffermano sull'aspetto formale, per esempio sull'interfaccia grafica o sull'argomento trattato. Ma nelle opere interattive il vero soggetto è il comportamento dei fruitori, e la grafica è "solo" l'interfaccia necessaria a suggerire i possibili diversi comportamenti di creazione, esplorazione o comunicazione, che sono il vero cuore dell'opera.